

CORDOBA, 21 OCT 2016

**VISTO:**

*Las prescripciones establecidas por el Ministerio de Educación y Deportes de la Nación en relación a las condiciones necesarias a fin de la obtención del alcance y validez nacional de los títulos de carreras universitarias.*

**Y CONSIDERANDO:**

*Que mediante Resolución Rectoral N° 03/13 se creó la "Licenciatura en Diseño" aprobándose el plan de estudios del Ciclo de Complementación Curricular.*

*Que el plan de estudios de la Licenciatura fue modificado por Resolución Rectoral N° 258/15.*

*Que reconoce como antecedentes académicos a las carreras históricas de la Escuela Superior de Artes Aplicadas "Lino Enea Spilimbergo" de la Facultad de Arte y Diseño*

*Que el plan de estudios de dicha oferta académica es fruto del consenso y del valioso trabajo técnico participativo realizado con la comunidad educativa de la mencionada Escuela.*

*Que el plan de estudios del Ciclo de Complementación Curricular de la Licenciatura en Diseño amerita rectificaciones conforme a los*

*recientes requerimientos del Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, a fin de la obtención del alcance y validez nacional de la misma.*

*Que la mencionada Licenciatura tiene reconocimiento por parte de la Universidad Provincial de Córdoba, debiéndose continuar los trámites sobre el alcance y validez nacional por ante la Dirección Nacional de Gestión Universitaria dependiente del Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, quien regula y controla las condiciones que debe observar la carrera a tales fines.*

*Que conforme artículo 2 de la Ley 9.375 y su modificatoria, la Universidad Provincial de Córdoba constituye el órgano máximo de la Educación Universitaria Provincial; y en virtud de lo dispuesto por el artículo 14 de la Ley N° 9.375 y su modificatoria, corresponden a la Rectora Normalizadora, las atribuciones propias de su cargo y a su vez aquellas que el Estatuto le asigna a los futuros órganos de gobierno de la Universidad.*

*Que en virtud de todo ello, la normativa citada y en uso de sus atribuciones;*

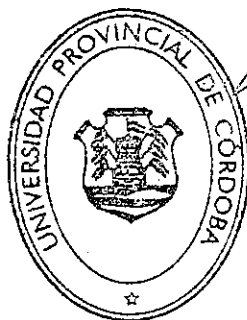
**LA RECTORA NORMALIZADORA  
DE LA UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA  
RESUELVE:**

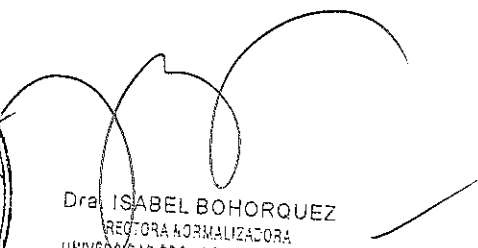
**Artículo 1°:** **RECTIFICAR**, el Plan de Estudios del Ciclo de Complementación Curricular de la carrera "Licenciatura en Diseño" que se dicta en la Facultad de Arte y Diseño de esta Universidad, el cual quedará constituido conforme Anexo I que se acompaña y regirá a partir de la cohorte 2016 en adelante.-

Artículo 2º: *ENCOMIÉNDESE*, a la Secretaría Académica la continuación de los trámites ante los organismos nacionales correspondientes a fin de la obtención del alcance y validez nacional de la titulación que otorga la mencionada Licenciatura.

Artículo 3º: *PROTOCOLÍCESE*, comuníquese y archívese.-

RESOLUCIÓN N° 0188.



  
Dra. ISABEL BOHORQUEZ  
RECTORA NORMALIZADORA  
UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA

**Anexo I**

**UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA  
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**

**LICENCIATURA EN DISEÑO  
(CICLO DE COMPLEMENTACIÓN CURRICULAR)**

**1. Identificación de la carrera**

**1.1. Nombre de la carrera**

Licenciatura en Diseño – Ciclo de Complementación Curricular

**1.2. Nombre de título a otorgar**

Licenciado/a en Diseño

**1.3. Duración estimada**

1 ½ (uno y medio) años; (3 (tres) cuatrimestres), más Trabajo Final de  
Licenciatura

**1.4. Carga horaria total**

1400 (un mil cuatrocientas) horas reloj

**1.5. Nivel académico universitario**

Grado

**1.6. Ubicación en la estructura institucional**

Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba

## 1.7. Fundamentación

La amplia oferta de producciones existente en torno a las diversas carreras técnicas del campo del arte que ofrece la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba, encuentra su proyección y continuidad formativa en la implementación de este Ciclo de Complementación Curricular: la Licenciatura en Diseño.

La palabra “diseño” se ha usado extensamente desde perspectivas culturales y económicas. El diseño involucra procesos tanto de resolución de los problemas entre el hombre y el medio técnico, aspectos funcionales que se integran a los campos de producción económica, como procesos que tienen un papel relevante en las dinámicas de socialización<sup>1</sup> (aspectos socioculturales que se integran a los campos de producción cultural).

El diseño es una disciplina global que proporciona múltiples beneficios: permite un desarrollo planificado de productos y servicios centrados en las necesidades y expectativas del usuario, utilizando la creatividad para alcanzar soluciones factibles, innovadoras, comercialmente viables y económicamente rentables. Su aplicación sistemática en las distintas áreas de negocio (producción, distribución y consumo) refuerza y da coherencia a la formulación de la estrategia corporativa. Es un factor clave para la empresa puesto que, bien gestionado, contribuye a la productividad, la innovación, la internacionalización y la competitividad. En escala sociopolítica contribuye, además, a la “marca-país” y repercute en la calidad de vida de las personas mediante la concepción de mejores productos, procesos y servicios.

El enfoque teórico de la disciplina presenta algunos aspectos comunes con los del arte, pero también requiere otros insumos teóricos específicos tales como los vinculados al área de la comunicación, a los estudios de mercado, al comportamiento del usuario, y a otras disciplinas como la psicología o la antropología. Por otra parte, a partir del método proyectual, el diseño permite

---

<sup>1</sup> También Baudrillard (1972), en La economía política del signo, explica que en las sociedades de consumo, los objetos tienen una utilidad social fundamental porque son medios de intercambio social. Para el autor su valor fundamental no es el de uso, sino el de cambio signo.

objetivar un problema y dar una solución para satisfacer una necesidad de la sociedad. El diseñador expresa y comunica su visión del mundo dando, a su vez, respuestas a diferentes utilidades sociales.

Un aporte relevante en cuanto a la formación en esta carrera, es la inclusión de conocimientos de las ciencias ambientales, en tanto estas recogen los aportes de la interrelación dinámica entre las ciencias sociales y las ciencias que estudian a la naturaleza. En este sentido, el diseñador/a explora la complejidad de las necesidades humanas, las múltiples dimensiones de la realidad, y concibe un proyecto posible acerca de los diferentes objetos industriales, adaptándolos al contexto social y natural, y considerando la riqueza de su diversidad, en armonía con los ecosistemas y las comunidades locales o globalizadas.

Es esperable, además, que una licenciatura en diseño de una universidad pública propicie conocimientos y acciones en el campo comunicacional, como agente facilitador de encuentros entre grupos sociales que necesitan articular sus voces al resto de la comunidad.

Por último, esta formación pretende, a través de las áreas de investigación y extensión propias del nivel universitario, poner a disposición de los agentes que se organizan en el sistema del diseño –empresas, diseñadores, organizaciones sectoriales, profesionales y académicas, etc.–no sólo sus resultados y conclusiones, sino metodologías específicas para acometer estudios a escala territorial y sectorial. Estas instancias alentarían la incorporación del diseño en el tejido empresarial local y nacional, potenciando el aparato productivo a partir de políticas y programas de promoción específicos.

## **2. Horizontes de la carrera**

### **2.1. Objetivos de la carrera**

- Formar profesionales capaces de concebir, implementar y participar de proyectos de investigación vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía, enfocados a la construcción de conocimiento, planificación y producción de estrategias innovadoras que contribuyan al desarrollo social y ambiental.
- Formar profesionales con competencia para diagnosticar, proyectar, coordinar, gestionar, supervisar, evaluar la ejecución de diseños, de los elementos que los componen y de las acciones de interrelación entre ellos, vinculados estrictamente al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía.
- Promover la formación de profesionales capaces de ejercer con responsabilidad, espíritu crítico y compromiso social el trabajo en el campo del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía y con capacidad para articular y compartir la tarea con profesionales del área editorial, publicitaria, comercial, empresarial y organizacional.

### **2.2. Perfil del egresado**

El/la Licenciado/a en Diseño acredita los siguientes conocimientos y capacidades:

- Domina los aspectos formales y tecnológicos del diseño vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía, para optimizar los procesos de elaboración, presentación y documentación.
- Responde creativamente a las necesidades de comunicación de empresas y organizaciones en el área de su competencia.
- Propone y dirige proyectos innovadores de diseño en el campo editorial, publicitario, comercial, empresarial y organizacional.

- Desarrolla propuestas en todas las áreas del diseño, actuando como profesionales independientes en equipos multidisciplinarios, estudios de diseño, agencias de publicidad, medios de comunicación y departamentos de arte.

### **2.3. Alcances del título**

La presente titulación en sus alcances se ampara en el art. 42 de la Ley de Educación Superior (LES) N° 24.521 conforme a lo expresado en el Dictamen N° III-12414 de la Dirección General de Asuntos Jurídicos del Ministerio de Educación de Nación:

*“la responsabilidad primaria y la toma de decisiones la ejerce en forma individual y exclusiva el poseedor del título con competencia reservada según el régimen del artículo 43 LES”.* Por tal motivo, al Licenciado en Diseño por sí, le está vedado realizar dichas actividades. Se presentan los alcances del título:

- Participar en la elaboración de proyectos de investigación vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía, enfocados a la construcción de conocimiento, planificación y producción de estrategias innovadoras y de soluciones que contribuyan, al desarrollo social y ambiental.
- Integrar equipos para el desarrollo de investigación teórico-práctica, producción de conocimiento y artefactual, y análisis críticos de la elaboración y consumo del diseño, vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía, teniendo en cuenta el desarrollo social y ambiental perdurable.
- Participar en el control y supervisión de la ejecución de diseños, de los elementos que los componen y de las acciones de interrelación entre ellos, vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía.



- Colaborar en el diagnóstico, coordinación, gestión y evaluación del diseño de procesos y productos, vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía, en estrecha relación y articulación con los demás profesionales del área editorial, publicitaria, comercial, empresarial y organizacional.
- Integrar equipos de investigación, desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías, apropiadas a los diferentes procesos de diseño vinculados al área de dominio del diseño en gráfica, en indumentaria, en interiorismo y en fotografía.

### **3. Diseño curricular de la carrera**

#### **3.1. Requisitos de ingreso**

Poseer título de carreras afines emitido por institutos de formación superior y universidades del país y/o del extranjero, de gestión estatal o privada, reconocidos por autoridad competente, con una duración no menor a dos años y medio (cinco cuatrimestres) y una carga horaria mínima de 1.600 horas.

Títulos admitidos:

- Técnico/a Superior en Diseño Gráfico y Publicitario
- Técnico/a Superior en Diseño de Interiores
- Técnico/a Superior en Fotografía
- Técnico/a Superior en Diseño de Indumentaria y Complementos
- Técnico/a Superior en Diseño Comercial
- Técnico/a Superior en Diseño Decorativo
- Técnico/a Superior en Espacio y Diseño
- Técnico/a Superior en Diseño
- Técnico/a Universitario/a en Diseño
- Técnico/a Universitario/a en Arte Textil
- Técnico/a Universitario/a en Ebanistería
- Técnico/a Universitario/a en Encuadernación y Conservación de Libros
- Técnico/a Universitario/a en Fotografía
- Diseñador/a en Comunicación Visual o Comunicador/a Visual

- Diseñador/a Textil
- Diseñador/a de Interiores
- Diseñador/a Gráfico/a
- Diseñador/a Publicitario/a

### 3.2. Estructura curricular

#### a. Unidades curriculares, asignación horaria semanal, total y condición académica

1° Cuatrimestre					
Unidad curricular	Cód. UC <sup>2</sup>	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Lenguaje digital	01	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Teoría del diseño	02	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Historia del diseño argentino y latinoamericano	03	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Gestión del diseño y mercadotecnia	04	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Taller integrado 1	05	Taller	64	4	Promoción Regular Libre
Lengua extranjera con fines específicos 1	06	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Gráfica</b>					
Diseño tipográfico	07	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Indumentaria</b>					
Taller de morfología aplicada	08	Taller	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Interiorismo</b>					
Interiorismo contemporáneo	09	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Fotografía</b>					
Laboratorio de experimentación fotográfica	10	Taller	64	4	Promoción Regular Libre

<sup>2</sup> Código de la Unidad Curricular.

**Total de 1°cuatrimestre**

Unidades curriculares: 7 (siete) cuatrimestrales por mención

Horas reloj anuales: 368 (trescientas sesenta y ocho)

Horas reloj semanales: 23 (veintitrés)

2° Cuatrimestre					
Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Laboratorio digital	11	Taller	64	4	Promoción Regular Libre
Metodología de la investigación	12	Asignatura	64	4	Promoción Regular
Estética	13	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Diseño sustentable	14	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Taller integrado 2	15	Taller	64	4	Promoción Regular Libre
Lengua extranjera con fines específicos 2	16	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Gráfica</b>					
Diseño gráfico e identidad cultural	17	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Indumentaria</b>					
Diseño y producción textil	18	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Interiorismo</b>					
Escaparatismo y diseño efímero	19	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Fotografía</b>					
Diseño y puesta en escena	20	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre

**Total de 2° cuatrimestre**

Unidades curriculares: 7 (siete) cuatrimestrales por mención

Horas reloj anuales: 416 (cuatrocientos dieciséis)

Horas reloj semanales: 26 (veintiséis)

<b>3° Cuatrimestre</b>					
Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj anuales	Horas reloj semanales	Condición académica
Diseño social	21	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Semiótica aplicada	22	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Investigación aplicada	23	Asignatura	64	4	Promoción Regular
Estrategia e innovación sustentable	24	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Lengua extranjera con fines específicos 3	25	Asignatura	48	3	Promoción Regular Libre
Trabajo Final de Licenciatura 1	26	Taller	80	5	Promoción Regular
<b>Mención en Gráfica</b>					
Diseño de información y gráfica didáctica	27	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Diseño de interfaces	28	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Indumentaria</b>					
Producción de moda y estilismo	29	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Vestuario	30	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Interiorismo</b>					
Preservación patrimonial	31	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Recursos materiales	32	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
<b>Mención en Fotografía</b>					
Fotografía y otros lenguajes	33	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre
Circulación y conservación fotográfica	34	Asignatura	64	4	Promoción Regular Libre

**Total de 3° cuatrimestre**

Unidades curriculares: 8 (ocho) cuatrimestrales por mención

Horas reloj anuales: 496 (cuatrocientas noventa y seis)

Horas reloj semanales: 31 (treinta y una)

Unidad curricular	Cód. UC	Formato	Horas reloj	Condición académica
Trabajo Final de Licenciatura 2 – mención Gráfica	35	Taller	120	Regular
Trabajo Final de Licenciatura 2 – mención Indumentaria	36	Taller	120	Regular
Trabajo Final de Licenciatura 2 – mención Interiorismo	37	Taller	120	Regular
Trabajo Final de Licenciatura 2 – mención Fotografía	38	Taller	120	Regular

**Totales del plan de estudio**

Unidades curriculares: 22 (veintidós) cuatrimestrales más Trabajo Final de Licenciatura por mención.

**b. Modalidad de dictado de las unidades curriculares**

Todas las unidades curriculares son de modalidad presencial

**c. Régimen de correlatividades**

<b>Unidades curriculares</b>	<b>Para cursar</b>	<b>Para rendir</b>
23-Investigación aplicada	<b>Regularizada</b> 12-Metodología de la investigación	<b>Aprobada</b> 12-Metodología de la investigación
26-Trabajo Final de Licenciatura 1	<b>Regularizada</b> 12-Metodología de la investigación	<b>Aprobada</b> 12-Metodología de la investigación
35-Trabajo Final de Licenciatura 2  Mención en Gráfica	<b>Regularizada</b> 12-Metodología de la Investigación	<b>Aprobadas</b> 01-Lenguaje digital 02-Teoría del diseño 03-Historia del diseño argentino y latinoamericano 04-Gestión del diseño y mercadotecnia 05-Taller integrado 1 06-Lengua extranjera con fines específicos 1 07-Diseño tipográfico 11-Laboratorio digital 12-Metodología de la investigación 13-Estética 14-Diseño sustentable 15-Taller integrado 2 16-Lengua extranjera con fines específicos 2 17-Diseño gráfico e identidad cultural 21-Diseño social 22-Semiótica aplicada 23-Investigación aplicada 24-Estrategia e innovación sustentable 25-Lengua extranjera con fines específicos 3 26-Trabajo Final de Licenciatura 1 27-Diseño de información y gráfica didáctica 28-Diseño de interfaces

<p>36-Trabajo Final de Licenciatura 2</p> <p>Mención en Indumentaria</p>	<p><b>Regularizada</b></p> <p>12-Metodología de la investigación</p>	<p><b>Aprobadas</b></p> <p>01-Lenguaje digital                  02-Teoría del diseño                  03-Historia del diseño argentino y latinoamericano                  04-Gestión del diseño y mercadotecnia                  05-Taller integrado 1                  06-Lengua extranjera con fines específicos 1                  08-Taller de morfología aplicada                  11-Laboratorio digital                  12-Metodología de la investigación                  13-Estética                  14-Diseño sustentable                  15-Taller integrado 2                  16-Lengua extranjera con fines específicos 2                  18-Diseño y producción textil                  21-Diseño social                  22-Semiótica aplicada                  23-Investigación aplicada                  24-Estrategia e innovación sustentable                  25-Lengua extranjera con fines específicos 3                  26-Trabajo Final de Licenciatura 1                  29-Producción de moda y estilismo                  30-Vestuario</p>
<p>37-Trabajo Final de Licenciatura 2</p> <p>Mención en Interiorismo</p>	<p><b>Regularizada</b></p> <p>12-Metodología de la Investigación</p>	<p><b>Aprobadas</b></p> <p>01-Lenguaje digital                  02-Teoría del diseño                  03-Historia del diseño argentino y latinoamericano                  04-Gestión del diseño y mercadotecnia                  05-Taller integrado 1                  06-Lengua extranjera con fines específicos 1                  09-Interiorismo</p>

		contemporáneo 11-Laboratorio digital 12-Metodología de la investigación 13-Estética 14-Diseño sustentable 15-Taller integrado 2 16-Lengua extranjera con fines específicos 2 19-Escaparatismo y diseño efímero 21-Diseño social 22-Semiótica aplicada 23-Investigación aplicada 24-Estrategia e innovación sustentable 25-Lengua extranjera con fines específicos 3 26-Trabajo Final de Licenciatura 1 31-Preservación patrimonial 32-Recursos materiales
38-Trabajo Final de Licenciatura 2  Mención en Fotografía	<b>Regularizada</b> 12-Metodología de la Investigación	<b>Aprobadas</b> 01-Lenguaje digital 02-Teoría del diseño 03-Historia del diseño argentino y latinoamericano 04-Gestión del diseño y mercadotecnia 05-Taller integrado 1 06-Lengua extranjera con fines específicos 1 10-Laboratorio de experimentación fotográfica 11-Laboratorio digital 12-Metodología de la investigación 13-Estética 14-Diseño sustentable 15-Taller integrado 2 16-Lengua extranjera con fines específicos 2 20-Diseño y puesta en escena 21-Diseño social



		22-Semiótica aplicada 23-Investigación aplicada 24-Estrategia e innovación sustentable 25-Lengua extranjera con fines específicos 3 26-Trabajo Final de Licenciatura 1 33-Fotografía y otros lenguajes 34-Circulación y conservación fotográfica
--	--	--

**d. Contenidos mínimos de las unidades curriculares**

**Lenguaje digital**

Relación tecnología-sociedad. Teorías. Nuevos medios. Conceptos de diseño. Desafíos a la comunicación planteadas desde la forma técnica: reproductibilidad, interactividad, acceso global, horizontalidad. La herramienta digital: definición, características generales, posibilidades. Técnicas y herramientas avanzadas. Herramientas de ajuste. Entorno de software libre GIMP, Krita, Hugin, Qtpfsgui, UFRAW, otros. Tecnología digital: la tecnología digital como herramienta. El lenguaje de la cultura digital. Funcionamiento básico de la red internet. Web 1.0 y 2.0. FTP para transmisión de datos. Correo electrónico, web. Optimización de imágenes de píxel. Formatos. Tratamientos.

### **Teoría del diseño**

La teoría del diseño. Objeto de conocimiento de la teoría del diseño. El diseño: concepto. Concepciones históricas del diseño: del diseño al objeto de la actividad de diseñar. Lo técnico y lo creativo. Método de trabajo del diseñador. Función del diseño. Definición del campo del diseño. Utopías del diseño. Racionalidad. La teoría y praxis del diseño en el siglo XX. La consolidación del campo de diseño a través de la formación disciplinar. Diseño y la actividad de diseñar en el siglo XXI. Comunicación y cultura en el mundo globalizado.

### **Historia del diseño argentino y latinoamericano**

Ciencia, sociedad y cultura. Las sociedades históricas y la producción cultural. Economía y cultura. Los modos de producción. El mercado y el diseño moderno. El diseño como práctica social especializada. Arte y diseño. Función práctica. Función estética. Función operativa. Relaciones. Historia y diseño. Los criterios de periodización. Teorías existentes. Clásica. Funcional conductista. Enfoque semiológico. La teoría proyectual. El sujeto en la historia. Historia universal. Historia social. Historiografía. La construcción social de la historia. Historia del arte. Historia del diseño. El diseño latinoamericano desde las culturas de los pueblos originarios hasta nuestros días. Influencia de las tendencias extra-americanas en el diseño argentino y latinoamericano.

### **Gestión del diseño y mercadotecnia**

Gestión. Conceptos y funciones. Administración. Estrategia. Aplicaciones, objetivos, procesos y fines. Gestión del diseño. Gestión de la publicidad. Cultura de las organizaciones. Personalidad. Misión: concepto, propósito y cliente. Visión. Valores. Estrategias comunicacionales. Diagnóstico de las instituciones. Análisis FODA. Marketing y publicidad: concepto, aspectos y funciones. Mercado: concepto y análisis de los mercados. Relaciones empresa-mercado. El presupuesto. Costos fijos y costos variables. El punto de equilibrio. Presentación de presupuestos. El valor del trabajo de diseñador. Precio.

### **Taller integrado 1**

Percepción y pensamiento. La sensación, asociación, proyección. Percepción como cognición. Percepción circunscrita. La forma como concepto. La percepción, análisis reflexión y el conocimiento. El mundo percibido. Espacio, profundidad, movimiento, tiempo. El cuerpo. Las cosas: los materiales: sensibilización con los materiales. Características, cualidades físicas, significaciones. Relaciones, contraposiciones. Morfología. Estructuras y formas. Estructuras orgánicas. Características, posibilidades, comunicación. Estructuras geométricas: características, posibilidades, comunicación. Construcción. La idea. Principios constructivos. La organización de la forma. Construcción única. Composiciones complejas. Construcción de series. Aspectos constantes y variables. Boceto. Calidades de bocetos. Construcción y diseño. El mundo en la bidimensión. El mundo en tres dimensiones.

### **Lengua extranjera con fines específicos 1, 2 y 3**

Para la enseñanza y el aprendizaje del inglés con propósitos específicos es necesario considerar la formación lingüística previa de los estudiantes y su desempeño en esta lengua en cuestión, organizándolos/as en cursos divididos en niveles. De esta manera se personalizarán y optimizarán las instancias de aprendizaje y de desarrollo de competencias comunicativas en particular.

En las tres unidades curriculares se desarrollaran contenidos tales como: funciones o propósitos comunicativos del lenguaje. Macrohabilidades lingüísticas. Estructuras gramaticales. Léxico. Géneros discursivos primarios y secundarios del campo disciplinar, orales y escritos. Conversaciones en contextos relacionados con el campo del diseño. Sentido global de un texto en inglés. Anticipación a la lectura. Elementos paratextuales. Estrategias de lectura comprensiva. Relaciones intratextuales. La etapa de postlectura. Multiplicidad de funciones del lenguaje. Contenidos funcionales lingüísticos. Contenidos funcionales específicos del diseño. Contenidos léxicos. Contenidos gramaticales.

### **Laboratorio digital**

Conceptos. Diseño interactivo: principios básicos del diseño interactivo. El diseño interactivo como diseño de información: similitudes y diferencias con otras áreas del diseño. Soportes, tecnologías y pactos de lectura: web, CD Rom, dispositivos móviles. La experiencia interactiva. Proceso de diseño interactivo multidisciplinar. Diseño de interacción: cronograma y coordinación de proyecto. Presentación general de posibilidades, elección, instalación y configuración, personalización. Cuestiones legales en el uso y distribución de contenidos. Licencias permisivas.

### **Metodología de la investigación**

Método. Metodología. Problemas de metodología. Métodos cognoscitivos de la filosofía en el diseño: Antigüedad Clásica. De la Antigüedad a la Modernidad. Modernidad y siglo XX. El problema de diseño, origen del proceso. La necesidad humana. Las necesidades del contexto. Definiciones del problema de diseño. La utilidad de la semiótica. Semiótica y diseño. Definición del producto del diseño. Su significación. Redefiniciones y resemantizaciones. Soluciones de diseño. Diseño y contexto. Funciones del producto de diseño. Comunicativa del diseño. Traducción de las funciones del producto de diseño en signos. El mundo de los objetos y el mundo de los signos.

### **Estética**

Estética. Concepto. Breve recorrido por la historia de la estética. Platón. Aristóteles. Lo bello y lo útil. Lo manual y lo simbólico. El concepto de tekne y su relación con el diseño. El subjetivismo estético. Kant y la autonomía de la estética. Belleza libre y belleza adherente. La revolución industrial. La estética de la máquina y la producción en masa. John Ruskin. William Morris. Arts & Crafts. El porqué y el para qué del arte. La experiencia estética. Valoraciones de los objetos en el contexto. Mito, arte y cultura. Mito y rito. Actitud práctica, cognoscitiva y estética. Principales problemas de la estética. La belleza como categoría fundamental de la estética. Otras categorías. Lo bello y lo feo. La

necesidad de lo bello en su relación con lo feo. Tradición/innovación. Convención/trasgresión. Las condiciones socio-históricas. La complejidad del gusto. Lo sublime y lo grotesco. Lo trágico y lo cómico. El diseño como "estética" en las sociedades atravesadas por el consumo. La dimensión estética, social y comunicativa del diseño. Estética y ética del diseño. La decoración y la función diferencial del diseño. La estatización de la vida.

### **Diseño sustentable**

El ambiente humano como resultado de la relación sociedad-naturaleza. La interacción del habitar y el hábitat en la conformación de la estructura físico espacial del ambiente humano. Ambiente, sociedad y globalización. El ambiente como recurso. Principios de diseño para el desarrollo sustentable. Fines sociales, económicos y ecológicos del desarrollo sustentable. El compromiso del diseñador. Diseño para la sociedad. Diseño para el medio ambiente. Creatividad, ética e imaginación. Desarrollo sustentable en contexto. Su relación con el negocio del diseño. Proyectos de diseño con materiales reciclables. Nuevos materiales. El diseño como diferenciación social. El diseño como recurso para la sustentabilidad. El enfoque de calidad sustentable en diseño. La triple noción de calidad: a) calidad tecnológica: calidad constructiva de adaptabilidad y mantenimiento, b) calidad cultural y c) calidad ambiental.

### **Taller integrado 2**

El problema. Búsqueda de información. Relevamiento sensible. Las formas perceptivas. Procesos de percepción y síntesis. Limitaciones objetivas y subjetivas para el abordaje del problema. Procesos creativos no convencionales e interdisciplinarios. La no linealidad. Aspectos disímiles y contradictorios. El proceso orientado por el tema, el objeto o la particularidad de los estudiantes. Convergencias. Racionalización del proceso. Abstracción y materialización de las ideas. Carácter transitorio de las ideas. Definición del concepto. Esquema conceptual. Visualización. Selección de los materiales y de los medios. Definición del público o usuario. Definición del contexto y

circulación del producto de diseño. Construcción del producto. El producto del diseño y el contexto, su lenguaje. Verificación.

### **Diseño social**

Diseño social. Concepto. Características. Diferencias sustanciales entre el diseño social y el diseño comercial y empresarial. El diseño orientado a las personas. Antecedentes: utopías sociales tardo-románticas: William Morris y John Ruskin. Del Arts & diseño. Los yuppies y la movilización. Diseño sostenible y diseño para todos. Diseño, significado, orden y libertad. Orden, estética y estilo. Diseño público. Concepto. Características. Concientización. Identificación. Integración cultural. El diseño público en Argentina. Globalización y cultura local. Diseño comprometido. Diseño y educación. Diseño y cultura.

### **Semiótica aplicada**

Semiología. Semiología y semiótica. Abordaje semiótico del diseño. El signo. Saussure. El signo lingüístico y el signo icónico. Lengua y habla. La formación del significado. El valor. Paradigma y sintagma. Códigos. Concepto de códigos. Códigos, imagen y cultura. La cuestión de la semejanza y la codificación. Imagen y convención. Relaciones sintagmáticas y paradigmáticas. El desarrollo bi-axial de la textualización del diseño. Influencia de la lingüística de Saussure en el desarrollo de la teoría dialógica. Los géneros discursivos. El signo en Peirce. Categorías de signos. Niveles de propiedad de los signos. Conceptos de primeridad, segundidad y terceridad. Significado y representación. Semiosis ilimitada.

### **Investigación aplicada**

Metodología: conceptos. Ciencia, tecnología y diseño. Proceso de diseño. La creatividad. Concepto de innovación, invención y descubrimiento. Los mecanismos mentales del diseño.

El proceso de diseño en el contexto. El problema. Definición y determinación de las variables socio-culturales, económicas y de significado. Modelos de proceso. Fases. Descomposición del problema, búsqueda de información. La investigación. Planteo de proyecto de investigación. Análisis de la información y diagnóstico. Objetivos. Los métodos de diseño. Tipos de métodos. Análisis y comparación. Los modos de diseñar. Los métodos de diseño. Análisis, propósitos y características. Diseño estratégico: estrategias de diseño. Concepto. Distintos tipos de estrategias.

### **Estrategia e innovación sustentable**

Importancia del diseño en la sociedad y la industria regional. El rol del diseño en las economías creativas. Procesos de diseño no convencionales. Planificación de situaciones hipotéticas. Fases de la planificación. Contexto. Variables eternas. Clasificación y medición. Denominación y delimitación. Fundamentación y descripción. Validación y pulido. Interpretación y aplicación. Emprendimientos individuales y grupales. ¿Cómo desarrollar un emprendimiento? Descubrimiento y canalización. Organización. Los medios de difusión del trabajo. Las formas de circulación y los formatos de muestras. Diseño de autor. Industrias creativas. Concepto. Muestrario. Perfil visual del consumidor. Universo de productos. Esencia del producto. Fase de desarrollo. Prueba de viabilidad.

### **Trabajo Final de Licenciatura 1**

Planificación y diseño del TFL1. Problemáticas técnico-operativas. Herramientas para la producción del trabajo final. Criterios de abordaje, tratamiento y resolución de la producción final en el campo epistemológico de pertinencia.

## **TRAYECTOS ORIENTADOS**

### **MENCIÓN EN GRÁFICA**

#### **Diseño tipográfico**

El diseño tipográfico. Pautas para crear un sistema tipográfico. Particularidades en el diseño de fuentes. Aspectos constantes y variables, ajustes. Diseño asistido. Aplicaciones. La tipografía como forma. La tipografía icónica. Nuevas tecnologías y nuevas funciones tipográficas. Composición con tipografía. Aspectos estructurales y formales. Composición continua, fragmentada y global. Micro y macro tipografía. La tipografía en diferentes soportes. Formas de ver, formas de leer. La tipografía en la bidimensión y la tipografía en la tridimensión. Aspectos formales y ópticos.

#### **Diseño gráfico e identidad cultural**

Diseño gráfico como comunicación. El diseño gráfico como significación. El diseño gráfico y la identidad. El diseño como medio que contribuye a la configuración de identidades. Diseño de identidad. Las marcas propias del diseño regional. La marca país. El diseño público. Fases de desarrollo de proyectos de diseño para la reconstrucción del entramado social. El diseño gráfico social. Requerimientos de diseño desde los diferentes sectores de la industria y la sociedad. El turismo, la educación, los microemprendimientos, las PyMES. El diseño gráfico como comunicación. El diseño como medio de desarrollo.

#### **Diseño de información y gráfica didáctica**

Diseño de información. Áreas del diseño de información. Interfaz diseño y usuario. Legibilidad. Uso. Estructuras de la información, complejidad de la información. Tipos de información: icónica. Diseño de información didáctica. Manuales de estudio para diferentes niveles. Manuales interactivos. Gráfica didáctica. Concepto. Exhibición de la información. Organización. Estructuras. Grados de complejidad de la información. La síntesis visual. Esquemas,



ilustraciones, mapas. Infografías. La importancia de la gráfica didáctica en los lugares de interés turístico: museos, palacios, calles relevantes, etc. Relación entre gráfica didáctica e identidad. La gráfica didáctica en los manuales de uso corriente. La gráfica didáctica y los nuevos medios.

### **Diseño de interfaces**

Interface. Concepto. Tipos de interfaces. Diseño de interfaces. La importancia de las interfaces en el entorno. Las interfaces como medios para acceder a la información y al conocimiento. Estructuras de interfaces para usuarios en general e interfaces para usuarios con capacidades especiales. Interfaces bidimensionales. Interfaces tridimensionales. Interfaces digitales. Recursos para resolver el diseño de una interfaz acorde a las necesidades del usuario. El diseñador como posibilitador del conocimiento.

### **MENCIÓN EN INDUMENTARIA**

#### **Taller de morfología aplicada**

Experimentación con herramientas, técnicas y manipulación de textiles. Creación de piezas experimentales, más allá de la moldería tradicional. Diseño a partir de la manipulación de la forma: volúmenes inesperados. Morfologías innovadoras. Prototipos transformables. Reformulación de sastrería. Deconstrucción de patrones. Nuevas tipologías atípicas. Trabajo con envolventes. Modelado sobre maniquí. Moulage.

### **Diseño y producción textil**

La investigación textil. El diseño textil: escala, textura, color, patrón, repetición, colocación y peso. Herramientas: dibujo, el collage, la fotografía o software. Obtención de insumos para el desarrollo de otros productos en los campos de la confección y decoración. Creación de telas, punto y estampados. Diseño y producción de tejidos para confeccionar prendas de ropa, accesorios y otros productos con licencia. Telas para la decoración de interiores o para papeles pintados, tapicerías, alfombras y otros productos de interiorismo.

### **Producción de moda y estilismo**

Producción de moda. Armado de una producción de moda. Necesidades y tiempos en una producción de moda. Creación y visualización de la idea de producción. Desarrollo conceptual de imágenes de moda. Campañas gráficas. Gestión de las relaciones externas con el sector de la moda. Análisis de tendencias. Criterios de selección de especialistas: peinadores, modelos, productores, asesores de vestuario, fotógrafos, técnicos, musicalizadores, logística y traslados. Diseño, organización y armado de desfiles. El estilista de moda. Su rol. La comunicación de ideas, tendencias o temas de moda. Anuncio de productos del sector. Estilismo comercial y editorial. Comunicación.

### **Vestuario**

La producción artística. Investigación y conocimiento de los personajes. Creación de personajes para la producción escénica. Ergonomía, funcionalidad y practicidad. Adaptación de prendas para la representación. Áreas de vestuario teatral, ópera, ballet, cine y televisión, para productoras y empresas afines. Trabajo en equipo: diseñador, directores, productores, coreógrafos y demás equipo de producción.

## MENCIÓN EN INTERIORISMO

### Interiorismo contemporáneo

Movimientos, tendencias, corrientes. Post estética. Post vanguardias. Lo global, lo regional, lo local. Posmodernidad: deconstrucción, desterritorialización, descolección. El giro lingüístico. Función simbólica vs pragmatismo. Historicismo. Neofuncionalismo. Espacio oblicuo y "pintoresco". "In between". De la socialización a la personalización.

Valores: ambigüedad, complejidad, diversidad, referencialidad histórica. Protagonismo del ingenio/ornamento/banalidad/ironía/pastiche. Preponderancia de la dimensión semántica de los materiales y el espacio. Configuración hedonista y humorística de los signos. Multidisciplinariedad. Estandarización y customización. Usuario como protagonista. Teoría de la diversión. Escala monumental. Estilos y tendencias. Eclecticismo: intertextualidad y dialogismo. La cita histórica. Lo sincrónico.

Dimensiones: contigüidad/yuxtaposición/superposición/convivencia. Estudio exhaustivo del comitente. Valores socio/psico/culturales. Recursos y materiales. Maximalismo. Exacerbación de los sentidos. Barroquismo multidimensional. Profusión. Extravagancia. El kitsch. Miscelánea. Teatralización/dramatización/visualismo.

Minimalismo: esencialismo formal. Materialización de características zen. Purismo estructural y funcional. Abstraccionismo. Geometrismo. Interrelación interior/exterior. Protagonismo de la madera. Modulación reiterativa. Desmaterialización. Uso "literal" de materiales. Cromaticidad neutra. Austeridad y sencillez. Escala humana. Protagonismo de la función.

Diseño social: primacía de la responsabilidad social. Sustentabilidad: pensamiento estratégico. Potenciación de capacidades. Sustentabilidad Reciclado. Prioridad: resolución de problemas humanos y ecológicos. Interiorismo como organización ético estética y racional de recursos y materiales.

Shabby Chic: evocación neoclásica-romanticismo-pos IIª guerra. Restauración Reutilización. Refuncionalización. Protagonismo de lo "antiguo" como autenticidad y apariencia. Pátinas y acabados. Protagonismo del equipamiento y los accesorios.

El loft/estilo industrial. Caja habitacional. Continuidad espacial. La doble altura. Funcionalismo.

*Vintage* y estética "retro": recuperación/rehabilitación. Equipamiento: el "clasicismo" del pop. Exclusividad. Coleccionismo. El detalle.

Estilo étnico. Lo vernáculo/ritual/primitivo/religioso. Lo intercultural. Exotismo y "salvajismo". Materiales rústicos y naturales: vegetales/pieles/piedra/madera. Étnico tropical. Recursos y Procesos materiales. Nuevos materiales /componentes /dispositivos. Componentes técnicos-sistémicos. Estructura resistente. Acondicionamiento. Lógicas constructivo-tecnológicas de estilos contemporáneos. La producción, el mercado local. Cómputo y presupuesto. Programación. Desarrollo de obra.

### **Escaparatismo y diseño efímero**

Escaparatismo: funciones/objetivos/concepto. Factores determinantes.  
Zonificación: anisotropía, equilibrio. Técnicas de exposición. Tipologías de escaparates: según finalidad/ utilidad/exclusividad/actualidad/documentarios/interactividad. Objetivos técnico-estéticos/técnico-comerciales. Estrategias formales/semánticas. Elementos estéticos: luz, color textura, grafismo, visibilidad. Escaparate de fondo abierto/cerrado/semiabierto. Modelos: AIDA/AIDCA/NAICASE. Escaparates. Stands, puntos de venta, ferias, exposiciones, vidrieras. Diseño de fachadas: cartel, marquesina, banderola. Luminotécnica: eficacia luminosa. Concentración/dispersión de la luz. Cromática: sintaxis significancia utilitaria/estética del color. Interiorismo comercial. Mobiliario expositor. Análisis de percepción/recepción. Planificación y proyección: recinto/temporalidad/característica del producto/mensaje. Estrategias de información/atracción/persuasión/adecuación. La idea generadora. Pre proyecto. Maquetación. Planificación contextualizada. Materiales y elementos: características modulares/multifuncionales.

Dispositivos de ambientación/señalización/captación. Montaje. Arquitectura efímera/intensiva/ligera/publicitaria. Espacio ferial. Soportes expositivos: técnicas representativas. Análisis de encargo/comitente. Materialidad: innovación/renovación, formal/conceptual. Estrategias de generación de proyectos. Organización de la propuesta. Presupuestos. Stands.

El stand como "signo habitable". Análisis de clima/espacio recorrible. Confort. Efimericidad y eficacia comunicativa. Recepción: impacto/trascendencia. Interrelaciones con el diseño gráfico: señalética/imagen corporativa. Funciones/determinantes espaciales/conceptuales/temporales. Estrategia comunicacional. Exploración proyectual 2D/3D. Maquetación. Definiciones/característica. Cualificación y tratamiento de los espacios. Criterios arquitectónicos. La expresión del espacio: ambientación y escenografía. Análisis de color e iluminación: sintaxis/significancia. Factores determinantes: límites espaciales/equilibrio/proporción, escala/armonía/ritmo/lenguajes. La estética decorativa: estilos, abordajes, recursos.

### **Preservación patrimonial**

Criterios de preservación. Valores patrimoniales desde lo paradigmático y desde lo sintáctico. Patrimonio histórico Ambiental. Clasificación. Patrimonio natural: recursos y características del territorio: topografía, clima, orografía, flora, fauna, etc. Patrimonio cultural: intangible (leyendas, costumbres, comidas, etc.) y tangible (muebles e inmuebles). Patrimonio y paisaje cultural: articulación, percepción, creación. El paisaje construido y la geografía social. Áreas culturales: local, regional, nacional, universal. Interrelación campo socio cultural – campo físico espacial. La herencia cultural. Diversidad cultural y multiculturalismo. Concepciones transculturales del patrimonio vs concepciones monoculturales y sectoriales. Identidad: concepto. El patrimonio cultural como referente identitario. El patrimonio cultural como recurso finito para el desarrollo. Beneficio y peligros del paradigma del desarrollo. Políticas integrativas o segregacionistas. Caminos alternativos para el desarrollo integral desde el multiculturalismo.

## Recursos materiales

Componentes técnicos-sistémicos, estructura resistente, instalaciones, acondicionamiento. Materias primas. Propiedades y características del subsector ladrillo vidrios y cerámicas.

Cerámicas amorfa/tradicionales/avanzadas (AP). Metales ferrosos/no ferrosos. Composición y características mecánicas. Tolerancias. Terminaciones, usos. Función simbólica/semántica. Aleaciones. Clasificación. Aleaciones ultraligeras. Proceso de fabricación y transformación de productos. Usos estético/constructivo en interiorismo. Plásticos: características. Identificación. Termoplásticos. Termoestables. Elastómeros. Compuestos de matriz polimérica. Fibras: vidrio, carbono, aramídicas, otros rellenos no fibrados. Revestimientos, aislamiento, estética del material. Materiales portantes, autoportantes. Áridos. Cualidades constructivas/estéticas. Recursos y materiales en contextó bioclimático. Diseño ecológico. Reducción. Reutilización. Reciclamiento. Bioconstrucción. Materiales ecológicos vegetales/minerales. Biodegradabilidad. Materiales biocidas. Recursos renovables/reciclables. Materiales y recursos regionales. Apariencia visual: cesía de los materiales difusividad, permeabilidad transparencia, translucencia, brillo especular, apariencia mate. Color: semántica, funciones, interrelaciones en el espacio interior. Madera, cualidades constructivas: estructuras revestimiento, aislamiento, equipamiento /cualidades significativas: percepción, simbología, atributos. Materiales compuestos: adobe, madera mejorada, termoplásticos, fundición, laminado. Propiedades materiales/estéticas. Materiales y recursos biocompatibles e higroscópicos. Aislamientos térmicos/acústicos. Recursos lumínicos. Luz natural/artificial. Interrelaciones con espacio y equipamiento. Tipología. Sistemas de iluminación. Semántica de la iluminación. Espacio como recurso y materialidad: función utilitaria/simbólica. Espacio como comunicación y significación. Domótica: controladores, sensores y actuadores. Nuevos materiales, lógicas constructivo-tecnológicas, la producción, el mercado local. Cómputo y presupuesto, programación y desarrollo de obra.

## **MENCIÓN EN FOTOGRAFÍA**

### **Laboratorio de experimentación fotográfica**

Experimentación en función de técnicas y materiales fotográficos. Lo fotográfico atravesando las nuevas tecnologías. Convergencia de medios y entrecruzamiento de lenguajes. Fotografismo. Termografismo. Infografismo. Videografismo. Holografismo. Reprografismo.

### **Diseño y puesta en escena**

Planificación y diseño de puesta en escena: dirección de escena y diálogo con otros componentes de la producción fotográfica como arte, modelos-actores, vestuaristas, maquilladores, etc. Fotografía cinética: puesta de cámara. Relato y montaje. Construcción del espacio, uso de objetivos. Tratamiento temporal y continuidad lumínica.

### **Fotografía y otros lenguajes**

Fotografía y nuevas tecnologías. Cambios y rupturas en las prácticas fotográficas actuales. Convergencia de medios y entrecruzamiento de lenguajes. Fotografía expandida. Postfotografía. La crisis tecnológica de la función documental. Especificidad del medio digital, desde la producción: work in progress, obras en colaboración, apropiaciones, copyleft. Desde la recepción: interactividad, circulación, receptor-autor. Debilitación del concepto de autor tradicional. Fotografía y video: video arte y video expandido.

### **Circulación y conservación fotográfica**

La fotografía como objeto cultural e histórico. Implicancias en diferentes contextos. La fotografía como agente articulador de la historia, abordaje de archivos. Fotografía y memoria. La circulación de las imágenes: soportes analógicos, digitales: CD, web, otros. Lo fotográfico entre el mercado del arte y las industrias culturales. La fotografía en el espacio expositivo: concepto y diseño de exposiciones. El rol del curador, concepto de curaduría.

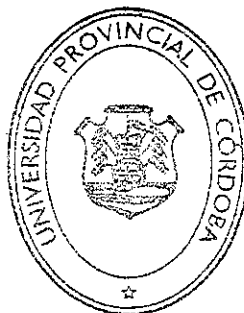
Conservación y preservación. Restauración y retoque fotográfico. Técnicas y materiales. Archivo fotográfico. Catalogación, indexación y digitalización. Recuperación de imágenes digitales. Formatos, nomenclatura, datos EXIF. Herramientas y estrategias de backup.

### **Trabajo Final de Licenciatura 2**

La producción y presentación del Trabajo Final de Licenciatura constituye una instancia de elaboración, integración conceptual y síntesis del ciclo de formación de grado, que da cuenta de los niveles de apropiación alcanzados por los estudiantes. Conjuga e interrelaciona los contenidos comprendidos y adquiridos a lo largo de la Carrera y la competencia disciplinar del cursante. El/la estudiante determinará libremente el tema o problemática elegida para su abordaje y desarrollo, pero siempre relacionada con la mención de la Licenciatura. El trabajo final será guiado en su proceso, por un profesor/a que actuará en carácter de tutor/a.

### **3.3 Propuesta de seguimiento curricular**

El/la responsable académico/a de la carrera estará a cargo de la organización y gestión de la misma, con el fin de alcanzar los objetivos y el perfil profesional propuesto. Asimismo, será responsable del seguimiento e implementación del plan de estudios y de su revisión periódica. Tendrá injerencia en acciones de gestión académica como la conformación de equipos, cumplimiento de los programas de las asignaturas, seguimiento de la formación teórica y práctica brindada a los estudiantes, métodos de enseñanza y formas de evaluación, entre otros aspectos.



  
Dra. ISABEL BOHORQUEZ  
RECTORA NORMALIZADORA  
UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CÓRDOBA