

PLAN DE ESTUDIO



plan de estudio de la escuela de diseño de alto nivel

Escuela de Diseño Industrial

ESTA ESCUELA RESPONDE A LAS NECESIDADES DE DISEÑADORES INDUSTRIALES DE ALTO NIVEL QUE HACE FALTA FORMAR PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA INDUSTRIA LIGERA Y EN GENERAL PARA SATISFACER LOS REQUERIMIENTOS DEL DESARROLLO ECONOMICO Y SOCIAL DE NUESTRO PAIS.

LA ESCUELA ESTA DIVIDIDA EN DOS CARRERAS:

- 1 DISEÑO INDUSTRIAL
- 2 DISEÑO INFORMACIONAL

ESTA DIVISION EN CARRERAS SE BASA EN LA DIFERENCIACION DE LA NATURALEZA DE LOS PRODUCTOS CONCEBIDOS POR LOS DISEÑADORES:

- 1 LOS PRODUCTOS DE USO O CONSUMO (MUEBLES, ROPA, ENVASES, ETC.)
- 2 LOS PRODUCTOS DE INFORMACION O COMUNICACION (CARTELES, PELICULAS, PROGRAMAS DE TELEVISION, ETC.)

EL PROPOSITO FUNDAMENTAL DE AMBAS CARRERAS ES METODOLOGICO, ES DECIR, DOTAR AL ALUMNO DE LOS INSTRUMENTOS PARA ANALIZAR Y RESOLVER TODO TIPO DE PROBLEMA DE DISEÑO. DE AHI QUE LA MAYOR PARTE DEL CONTENIDO DE AMBAS SEA COMUN, ESTABLECIENDOSE LA DIVISION CON UN CRITERIO OPERATIVO, PERO MANTENIENDO SIEMPRE EL CONCEPTO DE DISEÑO COMO UNA UNIDAD.

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

MINISTERIO DE INDUSTRIA LIGERA

Descripción de Materias

Taller de Diseño I

- 1) Entrenamiento básico en el **método** y el **proceso** de diseño y a través de ejercicios concretos.
- 2) Entrenamiento en el "código mínimo" de diseño informacional, es decir, en los instrumentos prácticos y conceptuales necesarios para comenzar a diseñar, que son:

A- TECNICA DE REALIZACION

Entrenamiento sicomotor y conceptual en la selección y el uso de las técnicas adecuadas para la producción de los diferentes tipos de comunicaciones visuales.

B- CODIGOS

Entrenamiento en la selección y uso de los principales tipos de códigos usados en la comunicación visual:

PERCEPTIVOS:

Entrenamiento en las leyes de la percepción y su uso en la producción de dibujos al nivel no figurativo. El color, la forma y el movimiento. El punto, la línea y la superficie.

ICONICOS:

Entrenamiento en las leyes de la representación figurativa; los diferentes tipos de proyecciones, secciones, desarrollos, etc. Incluye el procesamiento de información por medios representativos o **geometría descriptiva**.

GRAFICOS:

Entrenamiento en las leyes de la representación gráfica o de relaciones. Transformaciones por medio de gráficos. Uso de matrices.

Taller de Diseño II-A

Profundización en los aspectos de Diseño Informacional del Taller de Diseño I a través de trabajos prácticos. Énfasis en las técnicas de reproducción y transmisión de la información y sus aspectos económicos.

Taller de Diseño II-B

- 1) Ejercicios prácticos de diseño de sistemas de objetos para el consumo. Diseño de sistemas de distribución. Aspectos del diseño de controles o interfase hombre-máquina.
- 2) Entrenamiento en el "código mínimo" de diseño industrial.

A- TECNOLOGIAS DE PRODUCCION Y DISTRIBUCION

Las tecnologías básicas empleadas en la elaboración de las diferentes materias primas y en la distribución de materias primas y objetos de consumo.

B- ESTRUCTURA

Los conocimientos de mecánica y estructura de los materiales necesarios para la determinación correcta de la forma y el material de los objetos de diseño, con vistas a optimizar la relación función-forma-material-tecnología.

Investigaciones I

Entrenamiento en el método y el proceso de la investigación. Funciona en conexión con el taller. Incluye la definición de áreas de ignorancia, fluentes, selección, registro y procesamiento de la información para la producción de conocimientos. Se tocan los siguientes temas, en relación directa con el Taller:

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

CALLE 19 ESQUINA A D,
VEDADO, HABANA 4, CUBA

PLAN DE ESTUDIO

DE ACUERDO CON LA ORIENTACION MAS MODERNA Y CIENTIFICA QUE SE APLICA ACTUALMENTE EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO, LOS PRINCIPIOS BASICOS QUE DAN CONTENIDO Y ESTRUCTURA A LA ESCUELA SON:

1- La enseñanza metodológica y conceptual

Abandono del intento inútil de atiborrar al alumno con una masa de información heterogénea. Se trata, por el contrario, de enseñarle a pensar, de tener el método que permita abstraer los principios fundamentales que constituyen el núcleo esencial de cualquier materia y los determinantes de cualquier situación.

2- El diseño como espina dorsal de la carrera

El contenido y forma de enseñanza de las materias teóricas están orientadas en función de su relevancia a la práctica del diseño y por su valor metodológico. Rechazo de la práctica generalizada de solucionar problemas aislados de diseño. Los objetos no existen aislados, forman sistema y están inmersos en un contexto.

Programa

El programa a continuación es solamente un esqueleto indicativo de la extensión y secuencia de los tópicos de enseñanza, estando dado el contenido fundamental de la enseñanza por el aprendizaje de los aspectos metodológicos y dependiendo en gran medida estos aspectos de la calidad humana y revolucionaria y la preparación adecuada de profesores y alumnos, que son los que en definitiva constituyen una escuela, queriendo esto decir que no debe dársele demasiada importancia al programa, pues tiene mas importancia en la pedagogía moderna cómo se dan las asignaturas y el que éstas estén relacionadas con todo rigor a un fin común, que las asignaturas en sí mismas. La enseñanza está centrada alrededor de la resolución de problemas de diseño.

Método

El eje de la enseñanza está constituido por el **Taller de Diseño**, donde se desarrollan trabajos prácticos enfocados hacia el entrenamiento de la solución de problemas concretos de diseño.

El taller es conducido por un equipo de profesores en que cada miembro, además de ser diseñador, se responsabiliza con un área de conocimiento específica de las que intervienen en el diseño.

Complementando directamente el taller existen las **Investigaciones**, donde el alumno se entrena en los métodos de adquirir información y conocimiento.

La adquisición de los instrumentos teóricos y conceptuales se realiza:

- 1) Indirectamente en el Taller.
- 2) Directamente en forma de charlas, discusiones y trabajos prácticos.
- 3) Como tema de las investigaciones.

Descripción de Materias

Taller de Diseño I

- 1) Entrenamiento básico en el **método** y el **proceso** de diseño y a través de ejercicios concretos.
- 2) Entrenamiento en el "código mínimo" de diseño informacional, es decir, en los instrumentos prácticos y conceptuales necesarios para comenzar a diseñar, que son:

A- TECNICA DE REALIZACION

Entrenamiento sicomotor y conceptual en la selección y el uso de las técnicas adecuadas para la producción de los diferentes tipos de comunicaciones visuales.

B- CODIGOS

Entrenamiento en la selección y uso de los principales tipos de códigos usados en la comunicación visual.

PERCEPTIVOS:

Entrenamiento en las leyes de la percepción y su uso en la producción de dibujos al nivel no figurativo. El color, la forma y el movimiento. El punto, la línea y la superficie.

ICONICOS:

Entrenamiento en las leyes de la representación figurativa; los diferentes tipos de proyecciones, secciones, desarrollos, etc. Incluye el procesamiento de información por medios representativos o **geometría descriptiva**.

GRAFICOS:

Entrenamiento en las leyes de la representación gráfica o de relaciones. Transformaciones por medio de gráficos. Uso de matrices.

Taller de Diseño II-A

Profundización en los aspectos de Diseño Informacional del Taller de Diseño I a través de trabajos prácticos. Énfasis en las técnicas de reproducción y transmisión de la información y sus aspectos económicos.

Taller de Diseño II-B

- 1) Ejercicios prácticos de diseño de sistemas de objetos para el consumo. Diseño de sistemas de distribución. Aspectos del diseño de controles o interfase hombre-máquina.
- 2) Entrenamiento en el "código mínimo" de diseño industrial.

A- TECNOLOGIAS DE PRODUCCION Y DISTRIBUCION

Las tecnologías básicas empleadas en la elaboración de las diferentes materias primas y en la distribución de materias primas y objetos de consumo.

B- ESTRUCTURA

Los conocimientos de mecánica y estructura de los materiales necesarios para la determinación correcta de la forma y el material de los objetos de diseño, con vistas a optimizar la relación función-forma-material-tecnología.

Investigaciones I

Entrenamiento en el método y el proceso de la investigación. Funciona en conexión con el taller. Incluye la definición de áreas de ignorancia, fuentes, selección, registro y procesamiento de la información para la producción de conocimientos. Se tocan los siguientes temas, en relación directa con el Taller:

A- SEMIOTICA

Teoría general de la comunicación y en especial del signo. Factores de la comunicación. Mensaje, código, canal, técnica, contexto, receptor y emisor. Los diferentes tipos de signos, códigos y mensajes.

B- CIBERNETICA - TEORIA DE LA INFORMACION

Teoría del control y la comunicación en el hombre y las máquinas, desde el punto de vista de la eficacia de la acción. Nociones básicas. Retroalimentación. Cantidad de Información Incertidumbre. Capacidad de un código. Capacidad de un Canal. Entropía Neguentropía. Redundancia. Ruido.

C- ERGONOMIA

Introducción al sistema hombre-máquina. Concepto de eficiencia. Estudios de tiempo y movimiento. Aspectos antropométricos, fisiológicos y psicológicos.

D- ANALISIS DEL VALOR

La medición y optimización del valor social de los productos y los procesos productivos.

Investigaciones II-A

Continuación y profundización de Investigaciones I, en los temas de Ergonomía y Análisis del Valor.

Investigaciones II-B

Continuación y profundización de Investigaciones I, en los temas de Semiótica y Cibernética.

Ciencias Sociales

Entrenamiento en los métodos de la construcción de modelos teóricos. Aproximación de conceptos básicos de las ciencias sociales para permi-

tir el análisis del contexto social, en su mas amplio sentido, que condiciona el fenómeno comunicativo.

A- CULTURA

Ejercicios prácticos en los diferentes tipos de modelos, teniendo como tema:

Teoría de las superestructuras, especialmente en relación a las artísticas.

B- ECONOMIA POLITICA

Leyes fundamentales del desarrollo económico. Dialéctica de las relaciones de producción y de las fuerzas productivas, basadas en el materialismo histórico.

C- SOCIOLOGIA

La noción de estructura social. Los diversos modelos sociológicos.

D- SICOLOGIA

Modelos motivacionales y de comportamiento. Nociones de las estructuras básicas de la percepción y el aprendizaje.

Inglés

Dominio de la lectura fluente y de los elementos de la comunicación oral y escrita.

Ciencias Básicas

Entrenamiento en el uso de las estructuras lógicas y matemáticas.

A- LOGICA

Teoría de la Deducción. Teoría de la Clasificación.

B- MATEMATICA

Estructuras algebraicas, retículos y topológicas.

PLAN DE ESTUDIOS

primer ciclo (2 años)

• Taller de Diseño I

TECNICA DE REALIZACION

CODIGOS

Perceptivos

Icónicos

Gráficos

• Ciencias Sociales

CULTURA

ECONOMIA POLITICA

SOCIOLOGIA

PSICOLOGIA

• Investigaciones I

SEMIOTICA

CIBERNETICA

TEORIA DE LA INFORMACION

ERGONOMIA

ANALISIS DEL VALOR

• Inglés

segundo ciclo (2 años)

A - DISEÑO INFORMACIONAL

• Taller de Diseño II-A

TECNICAS DE REPRODUCCION

Y TRANSMISION

• Ciencias Sociales

(continuación)

• Investigaciones II-A

SEMIOTICA

CIBERNETICA

• Ciencias Básicas

LOGICA

ESTRUCTURAS MATEMATICAS

B - DISEÑO INDUSTRIAL

• Taller de Diseño II-B

TECNOLOGIAS DE PRODUCCION

Y DISTRIBUCION

ESTRUCTURAS

Materiales Estática Resistencia de los Materiales

• Ciencias Sociales

(continuación)

• Investigaciones II-B

ERGONOMIA

ANALISIS DEL VALOR

• Ciencias Básicas

LOGICA

ESTRUCTURAS MATEMATICAS

tercer ciclo (1/2 a 1 1/2 año)

• Tesis