



LDCV – Área Diseño

LCM –Diseño de la Comunicación Visual

Mesa Única

Proporcionar los fundamentos básicos de teoría, método y expresión visual a los efectos de abordar problemáticas de diseño y plantear soluciones proyectuales.

CAMBIAR en el documento "expresión visual" por "comunicación visual".

Objetivos

- Lenguajes y medios. Formas de comunicación de un proyecto
- Teorías y Metodologías propias del diseño
- Pensar el diseño desde múltiples aspectos

Fortalezas	Matices
<p>Profundización en el pensamiento complejo y en la reflexión crítica del diseño.</p> <p>Argumentación de las decisiones de diseño. Introducción al léxico disciplinar, articulación oral y gráfica de argumentos/explicaciones.</p> <p>Fortalecimiento de la modalidad taller como escena fundante, la integración/conjunción/operativización y construcción de saberes provenientes de las áreas sociales y tecnológicas. El área de Diseño como espacio troncal del hacer y del pensamiento proyectual.</p> <p>Comprensión del proyecto de diseño como tríada de comunicación visual: pensamiento crítico, herramientas e insumos (materialidad), operador cultural y responsabilidad social.</p> <p>Adquisición de saberes que debe ser sintetizados en términos de puesta en práctica</p>	<p>Definición del diseño desde oficio, disciplina y profesión. Oficio/practica: tratar de definirlo de algún modo que no quede en lo mero operativo e instrumental del diseño</p> <p>Apropiación de teorías del diseño y metodologías propias.</p> <p>Explicitar los límites del Diseño de la comunicación visual. Núcleo: pensamiento proyectual. Explicitar la falta de límites (difuso) en tiempos de transdisciplina y multidisciplina. Los problemas no se resuelven desde una única disciplina.</p> <p>¡Incertidumbre y obsolescencia como punto de partida. Oportunidad y no como un problema.</p>



para llevar adelante proyectos de diseño.

Comprensión de problemas/problemáticas reales y concretas (experiencial) y prefiguración de soluciones.

Profundización en la construcción y producción de conocimiento desde marcos conceptuales propios de la Teoría del Diseño y metodologías de trabajo o de Diseño.

Líneas de acción/modalidades: Diseño de información y persuasión.

Iniciación a los medios, lenguajes y herramientas actuales para dar sustento al pensamiento proyectual integral. Vinculación entre sistemas de representación y creatividad.

Abordajes interdisciplinarios y colaborativos desde los espacios de taller.

Evaluación entre pares (enchinchada) y autoevaluación.



LDCV – Área Diseño

LCM –Tipografía

Mesa Única

Convergencias	Matices
<ol style="list-style-type: none"> 1. Las ciencias sociales como fundamento teórico-práctico al pensamiento proyectual. 2. Diferencia entre técnico y operador cultural. 3. Pensamiento crítico situado: fundamento para la toma de decisiones. 4. El objeto de diseño es un objeto intencional. 5. Las ciencias sociales aportando a la construcción del campo y la cultura del diseño con aportes de metodologías y modelos recuperando el pluralismo teórico-metodológico. 6. Profundidad del área de Ciencias Sociales como marca identitaria de la FADU. 7. Aporte de las Ciencias Sociales al pensamiento proyectual: <ol style="list-style-type: none"> a) Bases filo-epistemológicas, b) Desarrollo histórico disciplinar, c) Relación entre la práctica profesional y la sociedad y la cultura. 8. Capacidad de análisis, producción teórica y comunicación académica. 9. Pensamiento proyectual como proceso cognitivo teórico-práctico. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emergencia del actor social. 2. Incluir lo social en el pensamiento proyectual para no acotarlo a la forma y la materialidad. 3. Repensar los conceptos de transdisciplina, interdisciplina y multifuncionalidad de los fenómenos. 4. Interés en la relación entre las Ciencias Sociales y las Humanidades. 5. Las ciencias sociales como aporte del/al/ con el pensamiento proyectual. 6. Incomodidad que genera pensar que todo lo teórico proviene de otro campo: pensar la integración de las ciencias sociales a la teoría del diseño. 7. La posibilidad de repensar la metodología integrada a los talleres de diseño.



<p>10. Influencia del diseño en la percepción de la realidad (cultura del diseño).</p> <p>11. Responsabilidad ética del diseñador/a.</p> <p>12. Transformar los resultados de investigación en criterios de diseño.</p>	
---	--



LDCV – Área Diseño

LCM – Forma y Representación

Mesa Única

Convergencias	Matices
<p>13. Las ciencias sociales como fundamento teórico-práctico al pensamiento proyectual.</p> <p>14. Diferencia entre técnico y operador cultural.</p> <p>15. Pensamiento crítico situado: fundamento para la toma de decisiones.</p> <p>16. El objeto de diseño es un objeto intencional.</p> <p>17. Las ciencias sociales aportando a la construcción del campo y la cultura del diseño con aportes de metodologías y modelos recuperando el pluralismo teórico-metodológico.</p> <p>18. Profundidad del área de Ciencias Sociales como marca identitaria de la FADU.</p> <p>19. Aporte de las Ciencias Sociales al pensamiento proyectual:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bases filo-epistemológicas, b) Desarrollo histórico disciplinar, c) Relación entre la práctica profesional y la sociedad y la cultura. <p>20. Capacidad de análisis, producción teórica y comunicación académica.</p>	<p>8. Emergencia del actor social.</p> <p>9. Incluir lo social en el pensamiento proyectual para no acotarlo a la forma y la materialidad.</p> <p>10. Repensar los conceptos de transdisciplina, interdisciplina y multifuncionalidad de los fenómenos.</p> <p>11. Interés en la relación entre las Ciencias Sociales y las Humanidades.</p> <p>12. Las ciencias sociales como aporte del/al/ con el pensamiento proyectual.</p> <p>13. Incomodidad que genera pensar que todo lo teórico proviene de otro campo: pensar la integración de las ciencias sociales a la teoría del diseño.</p> <p>14. La posibilidad de repensar la metodología integrada a los talleres de diseño.</p>



<p>21. Pensamiento proyectual como proceso cognitivo teórico-práctico.</p> <p>22. Influencia del diseño en la percepción de la realidad (cultura del diseño).</p> <p>23. Responsabilidad ética del diseñador/a.</p> <p>24. Transformar los resultados de investigación en criterios de diseño.</p>	
--	--