



Instituto Universitario Politécnico
"Santiago Mariño"

*¡Formación para
la Excelencia!*

FACULTAD DE INGENIERÍA

CARRERA: INGENIERÍA DE DISEÑO INDUSTRIAL

TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL III

Profesor: Ygor Abreu

Duración: 18 semanas

Carga horaria: 8 horas semanales- **Martes** 8:00 -11:00 **Viernes** 8:00 -11:00

Modalidad: Presencial y laboratorio

Aula: T-42

I. Fundamentación

El diseño industrial no nace en el software, sino en el conflicto.

Entre el deseo humano y la realidad material hay una fricción, y en esa fricción aparece el objeto.

Taller de Diseño Industrial III marca la frontera entre el juego conceptual y el ejercicio profesional.

Hasta ahora, el estudiante ha explorado formas abstractas, ejercicios sensoriales y composiciones experimentales.

Todo eso fue preparación: **gimnasia estética**.

A partir de este semestre, el diseño deja de ser metáfora y se convierte en responsabilidad.

Aquí el alumno enfrenta su primer proyecto **funcional**, con un producto que debe poder usarse, sostenerse y explicarse. Y, sobre todo, debe tener una razón de existir que no sea *"porque se ve bonito"*.

II. Propósito general

Desarrollar la capacidad del estudiante para **concebir, justificar, diseñar y materializar un producto funcional**, integrando pensamiento crítico, narrativa conceptual y rigor técnico.

El objetivo no es solo fabricar objetos, sino **entender lo que los objetos significan**: por qué nacen, a quién sirven, y cuándo deben desaparecer.

III. Objetivos específicos

1. Comprender la dimensión simbólica, emocional y funcional de los objetos.
2. Aplicar la observación como herramienta de diseño.
3. Desarrollar la capacidad de argumentar y defender decisiones formales y técnicas.
4. Integrar herramientas narrativas y analíticas en el proceso proyectual.
5. Dominar la materialización de un prototipo funcional a partir de una narrativa clara y coherente.
6. Evitar que el objeto se convierta en una trampa estética o técnica: **que no esconda vacíos conceptuales, ni supla con forma lo que no se pensó con fondo.**

IV. Metodología

El taller se desarrollará mediante:

- Correcciones individuales y colectivas.
- Ejercicios escritos y de observación.
- Tutorías técnicas y conceptuales.
- Trabajo de campo y laboratorio.
- Exposiciones y debates internos.

El profesor funcionará como **editor de ideas**: cuestionará, desarmará y exigirá coherencia entre lo que se dice y lo que se fabrica.

- **Cada decisión debe tener una justificación funcional o simbólica.**
- **La improvisación sin argumento se considerará error de diseño.**

V. Estructura del semestre

Fase I: Autopsia verbal (Semanas 1-2)

Propósito: Despertar pensamiento crítico.

Cada estudiante elegirá un objeto existente y escribirá su obituario: un texto que explique su historia, su valor, sus fallas y las razones de su muerte.

El obituario es el filtro: el alumno debe escoger **un objeto con conflicto**, no un fetiche estético.

Si el objeto no lo reta, lo traicionará.

Entrega 1 (Semana 2): Obituario + análisis narrativo del objeto.

Valor: 15%

No hay redención para quien no puede explicar por qué algo merece morir.

Fase II: Psicología del gesto (Semanas 3-5)

Propósito: Comprender los rituales humanos asociados al objeto.

El estudiante observará y documentará cómo las personas usan, manipulan y emocionalizan los objetos.

Más allá de la ergonomía: se busca el gesto, el rito, la coreografía cotidiana.

Entrega 2 (Semana 5): Informe de observación + mapa de gestos y emociones.

Valor: 20%

Diseñar es entender cómo un cuerpo baila con un objeto sin saber que está bailando.

Fase III: Parto del prototipo (Semanas 6-13)

Propósito: Materializar la narrativa.

Cada estudiante desarrollará su producto funcional en fases, documentando su evolución conceptual y técnica.

Toda modificación debe responder a una justificación narrativa.

Cada avance será sometido a crítica y revisión colectiva.

Entrega 3 (Semana 8): Prototipo inicial (15%)

Entrega 4 (Semana 11): Versión mejorada + bitácora de iteraciones (15%)

Entrega 5 (Semana 13): Prototipo funcional + dossier de proceso (20%)

El diseño es una serie de errores bien documentados. La diferencia entre un amateur y un diseñador es que el segundo los firma.

Fase IV: Crítica final y exposición (Semanas 14-18)

Propósito: Evaluar la solidez conceptual, funcional y argumental del proyecto final. Cada alumno presentará su producto ante el grupo, con dossier, defensa oral y demostración funcional.

El énfasis estará en la coherencia entre idea, forma y propósito.

Entrega final (Semana 18): Presentación pública + defensa oral + dossier final.

Valor: 15%

El objeto debe poder defenderse incluso cuando su creador ya no esté en la sala.

VI. Criterios de evaluación global

Criterio	Ponderación
Claridad conceptual y narrativa	25%
Capacidad de observación y análisis	20%
Coherencia entre discurso y forma	25%
Ejecución técnica y funcionalidad	20%
Presentación y defensa oral	10%

La nota no mide talento, mide lucidez.

VII. Normas institucionales y de taller

1. **Asistencia obligatoria:** se requiere un mínimo del 75% para optar a evaluación final.
2. **Puntualidad:** después de 30 minutos se registrará inasistencia.
3. **Materiales:** cada estudiante debe gestionar sus propios materiales de trabajo.
4. **Integridad académica:** plagios, apropiaciones o renders ajenos se calificarán con **cero** y mención pública del caso.
5. **Respeto al proceso:** ningún estudiante podrá sustituir la justificación conceptual con estética superficial. El objeto no puede ser una trampa: debe revelar pensamiento, no esconderlo.
6. **Entrega fuera de plazo:** solo se aceptará con justificación médica o institucional.

VIII. Competencias esperadas

Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de:

- Diagnosticar necesidades y carencias de objetos existentes.
- Analizar la dimensión simbólica y ritual del uso cotidiano.
- Formular un concepto sólido que articule forma, función y sentido.
- Construir y validar prototipos funcionales.
- Comunicar de manera crítica y argumentada las decisiones proyectuales.

IX. Consideración final (para quienes aún creen que diseñar es decorar)

El Taller III no enseña a “*crear productos*”.

Enseña a **confrontar ideas** y materializarlas con coherencia.

Aquí el objeto no es el fin: es la excusa para pensar mejor.

Si al terminar el semestre tienes un objeto funcional, excelente.

Pero si además logras **no caer en la trampa de esconderte detrás de tu objeto**, entonces

habrás entendido el verdadero sentido del diseño industrial:

crear cosas que funcionen... pero también que **digan la verdad**.