



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

CÓRDOBA, 6 de diciembre de 2024.-

VISTO:

La propuesta formativa de grado referida al diseño dentro del ámbito de la Facultad de Arte y Diseño dependiente de la Universidad Provincial de Córdoba;

CONSIDERANDO:

Que desde la Facultad de Arte y Diseño dependiente de esta Universidad se eleva una propuesta formativa de grado relativa al campo disciplinar del diseño con formato de carrera plena y con titulación intermedia de pregrado.

Que la propuesta se funda en el rediseño del rol del/la diseñador/a como agente del cambio social, abarcando prácticas como el diseño de servicios, sistemas, intervención en espacios públicos y la creación de experiencias.

Que la oferta cuenta con una titulación intermedia de "Técnico/a Universitario/a" a la cual podrán acceder estudiantes que aprueben las 19 (diecinueve) unidades curriculares contempladas entre primer y segundo año del plan de estudios.

Que para obtener el título de "Licenciado/a en Diseño" los/las estudiantes deberán aprobar todas las unidades curriculares establecidas en el plan de estudios, además del desarrollo, presentación y defensa oral del Trabajo Final de grado.

Que la oferta cuenta con el Visto Bueno de la Secretaría Académica y de Posgrado de la Universidad.



Mgtr. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

Que conforme lo establece el inc. C) del artículo 22 del Estatuto Universitario aprobado por Resolución Rectoral Nro. 173/2024 corresponde al Consejo superior "... crear, modificar y/o extinguir Ciclos de Complementación, Carreras...".

Que ante ello corresponde aprobar la propuesta de formación de grado y crear la "Licenciatura en Diseño" elevada por la Facultad de Arte y Diseño.

Que conforme a lo dispuesto por el art. 14 de la Ley Provincial Nro. 9.375, su modificatoria Ley Provincial Nro. 10.206, el Decreto Nro. 1.080/18, la Ley Provincial Nro. 10.704, la Resolución del Ministerio de Educación Nro. 591 - Letra D/2024, la Ley Provincial Nro. 10.953 y demás normativa aplicable, corresponden a la Rectora Normalizadora las atribuciones propias de su cargo y a su vez aquellas que el Estatuto les asigna a los futuros órganos de gobierno de la Universidad.

En virtud de todo ello, normativa citada y en usos de sus atribuciones;

**LA RECTORA NORMALIZADORA
DE LA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º: CRÉASE bajo el ámbito de la Facultad de Arte y Diseño dependiente de la Universidad Provincial de Córdoba, la carrera universitaria de grado: "Licenciatura en Diseño", con una duración de cuatro (4) años y con una carga horaria de dos mil seiscientos ocho (2608) horas reloj, la cual otorga el título de "Licenciado/a en Diseño", con titulación intermedia de pregrado: "Técnico/a Universitario/a en Diseño", con una duración de dos (2) años y con una carga horaria de un mil cuatrocientos ocho (1408) horas reloj.

ARTÍCULO 2º: APRUÉBASE el plan de estudios que en Anexo se acompaña y forma parte de la presente Resolución.



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

UPC UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA

ARTÍCULO 3º: PROTOCOLÍCESE, comuníquese y archívese

RESOLUCIÓN Nro. 0468.-




Esp. María Julia Oliva Cúneo
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba

0468



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

ANEXO

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

LICENCIATURA EN DISEÑO

1. IDENTIFICACIÓN DE LA CARRERA

1.1 Nombre de la carrera

Licenciatura en Diseño

1.2 Nombre del título a otorgar

Licenciado/a en Diseño

1.3 Duración estimada

4 (cuatro) años

1.4 Carga horaria total

2608 horas reloj

1.5 Nivel académico universitario

Grado

1.6 Título intermedio

Técnica/o Universitaria/o en Tecnologías del Diseño

1.7 Duración estimada

2 (dos) años

1.8 Carga horaria total

1408 horas reloj

1.9 Nivel académico universitario

Pregrado

1.10 Modalidad

Presencial

1.11 Ubicación en la estructura institucional

Facultad de Arte y Diseño, Universidad Provincial de Córdoba

1.12 Fundamentación

Se considera la formación de grado de Diseño como formadora de profesionales con competencias de índole genéricas en los diversos horizontes de



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

abordaje del diseño, que atiende a los valores éticos, así como con compromiso y responsabilidad social. Al mismo tiempo, que favorece un dominio expandido de los campos disciplinares y profesionales que habilitan a la formación continua y al autoaprendizaje, y a la vinculación de las prácticas profesionales con la investigación y la vinculación territorial.

El diseño emerge como respuesta a las complejidades y desafíos del mundo contemporáneo, reta los límites tradicionales de la disciplina al pensar más allá de los objetos. Se sumerge en un universo de posibilidades interdisciplinarias. Es un llamado a la colaboración y a la construcción de un mundo más justo y sostenible que sólo puede abordarse desde un pensamiento más complejo.

Este enfoque invita a una nueva definición del rol del diseñador como agente de cambio social. No se limita a la creación de objetos estéticos, sino que, el diseño, abarca prácticas como el diseño de servicios, sistemas, intervención en espacios públicos y la creación de experiencias. Esta expansión del campo del diseño se sustenta en la convicción de que los problemas actuales requieren soluciones interdisciplinarias y colaborativas.

La intersección entre el diseño y otras disciplinas -como la ciencia, la tecnología, las humanidades y las artes- enriquece significativamente el proceso creativo y permite abordar problemas complejos desde múltiples perspectivas. Al integrar conocimientos de diversas áreas, los diseñadores pueden desarrollar soluciones innovadoras y sostenibles que responden a las necesidades de las comunidades. Asimismo, el diseño pensado desde múltiples dimensiones promueve conciencia social y ambiental, comprometiéndose con una reflexión consciente de producción de diseño en aras a contribuir a un futuro más justo y equitativo.

En el actual contexto regional, es menester responder a las demandas de la economía del conocimiento. Existe un requerimiento creciente por nuevos materiales, procesos, productos y servicios diseñados localmente. Esta realidad permite identificar oportunidades y desafíos que el mercado laboral ofrece a los futuros diseñadores que propicien la economía circular, la innovación y la aplicación de tecnologías transformadoras. En este contexto es fundamental considerar el desarrollo socio-productivo y su impacto a partir de un salto tecnológico, áreas de vinculación y articulación promoviendo la investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación.

Las políticas públicas en materia de diseño y creatividad están impulsando significativamente su desarrollo, creando un entorno favorable para la formación de



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

diseñadores centrados en experiencias y proyectos creativos integradores. Desde una perspectiva sistémica, las políticas de sostenibilidad y desarrollo ambiental y sociocultural deben contemplar un equilibrio entre el ser humano y la naturaleza. Desde este contexto, se propone un cambio de paradigma en las ofertas de diseño, donde se conjuga el pensar con el hacer desde una mirada holística.

Las tendencias globales en diseño apuntan a nuevas tecnologías, nuevos materiales y procesos que están transformando el sector y necesitan ser estudiados y desarrollados. La carrera propuesta busca proyectarse en la actualización de estas tendencias con el fin de ofrecer una formación de vanguardia, posicionando a la Universidad Provincial de Córdoba como polo referente en diseño. Esta formación va en concordancia con el concepto de I+D+i para el crecimiento económico y el avance tecnológico, tanto a nivel nacional como internacional, mediante las nuevas tecnologías aplicadas a las actividades productivas en general, a los cluster, a la asociatividad, al desarrollo de herramientas o aplicaciones como bienes no fungibles e innovaciones tecnológicas dirigidas al diseño y el arte. En la carrera se propicia la utilización de recursos digitales mediante el aprendizaje basado en problemas, taxonomía de Bloom y TIC, dominio cognitivo, educación 3.0, realidad aumentada (RA), geolocalización, realidad virtual, micromundos y simulaciones, programas educativos inclusivos, cibercultura y cultura hacker, remix y maker y la inclusión de tecnologías para el aprendizaje como la gamificación y la simulación.

En resumen, la Licenciatura en Diseño propone una transformación en la forma en que concebimos y practicamos el diseño, fomentando la experimentación y la exploración de nuevas formas de expresión en las que se integran perspectivas teóricas y metodológicas de diversas disciplinas con las últimas tendencias y tecnologías.

2 HORIZONTES DE LA CARRERA

2.1 Objetivos de la carrera

Formar profesionales con herramientas para:

- Promover la innovación técnica disciplinar potenciando soluciones de diseño desde una perspectiva holística.
- Impulsar estudios de indagación interdisciplinarios, rigurosos y especulativos que ponen en jaque las formas sesgadas del diseño, así como el rol tradicional del diseñador en la sociedad.



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

- Consolidar un enfoque transdisciplinar que reconozca los supuestos ontológicos, teóricos, metodológicos y epistemológicos para la construcción de un abordaje del conocimiento en el campo del diseño de experiencias centrado en ámbitos público, privado y autogestivo.
- Fomentar la investigación aplicada con el fin de optimizar procesos y resultados en el diseño.
- Impulsar el desarrollo de respuestas de diseño innovadoras centradas en la empatía y la sustentabilidad atentas al territorio.

2.2 Perfil del egresado

Se espera que al finalizar su proceso de formación *el/la Licenciado/a en Diseño* alcanzará los conocimientos, habilidades y actitudes para:

- El desarrollo de un corpus teórico-práctico sólido y actualizado que permita la exploración de técnicas y tendencias innovadoras, fomentando la interdisciplinariedad y la experimentación.
- La integración de los conocimientos adquiridos en una praxis profesional desde la perspectiva de un diseño holístico y multidimensional.
- El desempeño profesional en ámbitos públicos, privados y autogestivos en proyectos de impacto ambiental en términos socio sustentables.
- El fomento de una cultura de diseño centrada en el ser humano y en el bienestar colectivo donde el profesional evidencie sus cimientos en implicaciones éticas, la equidad y la sustentabilidad.
- El desarrollo de la sensibilidad y empatía en relación al contexto local y regional para contribuir desde la disciplina al mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

Se espera que al finalizar su proceso de formación *el/la Técnico/a Universitaria/o en Tecnologías del Diseño* alcanzará los conocimientos, habilidades y actitudes para:

- La articulación efectiva de conocimientos adquiridos en diversos ámbitos (público, privado y autogestivo) en su práctica profesional, demostrando una visión holística del diseño.
- La Implementación e integración de tecnologías y metodologías innovadoras, mediante la experimentación y la interdisciplinariedad en el campo del diseño.

2.3 Alcances del título

El/la *Licenciado/da en Diseño* está capacitado/a para desempeñar las siguientes actividades laborales:

- Participar en el control y supervisión de la ejecución de proyectos considerando implicaciones éticas y asegurando que dichas experiencias sean beneficiosas para la sociedad en general.
- Planificar, evaluar, diagnosticar y diseñar sistemas experienciales complejos que contribuyan a crear experiencias coherentes y significativas que abarquen múltiples puntos de contacto y canales.
- Diagnosticar, coordinar, gestionar y evaluar proyectos que faciliten la transformación de las organizaciones a través del diseño de experiencias que promuevan la innovación y la adaptación al cambio.
- Trabajar en equipo con profesionales de diversas áreas (ciencia, tecnología, psicología, etc.) para aportar contenido teórico y planificación; integrando equipos de investigación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías, apropiadas a los diferentes procesos de diseño vinculados al área de dominio del diseño.

El/la *Técnico/a Universitario/a en Tecnología del Diseño* está capacitado/a para desempeñar las siguientes actividades laborales:

- Colaborar en equipos de desarrollo y evaluación de proyectos sobre el impacto socio- ambiental de los sistemas de comunicación y diseño ya existentes y a proyectarse.
- Realizar diagnósticos de intervenciones que permitan soluciones de diseño en ámbitos públicos, privados y/o independientes que contribuyan a un futuro más sostenible, equitativo e inclusivo.

3 DISEÑO CURRICULAR DE LA CARRERA

3.1 Requisitos de ingreso

En virtud de lo establecido en el artículo 7 de la Ley de Educación Superior 24521/95, para ingresar a instituciones de la Educación Superior el ingresante debe tener completos sus estudios secundarios. También se prevé que las personas “mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que



Mgter. Jorge Omar Abel Jalmeiz
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

demuestren, a través de las evaluaciones que en su caso establezcan, que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios que se proponen iniciar, así como aptitudes y conocimientos suficientes para cursarlos satisfactoriamente".¹

3.2 Requisitos de egreso/graduación

Para obtener el título de *Técnico/a Universitario/a en Tecnologías del Diseño* los/las estudiantes deberán aprobar las 19 (diecinueve) unidades curriculares contempladas entre primer y segundo año del plan de estudios.

Para obtener el título de *Licenciado/a en Diseño* los/las estudiantes deberán aprobar todas las unidades curriculares establecidas en el plan de estudios, además del desarrollo, presentación y defensa oral de trabajo Final de grado.

3.3 Desarrollo de la Propuesta curricular

El plan de estudios está delineado para abarcar con idoneidad y expansión a diferentes campos del diseño, de formación teórica, práctica, técnica y crítica vinculados a la disciplina. Para ello propone un recorrido formativo que comienza con un ciclo básico común y luego se ramifica hacia talleres específicos.

En el primer año, los estudiantes adquieren una base sólida en los principios fundamentales del diseño, explorando y experimentando tanto desde la teoría como la práctica. Esta etapa inicial les proporciona un lenguaje visual común, herramientas digitales esenciales y una comprensión profunda de los procesos creativos, además de una introducción a diversas disciplinas del diseño. La visión integral les permite desarrollar un pensamiento crítico y creativo, esencial para abordar los desafíos complejos que plantea el mundo contemporáneo.

En los años siguientes, los estudiantes contarán con materias comunes obligatorias y otras optativas, las que les permitirá profundizar gradualmente áreas de interés personal sin la necesidad de elegir una orientación específica. Esta flexibilidad responde tanto a las necesidades individuales de cada estudiante, a quien se brinda la oportunidad de descubrir sus propias afinidades, como a la preparación para un mercado laboral dinámico y exigente.

¹ Ley de Educación Superior 24521/95. Art. 7 del Capítulo 2: De la Estructura y articulación de la Educación Superior.

3.3 Estructura curricular del Plan de Estudio

a. Unidades curriculares, asignación horaria semana, total y condición académica

| PRIMER AÑO | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Anuales | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 01 | Pensamiento Proyectual 1 | 96 | 3 | Promoción -Regular |
| 02 | Estudios de la Forma y el Espacio | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 03 | Tecnologías en Diseño 1 | 96 | 3 | Promoción -Regular |
| 04 | Laboratorio de Materiales | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |

| PRIMER AÑO | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Primer Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 05 | Laboratorio Multisensorial de Diseño | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 06 | Cultura Visual | 32 | 2 | Promoción -Regular -Libre |
| 07 | Producción y Postproducción Digital | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |



Mgtr. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Planeamiento
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

| PRIMER AÑO | | | | |
|--|---|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Segundo Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 08 | Experiencias Accesibles y Sostenibles | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 09 | Estudio del Color | 32 | 2 | Promoción -Regular -Libre |
| 10 | Práctica de Integración y Transferencia | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

Totales Primer año

Unidades curriculares primer año: Total 10 (diez). 4 (cuatro) anuales y 6 (seis) semestrales

Horas reloj anuales: 704 (setecientos cuatro)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 22 (veintidós) y segundo semestre: 22 (veintidós)





Mgtr. Jorge Omar Abal Jaimez
Secretario Académico y de Progreso
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

UPC
UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA

SEGUNDO AÑO

Unidades Curriculares Anuales

| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
|-------------------|-------------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| 11 | Pensamiento Proyectual 2 | 96 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 12 | Técnicas de la Representación | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 13 | Tecnologías en Diseño 2 | 96 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 14 | Proyecto Transversal | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 15 | Comunicación y Diseño | 96 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

SEGUNDO AÑO

Unidades Curriculares Primer Semestre

| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
|-------------------|-----------------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| 16 | Narrativas Analógicas y Digitales | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 17 | Electiva 1 | 32 | 2 | Promoción -Regular -Libre |

0468



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Programa
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

| SEGUNDO AÑO | | | | |
|--|---|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Segundo Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 18 | Observatorio de problemáticas en Diseño | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 19 | Electiva 2 | 32 | 2 | Promoción -Regular -Libre |

Totales Segundo Año:

Unidades curriculares segundo año: Total 9 (nueve). 5 (cinco) anuales y 4 (cuatro) semestrales

Horas reloj anuales: 704 (setecientos cuatro)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 22 (veintidós) y segundo semestre: 22 (veintidós)

Hasta aquí quien cursa y aprueba todas las unidades curriculares obtendrá el título de Técnico/a Universitario/a en Tecnologías del Diseño.

Carga horaria total del Título Técnico Universitario en Tecnologías del Diseño: 1408 (mil cuatrocientos ocho) horas reloj





Mgter. Jorge Omar Abal Jalmeiz
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

UPC
UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA

| TERCER AÑO | | | | |
|-------------------------------|---|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Anuales | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 20 | Diseño de Experiencias | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 21 | Metodología de la Investigación en Diseño | 96 | 3 | Promoción -Regular |

| TERCER AÑO | | | | |
|---------------------------------------|---|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Primer Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 22 | Epistemología de las Ciencias y el Diseño | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 23 | Estética | 64 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 24 | Pensamiento Proyectual Complejo | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 25 | Electiva 3 | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

0468



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

| TERCER AÑO | | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Segundo Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 26 | Psicología Aplicada | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 27 | Antropología | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 28 | Problemáticas del Diseño y Contexto | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 29 | Electiva 4 | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

Totales Tercer Año:

Unidades curriculares tercer año: Total 10 (diez). 2 (dos) anuales y 8 (ocho) semestrales

Horas reloj anuales: 624 (seiscientos veinticuatro)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 20 (veinte) y segundo semestre: 19 (diecinueve)



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Posgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

UPC
UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE CÓRDOBA

| CUARTO AÑO | | | | |
|-------------------------------|--|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Anuales | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 30 | Proyecto Colaborativo Interdisciplinar | 128 | 4 | Promoción -Regular -Libre |
| 31 | Taller Trabajo Final | 64 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

| CUARTO AÑO | | | | |
|---------------------------------------|----------------------------|-------------------|---------------------|---------------------------|
| Unidades Curriculares Primer Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 32 | Pensamiento Organizacional | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 33 | Diseño Estratégico | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 34 | Teoría y Crítica | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 35 | Electiva 5 | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

0468



Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez
Secretario Académico y de Postgrado
Universidad Provincial de Córdoba

ES COPIA
DEL ORIGINAL

| CUARTO AÑO | | | | |
|--|----------------------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Unidades Curriculares Segundo Semestre | | | | |
| Código Curricular | Unidad Curricular | Hs. Reloj Anuales | Hs. Reloj Semanales | Condición Académica |
| 36 | Investigación Aplicada al Diseño | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 37 | Economía Aplicada al Diseño | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 38 | Ética | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |
| 39 | Electiva 6 | 48 | 3 | Promoción -Regular -Libre |

Totales Cuarto año

Unidades curriculares cuarto año: totales 10 (diez). 2 (dos) anuales y 8 (ocho) semestrales

Horas reloj anuales: 576 (quinientos setenta y seis)

Horas reloj semanales: Primer semestre: 19 (diecinueve) y segundo semestre: 19 (diecinueve)

Carga horaria total del plan de estudio del título de Licenciado/a en Diseño: 2608 (dos mil seiscientos ocho) Horas reloj

b. Contenidos mínimos de las unidades curriculares.

PRIMER AÑO

01.- Pensamiento Proyectual 1

Pensamiento, proyecto y diseño. El pensamiento proyectual. Enfoque en el diseño de productos físicos, servicios, sistemas, experiencias digitales. El pensamiento proyectual como herramienta para la adaptación y la innovación en el contexto actual. Pensamiento racional o lógico. Pensamiento lateral o divergente. Pensamiento o razonamiento reflexivo. Pensamiento crítico. Pensamiento sistémico. Integración interdisciplinaria de procesos. Noción de vinculación entre proceso, proyecto, método y metodología con los pensamientos proyectuales. Aproximaciones a la Epistemología del Diseño. Orientación a la solución. Procesos interactivos. Enfoque en el usuario. Creatividad e innovación. Colaboración interdisciplinaria. Metodología estructurada. Etapas del pensamiento proyectual. Lectura y escritura académica y proyectual.

02.- Estudios de la Forma y el Espacio

Noción de forma. La organización de la forma y el espacio bi y tridimensional. Concepto de estructura (estáticas y dinámicas). Estructura y organización de la forma-plano- espacio. Figura - fondo. Modulación. Repetición. Simetría. Rapport. Síntesis. Formas artificiales y naturales. Formas figurativas: verbales-tipográficas, abstractas, abstractas geométricas, orgánicas, caligráficas. Forma y diseño: formas simples, formas múltiples, formas compuestas, formas súper unitarias. Manifestaciones sensibles de la forma: configuración, brillo, opacidad, translucencia, transparencia, atmósferas.

03.- Tecnologías en Diseño 1

Sistemas de impresión gráfica. Impresión analógica e impresión digital: tipos y variedades de técnicas. Contenidos digitales: gestión de salida y tipos de exportación digital, sus compatibilidades. Imagen digital: atributos de la imagen digital. Tamaño físico. Modo y profundidad de color. Resolución. Formatos y soportes. Peso. Limitaciones. Compresión y optimización de imágenes. Fotografía digital. Las herramientas del diseño digital: imagen, gráficos, audio y video. Broadcasting, webcasting, download y streaming. Diseño de contenidos digitales. Reconversión de contenidos originales en multiplataforma. Formatos de pantallas. La integración multimedia. Relaciones e interacciones entre tecnologías analógicas y digitales. Diseño web: HTML5, css, web 2.0 y 3.0, webApp. Infraestructuras: servidores y clientes,

hosting y dominios, APIs. Introducción a Javascript y librerías asociadas.

04.- Laboratorio de Materiales

La materialidad como concepto. Idea, proyecto y materialidad. El soporte material como premisa de diseño. Exploración de materiales disponibles. Materiales convencionales y no convencionales. Materiales biodegradables. Nuevas materialidades. Biomateriales. Materiales experimentales. Nanotecnología. Nuevas tecnologías aplicadas a materiales y técnicas de producción. Impresión 3D: filamentos y sus propiedades, Impresión PLA, ABS y resina. Diseño para la impresión 3D, softwares y técnicas.

05.- Laboratorio Multisensorial de Diseño

Los sentidos y el diseño. Conceptos de multisensorialidad. Exploración desde los sentidos. Lo sensorial más allá de lo visual. Marca sonora. Marca olfativa. Marca gráfica. Texturas táctiles. Diseño y multisensorialidad en la contemporaneidad. Dialéctica sonido-imagen, olfato - imagen, lo háptico y lo visual. Formas y articulaciones. Funciones narrativas, descriptivas, expresivas de la imagen. La música, la palabra, los ruidos y el silencio. El tiempo, el movimiento y el espacio creado. La experiencia de diseño desde lo multisensorial.

06.- Cultura Visual

Concepto de cultura visual: las imágenes, los artefactos visuales y prácticas visuales (prácticas de recepción visual y mediación cultural de la visión). La imagen mirada, observada, decodificada e interpretada como información visual. Modos socio-culturales y sus regímenes escópicos. Necesidades, deseos, demandas. Análisis de imagen crítico reflexivo. Alfabetización visual. Códigos visuales. Enfoques conceptuales: simbolismo. Expresionismo. Forma sigue a la función. Gestalt. Medio como mensaje. Pragmatismo. Formalismo. Posmodernismo. Contextos de producción (diseñador-entorno) y contextos de observación (usuario-entorno) Usuario. Consumidor. Prosumidor. Lectura y escritura académica y proyectual.

07.- Producción y Postproducción Digital

Preproducción, producción, posproducción integral. Edición básica. Nociones de montaje. Recursos y herramientas. Cámaras, definición. Fija, movimiento. Digitalización, edición. El registro del sonido y de la imagen. Registro del ambiente o su recreación. Planos de la imagen y planos sonoros. Niveles relativos. Foley. Edición "no lineal". Hardware y software de edición. Componentes y funciones de la interface de edición. Relación entre los diferentes formatos de exportación y compresión. RGB

vs RAW. LUTS. La edición off line, el XML y el EDL y la edición on line. Creatividad en el diseño de técnicas de posproducción. Los efectos visuales. La captura y composición en chroma key

08.- Experiencias Accesibles y Sostenibles

Conceptos de accesibilidad, usabilidad, productividad, amigabilidad y navegabilidad. Materiales sostenibles y sustentables. Lo sustentable del Diseño. La accesibilidad como derecho en el Diseño. Interdisciplina y accesibilidad. Aportes del Diseño a la accesibilidad (forma, color, espacio) Entornos urbanos y rurales. ODS desde la accesibilidad y sustentabilidad en Diseño. Tecnologías para la accesibilidad inclusiva y el diseño universal. Interfaces accesibles e inclusivas. Tecnologías, ambiente y diseño sustentable. La gráfica como catalizador de la experiencia espacial. La elección del material y su impacto en la percepción visual y ambiental. La integración de la gráfica en diferentes escalas del entorno construido (entornos arquitectónicos, urbanos y paisajísticos). Arquigrafía sustentable.

09.- Laboratorio de Color

Conceptualización del color: dimensiones e interacciones, esquemas de combinación (armonía - contraste - relatividad). Gestión del color: modelos de color. Color pigmento, color luz, color químico. Espacios de color. Percepción del color. Semiótica del color. Color como herramienta de diseño: usos, función, impacto, legibilidad, visibilidad y pertinencia. El color y la forma, el color y las convenciones. Color y materialidades.

10.- Práctica de Integración y Transferencia

Creatividad e innovación. Métodos. Divergencia: búsqueda de soluciones. Técnicas de ideación y creatividad. Convergencia: selección y priorización. Contexto de aplicación. Aplicación de conocimientos, habilidades y experiencias adquiridos en un contexto a otro diferente para crear soluciones innovadoras y eficaces. Integración en Diseño. Interdisciplinariedad. Sistemas complejos. Materiales y técnicas. Optimización. Funcionalidad. Usabilidad. Eficiencia del proceso de diseño. Transferencia en Diseño. Adaptación de métodos. Innovación basada en analogías: biomimética. Reutilización de conceptos. Soluciones fuera del enfoque tradicional. Adaptación a nuevos mercados o entornos. Estudio de casos. Colaboración interdisciplinaria. Exploración continua.

SEGUNDO AÑO

11.- Pensamiento Proyectual 2

Procesos de Diseño. Metodologías proyectuales. Métodos de Diseño. Análisis y crítica reflexiva sobre los procesos en Diseño. Marcos de referencia locales e internacionales. Pensamiento complejo. Epistemología del Diseño. Importancia. Naturaleza del Conocimiento en Diseño. Diferencia con otras epistemologías. Teoría de la práctica en Diseño. Componentes clave de la Epistemología del Diseño: Conocimiento tácito y explícito. Contextualidad y situación. Reflexión en la Acción. Investigación basada en la práctica. Enfoques y paradigmas en la Epistemología del Diseño: Diseño como ciencia. Diseño como arte. Diseño como resolución de problemas. Diseño como innovación social. Lectura y escritura académica y proyectual.

12.- Técnicas de la Representación

Pensar la idea. Tendencias y aplicaciones. Diseño especulativo. Diseño para un futuro sostenible, diseño para nuevas tecnologías, diseño para realidades alternativas. Diseño generativo. Diseño paramétrico. Pensamiento visual: iconografía, simbología, metáforas visuales. Consideraciones de contexto cultural, público objetivo y propósito de la representación. Métodos para la representación conceptual. Representación grafo plástica. Bocetos, técnicas analógicas y digitales. Vectores. Bitmaps. Dibujo técnico: Normas IRAM. Sketchnoting. Storytelling visual. Bocetado. Infografías. Diagramas. Wireframes. Collage y mood boards digitales e impresos. Prototipado, maqueta, mockup. Presentación efectiva de ideas. Diseño de presentaciones. Visualización de datos. Diseño de Servicios. Customer journey mapping. Service blueprint. Diseño de experiencias. Diseño de ecosistemas de servicios. Diseño de interacción. Metodologías y herramientas. Diseño centrado en el usuario. Agile design o metodologías ágiles. Lean startup. Herramientas de prototipado rápido. Herramientas de realidad virtual y aumentada. Modelado 3D. Renderizado. Animación y simulación. Video mockups. Herramientas digitales: tabletas, escáner cama plana, escáner 3D: alcances y posibilidades.

13.- Tecnologías en Diseño 2

La luz como materia de diseño. Roles y sistemas de iluminación interior. La luz y el espectro electromagnético. Luz y visión. Luz y color. Introducción a las luminarias. La luz y la respuesta de los materiales. Propiedades ópticas de la materia. La iluminación en los diferentes usos. Iluminación escénica. Composición básica de la luz de una

escena (luz principal, refuerzo y contra). Direcciones de la luz relativas al objeto iluminado y al espectador (frontales, contraluces, lateral, cenital, etc.). La iluminación como arte temporal. Tecnologías de iluminación: DMX y software de iluminación, armado de escenas y secuenciamiento. Nuevos procesos de mediación: del texto a la inteligencia artificial. Desarrollo de herramientas (aplicaciones) con IA. Fundamentos de las redes neuronales y deep learning. Trabajo con prompts. Tecnologías texto a texto, sonido a texto y texto a imagen. Tecnologías de blockchain. Tokenización y plataformas NFT (Non -Fungible Token). Bienes no fungibles y mercados digitales. Formas sonoras. Características físicas y perceptivas. Física del sonido: Altura, frecuencia, intensidad, ritmos, timbre. La cadena de sonido digital. Efectos y fuentes. Formatos de sonido: Mono, stereo y cuadrafonía, Ambisonics. Creación de climas, ambientes sonoros. Exploración de la contribución del sonido a la inmersión.

14.- Proyecto Transversal

Proyecto multi e interdisciplinar de Diseño. Integración de contenidos disciplinares. Concepto, objetivo, estrategia y acciones de diseño. Diversidad de enfoques en resolución de problemas. Diseño y proyecto. Grupo y equipo de trabajo. Perspectivas disciplinares y enfoque sistémico en la metodología de trabajo. Sistematización de soluciones. Proyectos de diseño y economía. Aplicación del pensamiento complejo. Proyecto y territorialidad. Lectura y escritura académica y proyectual.

15.- Comunicación y Diseño

Conceptos básicos de la comunicación. Comunicación digital y analógica. El diseño, la evolución tecnológica y su incidencia en las tipologías de información y comunicación. Nuevos paradigmas comunicacionales. Las competencias comunicativas en contextos mediáticos tradicionales y digitales. Comunicación, texto, contexto y entorno. Productores e intérpretes comunicacionales. Formatos comunicacionales. Géneros discursivos desde el Diseño. Discurso y comunicación. Soportes comunicacionales. Comunicación e información en el campo interdisciplinario del Diseño. El lenguaje de la esquemática, sus derivaciones, sus aplicaciones, y su consolidación como forma visual de pensamiento. Conceptos básicos de semiótica. Semiosis ilimitada. Lectura y escritura académica y proyectual.

16.- Narrativas Analógicas y Digitales

Posibilidades y límites de los soportes. La narrativa del Diseño. El relato en la propuesta de Diseño. Vinculaciones narrativas del Diseño. Tipos de narrativas: Narración lineal, no lineales, narración interactiva, narración multimedia. Hipertexto.

Narrativas digitales. Diseño de interacción y las interfaces de usuario. Modos de lectura y navegación en pantalla. Del diseño estático al diseño interactivo. Las variables interactivas: tiempo, narrativa, secuencia, ritmo y acciones. Narrativas transmedia. Modos de lectura y navegación en pantalla. Intertextualidad. Convergencia. Interacción y navegación. Audiencias, espectadores y usuarios. Tipos y grados de participación. Inmersión. Textualidad interactiva. Apropiación. Multimodalidad. Micronarrativas para dispositivos móviles. Narrativas inmersivas: AR, VR y simulación.

17.- Electiva 1

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

18.- Observatorio de problemáticas en Diseño

Problemas de Diseño. Problema, necesidad y vacancias. Problematicación del problema. Problemas sociales, sustentables y centrados en la persona desde el Diseño. Multiplicidad del problema de Diseño. Problema e interdisciplinariedad. Mapeos de problemas de diseño con mirada social y colaborativa. Trabajo de campo en entorno social y/u organizacional. Territorialidad. Lectura y escritura académica y proyectual.

19.- Electiva 2

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan

de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

TERCER AÑO

20.- Diseño de Experiencias

Concepto de Experiencia. Antecedentes. Principios y reglas del diseño de experiencias (Efecto estética-usabilidad, Umbral de Doherty, Ley de la Región Común, Ley de Fitts, Ley de Hick, Ley de Miller, Ley de Jakob) Entornos y experiencias. Usuarios. La iteración en la experiencia del Diseño. Entornos y experiencias. El diseño de experiencia situado. Experiencias ágiles y dinámicas. Diseño de experiencia de cliente (articulación con branding y sistemas marcarios)

21.- Metodología de la Investigación en Diseño

Investigación: conceptualización. Investigación en contexto: cultura, clases sociales, grupos de referencia, edad y género. Enfoque sistemático y estructurado. Aplicación de métodos científicos y técnicos para entender el contexto, generar y evaluar ideas, y desarrollar soluciones efectivas. Definición del problema. Revisión de antecedentes. Investigación Preliminar. Metodología investigativa: fuentes de datos: primarios y secundarios. Tipos de investigación. Investigación cualitativa: grupos de debate. Entrevistas en profundidad. Experimentos, investigación cuantitativa: encuestas. Diseño de un cuestionario, relevamiento de datos. Tabulación de datos. Presentación de resultados. Cuestiones éticas de la investigación. Investigación proyectual. Relación problema-solución. Identificar y enunciar el problema. Tipificación de audiencias: mosaicos. Tipificación de necesidades. Definición de atributos. Estilos. Definición del proyecto: toma de partido, claves del sistema, estrategias de creatividad. Lectura y escritura académica y proyectual. Prototipado. Pruebas de Usuario. Evaluación y Refinamiento. Implementación. Evaluación Post-Implementación. Metodologías y Enfoques Específicos: Design Thinking. Research Through Design (RtD) Participatory Design.

22.- Epistemología de las Ciencias y el Diseño

Epistemología de las Ciencias. Naturaleza del Conocimiento Científico: Realismo vs. Idealismo. Empirismo vs. Racionalismo. Métodos Científicos: Método Deductivo. Método Inductivo. Método Experimental. Método Estadístico. Criterios de Validez: Falsabilidad. Reproducibilidad. Consistencia Interna. Teorías del Conocimiento Científico: Positivismo. Constructivismo. Realismo Crítico. Ciencias aplicadas. Epistemología del Diseño. Visión hegemónica y visión alternativa. Las disciplinas proyectuales como campo de conocimiento. Dimensiones de la praxis del diseño. Las ciencias artificiales y el Diseño. Naturaleza del Conocimiento en Diseño. Conocimiento Práctico y Teórico. Diseño como Investigación. Métodos de Investigación en Diseño: Método Experimental. Investigación Cualitativa. Investigación Cuantitativa. Métodos Participativos. Criterios de Evaluación en Diseño. Funcionalidad. Usabilidad. Estética. Impacto Social y Ambiental. Teorías del Conocimiento en Diseño. Design Thinking. Enfoque Constructivista. Teoría de la Práctica. Desarrollo y Validación del Conocimiento. Prototipación y pruebas. Iteración y Refinamiento. Interrelación con las Ciencias. Interdisciplinariedad. Lectura y escritura académica y proyectual.

23.- Estética

Concepto de Estética en Diseño. Definición. La experiencia estética, sujetos y objetos estético. Categorías estéticas. Forma y función. Algunos principios Estéticos en Diseño: Proporción y Escala. Equilibrio. Contraste. Ritmo y Repetición. Armonía. Etc. Estética vs. Funcionalidad. Interacción entre Estética y Funcionalidad. Experiencia del Usuario (UX) Cultura y Estética: Los estándares de belleza. Tendencias y Estilos Estéticos en Diseño. Ética y Estética. Estética y Diseño Sostenible. Estética y selección de materiales sostenibles y técnicas de producción responsables. Cánones estéticos y cultura. Casos de estudio y ejemplos. Lectura y escritura académica y proyectual.

24.- Pensamiento Proyectual Complejo

Planificación y desarrollo de proyectos que requieren una alta capacidad para manejar y sintetizar múltiples variables y factores. Habilidades cognitivas para la resolución de problemas. Taxonomías de aprendizaje (Bloom, etc.) El pensamiento complejo en la toma de decisiones argumentadas, innovadoras y objetivas. Las partes como un todo. Interdisciplinariedad. Visión sistémica. Adaptabilidad. Creatividad e innovación. Planificación y gestión de riesgos. Comunicación y colaboración. Evaluación y ajuste continuo. Análisis de proyectos con alto grado de incertidumbre. Integración efectiva de múltiples elementos para alcanzar objetivos ambiciosos.

25.- Electiva 3

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

26.- Psicología Aplicada

Psicología y Diseño. Teorías psicológicas aplicables al proceso de diseño y la experiencia del usuario. (UI, UX) Psicología del Comportamiento. Teoría de la Carga Cognitiva. Principios de Diseño de Interacción. Empatía. Teoría del Diseño Emocional. Estrategias. Gestalt. Percepción y Cognición. Comunidad y psicología. Principios de Accesibilidad. Teoría de la Motivación. Influencia Cultural. Lectura y escritura académica y proyectual.

27.- Antropología

Antropología y Diseño. Antropología social. Culturas, comportamientos y contextos sociales y su influencia en la creación de productos y experiencias. Investigación de Usuario y Contexto: Etnografía. Entrevistas y Observaciones. Diseño Centrado en el Usuario: Contexto Cultural. Adaptación Local. Estudio de Necesidades y Comportamientos. Inspiración Cultural. Co-diseño. Impacto Social. Ética. Diseño Inclusivo. Adaptación de la Experiencia. Normas y Etiqueta. Diseño de Servicios. Ergonomía. Lectura y escritura académica y proyectual.

28.- Problemáticas del Diseño y Contexto

La sociedad civil, estructura política, social y cultural, de la ciudadanía y la participación democrática. El diseño en Latinoamérica y Argentina, análisis histórico. Estructuras sociales, composición de clases. Poder y sociedad. Inclusión del sujeto político. Siglo XX, Guerra Fría. Globalización. Estado Nación. Consideraciones centrales en las intervenciones territoriales desde la Integralidad. Dimensiones políticas, epistémicas, éticas, sociales y pedagógicas como ejes conceptuales.

Aspectos centrales de las intervenciones en comunidad desde perspectivas críticas: diálogo de saberes, trans- disciplina, integración de las funciones sustantivas. Herramientas básicas de intervención territorial, alcances. Modos de intervención. Propuesta de experiencias en comunidad. Fundamento, diseño, implementación, evaluación y seguimiento. Lectura y escritura académica y proyectual.

29.- Electiva 4

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

CUARTO AÑO

30.- Proyecto Colaborativo Interdisciplinar

El trabajo en grupo y la creación colaborativa. Registro (estructurados y no estructurados) de experiencias y/o documentación de procesos: memorias, diarios, bitácoras, gráficos y/o esquemas, grabaciones, fotografías y/o videos; portafolios. Plenario de experiencias. Diversidad de Perspectivas. Integración de Conocimientos. Comunicación y Colaboración. Enfoque Centrado en el Usuario. Proceso Interactivo. Etapas de un Proyecto Colaborativo Interdisciplinar en Diseño. Innovación Incrementada. Soluciones más completas. Mayor Eficiencia y Efectividad. Gestión de un equipo interdisciplinario. Lectura y escritura académica y proyectual.

31.- Taller de Trabajo Final

Herramientas conceptuales y formales para la elaboración de un proyecto de tesis. Planificación estratégica del proyecto. El Diseño en un contexto inter, trans y multidisciplinar: el pensamiento de diseño como herramienta estratégica en entornos complejos. Procesos de sentido: reconocimiento de los contextos de posibilidad, de existencia y de valor como variable activa del proyecto. Asesoramiento y discusión de

temas y ante-proyectos Desarrollo de proyecto final. Responsabilidad social y cultural del diseñador. El diseño situado. Apoyo temático, conceptual, teórico y metodológico para la elaboración y concreción de un plan de trabajo. La multi e interdisciplina desde el proyecto. Lectura y escritura académica y proyectual.

32.- Pensamiento Organizacional

Enfoque integral para entender, gestionar y optimizar el funcionamiento de una organización. Visión Sistémica: Sistema Interconectado. Enfoque Holístico. Gestión del Cambio: Adaptabilidad. Cambio Organizacional. Cultura Organizacional: Valores y Creencias. Clima Organizacional. Estrategia y Planificación: Desarrollo Estratégico. Planificación Operativa. Estructura Organizacional: organización, jerarquía. Procesos y Eficiencia: optimización y gestión. Innovación y Creatividad. Comunicación efectiva. Colaboración, trabajo en equipo. Liderazgo y Desarrollo profesional. Gestión del Desempeño: Evaluación y Medición. Feedback y Reconocimiento. Responsabilidad Social y Ética. Análisis FODA. Lectura y escritura académica y proyectual.

33.- Diseño Estratégico

Diseño Estratégico y estrategias de Diseño. Procesos interactivos: divergencia y convergencia (el doble diamante) Diseño centrado en las personas: usuarios, tecnología, mercado y territorio. Herramientas del Diseño centrado en las personas. Enfoques, modelos y herramientas para la innovación y la resolución de problemas. Perspectiva relacional: trabajo colaborativo y diseño ontológico. Diseño emocional y diseño ético: impacto social y ambiental. Soluciones innovadoras para el sistema productivo. Sustentabilidad: nuevos paradigmas y valores Herramientas conceptuales, analíticas y prácticas para el diseño estratégico. Resiliencia de las economías y sociedades de la región. Mapeo de tendencias globales y regionales en materia de Economía Circular. Estudios prospectivos. Políticas públicas. Pensamiento estratégico y pensamiento sistémico. Lectura y escritura académica y proyectual.

34.- Teoría y Crítica

Diseño como ciencia y diseño como práctica. Dimensiones filosófico-ontológicas, metodológicas, históricas, éticas y estéticas. Teoría del proyecto. Problemas de teorización del diseño: Estética, ética, política, cultura material. Paradigmas, conceptos y nociones teóricas existentes en el Diseño. Metodologías generales o métodos particulares. Instrumentos críticos: opiniones, dictámenes o juicios de apreciación, evaluación o ponderación valorativa de los mismos. Lectura y escritura académica y proyectual.

35.- Electiva 5

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

36.- Investigación Aplicada al Diseño

Propuestas metodológicas sobre la investigación en diseño. Paradigma FATH (for-about-through): Research for design (investigación para el diseño), Research about design (investigación sobre el diseño) Research through design (investigación a través del diseño). Diseño como objeto de estudio: investigación centrada en el producto de diseño, la investigación centrada en el usuario del diseño, la investigación centrada en la disciplina del diseño. Lectura y escritura académica y proyectual.

37.- Economía Aplicada al Diseño

El Diseño y la economía. Modelos. Capitalismo. Socialismo. Otras economías. Desarrollo Económico y Soberanía Alimentaria. Teorías de desarrollo. Modelos de producción extractivistas. Políticas públicas, cooperativas y mutuales. El rol del Estado como promotor de estas iniciativas sociales y populares. Movimientos sociales en la construcción de otra economía. Economía del conocimiento. Eficiencia de Recursos: Optimización de Costos. Minimización de Residuos. Valor y Precio: Valor Percibido. Estrategias de Precio. Análisis de Costo-Beneficio. Evaluación Económica. Justificación de Inversiones. Innovación y Competitividad. Inversión en I+D. Análisis de Mercado. Ciclo de Vida de los Productos. Análisis. Rentabilidad a Largo Plazo. Sostenibilidad Económica. Diseño Sostenible. Responsabilidad Social Corporativa. Experiencia del Usuario y Rentabilidad: Valor Añadido. Coste de Innovación. Optimización de la Cadena de Suministro: Eficiencia en la Producción. Logística y Distribución. Impacto en el Mercado y Demanda. Segmentación de Mercado. Lectura y escritura académica y proyectual.

38.- Ética

Moral y ética. Fundamentaciones de la moralidad y la eticidad. Impacto de las decisiones en los individuos y la sociedad en general. Responsabilidad social. Inclusión y accesibilidad. Sostenibilidad ambiental. Diseño ecológico. Eficiencia de recursos. Transparencia y honestidad. Comunicación clara. Autenticidad: greenwashing (falsamente presentar productos como ecológicos) o la apropiación cultural sin crédito o respeto. Privacidad y seguridad. Protección de datos. Seguridad del usuario. Responsabilidad en el desarrollo tecnológico. Uso ético de la tecnología. Implicaciones a largo plazo. Equidad y justicia. Acceso justo. Participación inclusiva. Ética en la investigación y desarrollo. Consentimiento informado. Integridad en la investigación. Consideraciones culturales. Respeto cultural: Diseño contextual. Ética en la producción. Condiciones laborales. Prácticas de suministro. Diseño para el bien común. Beneficio social. Innovación con propósito. Lectura y escritura académica y proyectual.

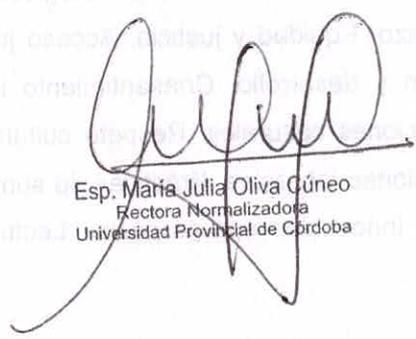
39.- Electiva 6

Las unidades curriculares electivas, previstas en el plan de estudios, son aquellas asignaturas que cada estudiante puede elegir con el fin de ampliar su formación disciplinar. Estas asignaturas se definen semestralmente y están sujetas a la oferta académica específica de cada institución y/o carrera. Estas opciones se integran a la estructura curricular como espacios que complementan y enriquecen la formación disciplinar principal, brindando conocimientos que complementen y enriquezcan el plan de estudios. A través de ellas, se incentiva la formación autónoma y el compromiso de los/as estudiantes con su propio proceso educativo para que puedan explorar, profundizar y complejizar áreas vocacionales de su interés. El objetivo de estas asignaturas es favorecer una formación más integral, al articular diferentes saberes y prácticas que refuerzan tanto las competencias específicas como las habilidades transversales necesarias para su desarrollo profesional.

3.4 Propuesta de seguimiento curricular

Un director/a de carrera estará a cargo de la implementación, organización y gestión de la carrera a los fines de alcanzar los objetivos y el perfil profesional propuesto siendo responsable del seguimiento y la revisión periódica propiciando los ajustes necesarios en los contenidos mínimos de los espacios curriculares a los fines de que éstos trabajen de manera articulada y no como como compartimentos estancos. El director/a tendrá injerencia en acciones de gestión académica, como el articular

proyectos, la conformación de equipos, coordinando la construcción y el cumplimiento de los programas de los espacios curriculares, seguimiento de la formación teórica y práctica brindada, métodos de enseñanza, evaluación, acreditación y egreso de los estudiantes, propiciando la investigación y la extensión para su correlativa implementación en el aula.



Esp. María Julia Oliva Cúneo
Rectora Normalizadora
Universidad Provincial de Córdoba

