



SISTEMA INTEGRADO  
DE POSGRADOS  
Y EDUCACIÓN PERMANENTE

#### Nombre del curso

Curso de Posgrado, “Representación de mobiliario”

#### Docente responsable

Esp. Prof. Arq. Jonny Gallardo

#### Programa reducido

El programa está pensado en tres partes según los campos de aplicación de la representación.

##### 1- DE LA INVESTIGACIÓN Y EL RELEVAMIENTO

Que implica conocer las formas y modos de representación del mobiliario. Los modos de representación de los Maestros.

Ubicación espacio-temporal de los modos de representación según los paradigmas dominantes en cada época.

Para ello se recurre a: Investigación bibliográfica y representación de los clásicos del diseño.

Relevamiento fotográfico y físico de mobiliario.

Interpretación de los paradigmas de época según el producto y sus modos de representación.

##### 2- DEL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN.

Que implica operar con las herramientas y el lenguaje propio de las instancias del proceso de diseño y de producción.

Articulando con los demás módulos, la evolución pedagógica del alumno, en pos de lograr los objetivos generales del curso.

Para ello se recurre a: Los modos y herramientas propios del proceso de diseño y conceptualización, como así también a los modos y saberes propios de la producción.

##### 3- DE LA COMUNICACIÓN Y LA PUBLICACIÓN.

Diferenciar los modos de comunicación a los distintos interlocutores: empresa, ventas, consumidor, academia, prensa, otros.

Reconociendo los nuevos modos de representación de productos, en relación a medios virtuales y redes

Para ello se recurre a: Generación de código QR, para realidad aumentada de productos.

Producción de piezas de comunicación (renders, animaciones, folletos, catálogos) estos últimos podrían ser trabajados articuladamente con el módulo de gestión.





SISTEMA INTEGRADO  
DE POSGRADOS  
Y EDUCACIÓN PERMANENTE

Información sobre la actividad (objetivos, metodología, bibliografía, etc.)

## DE LA INVESTIGACIÓN Y EL RELEVAMIENTO

### Objetivos

- Conocer las formas y modos de representación en la historia del mobiliario. Los modos de representación de los Maestros.
- Comprender, por medio de metodologías deductivas, los modos de producción y diseño a partir de la representación.
- Comprensión espacio-temporal de los modos de representación según los paradigmas dominantes en cada época.
- Orden frío, paradigma orgánico – la modernidad- primera mitad S.XX / Sistemas analíticos.
- Orden cálido, paradigma ontológico –la posmodernidad- segunda mitad S.XX / Sistemas fenomenológicos.
- Derivas contemporáneas. Paradigma tecnológico. –la contemporaneidad- Actualidad. / Sistemas rizomáticos.

### Didáctica

Clases teóricas y prácticos, individuales y por equipo en formato de taller.

### Metodología

Investigación bibliográfica y representación de los clásicos del diseño.

Relevamiento fotográfico y físico de mobiliario.

Interpretación de los paradigmas de época según el producto y sus modos de representación





Información sobre la actividad (objetivos, metodología, bibliografía, etc.)

## DEL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN.

### Objetivos

- Reconocer las herramientas y lenguajes propios de cada una de las instancias del proceso de diseño y de producción.
- Diferenciar los modos y formas de diseño de producción según sean artesanales, industriales, seriados o unívocos. • Interpretar bidimensionalmente y tridimensionalmente, los productos muebles. Reconociendo los componentes formales, funcionales y simbólicos, no solo para el diseño y la producción de los mismos, sino como una práctica reflexiva, que aporte una mirada crítica sobre el producto.
- Articular con los demás módulos, la evolución pedagógica del alumno, operando según las instancias de avance del proceso de aprendizaje, de manera colaborativa, en pos de lograr los objetivos generales del curso.

### Didáctica

Clases teóricas y prácticos, individuales en formato de taller.

Visitas a talleres de producción.

### Metodología

- Del Diseño
  - o Ideogramas / Bitácoras, diagramas, detalles.
  - o Esquemas técnicos funcionales y simbólicos.
  - o Proyecciones Tridimensionales.
  - o Maquetas de estudio.
- De la Producción
  - o Relevamiento de un producto complejo. Sus principios funcionales y criterios de documentación –
  - o Representación Técnica / - Proyecciones Bidimensionales con secciones horizontales y verticales. Cortes secuenciales.
  - o Dibujos de Control / Dibujos de Ensamble –
  - o Muebles ad-hoc. Su relación con el objeto arquitectónico. Secciones. Cortes fugados.
  - o Modulación. Producción. Maquetas de Producción. Maquetas tridimensionales virtuales.



Información sobre la actividad (objetivos, metodología, bibliografía, etc.)

DE LA COMUNICACIÓN Y LA PUBLICACIÓN.

Objetivos.

- Diferenciar los modos de comunicación a los distintos interlocutores que posee el producto: empresa, ventas, consumidor, academia, prensa.
- Reconocer los nuevos modos de representación de productos, en relación a medios virtuales y redes.
- Definir estrategias de comunicación del producto. • Conocer las tendencias en comunicación de productos.
- Adquirir recursos para la presentación de productos en portfolios y currículos.

Didáctica

Clases teóricas y prácticas, individuales y grupales en formato de taller.

Taller de fotografía.

Metodología

- Generación de código QR, para realidad aumentada de productos.
- Producción de piezas de comunicación (renders, animaciones, folletos, catálogos) estos últimos podrían ser trabajados articuladamente con el módulo de gestión.
- Sesión de Fotografía de productos.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Ferrer Velasco, Ricardo, Dibujo para diseñadores de Muebles. Ed. Parramon.
- Kevin Henry, Dibujo para diseñadores de productos. De la idea al papel. Editorial promopress, 2012
- MOORE, Charles. Dimensiones De La Arquitectura. GG. Barcelona. 1978
- MANZINI, Enzo. Artefactos. Celeste. Madrid. 1997
- Bocetos en diseño de productos. Editorial ILUSBOOKS. 2012
- KARG, Franz. Muebles de madera maciza. CEAC. Madrid. 2004
- Julián, Fernando / Albarracín, Jesús. Dibujo para diseñadores Industriales. Editorial Parramon. 2009
- Alan Pipes, Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, diseño por ordenador. Editorial. BLUME. 2008
- Wei Dong. Técnicas de presentación en color. Una guía para arquitectos y diseñadores. Editorial Mc. Graw Hill. 2000
- Chevalier, A. Dibujo industrial. Editorial Montaner y Simon. Barcelona. 1979
- HUDSON, Jennifer. Proceso. Blume. Barcelona. 2009
- Pipes, Alan. El diseño tridimensional. Del boceto a la pantalla. Editorial GG.
- Powell, Dick. Técnicas de presentación. Editorial Celeste. 1992