



**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**  
**PROGRAMA DE DOCTORADO**  
**FADU.**  
**Programa de Actividad Académica**  
**Modalidad. Virtual**

**Nombre del profesor:**

Dr. Gerardo García Luna Martínez

Doctor en Bellas Artes CUM LAUDE por la Universitat Politècnica de València España.  
(2015)

**Correo electrónico:**

[ggarcialuna@unam.mx](mailto:ggarcialuna@unam.mx)

**Nombre del seminario:**

**Diseño y carencia. Paradigmas del diseño de la innovación social en el contexto latinoamericano**

**Subtítulo del seminario:**

Teoría semiótica como metodología para el pensamiento creativo

**Campo de conocimiento:**

Diseño, Arte y Entorno.  
Diseño y comunicación visual.  
Urbanismo  
Ciencias políticas y sociales

**No. Créditos:**

1

**Campos disciplinarios:**

Diseño/ Urbanismo

**Semestre:**

**1er cuatrimestre del  
2026**

**Horas**

**Horas por  
semana**

**Horas al semestre**

**Horario de la asignatura:**

**Teóricas:**

**Prácticas:**

2

2

4

16

Jueves 9, 16, 23 y 30 de

**Duración del programa:**

**CUATRIMESTRAL**

abril Horario 14:00 a 18:00  
hrs .(Argentina)

### **Fundamentación**

A mediados del siglo XX, época en donde el diseño se profesionalizó y comenzó a enseñarse como carrera universitaria, el paradigma dominante al interior de la disciplina, era *que solo lo funcional era bello*.

La optimización de los procesos y los productos a favor de la empresa y su rentabilidad, eran cualidades que se comprendían como inherentes al diseño. Si bien el enfoque como tal, favoreció una fecunda reflexión teórica y la creación de diversas metodologías de la optimización; la idea mostraba dos aspectos de debilidad. Por una parte, que el priorizar la función como eje de realización del diseño, es un enfoque centrado en el objeto diseñado, no en su usuario o en la NECESIDAD humana que lo requiere. Y caso segundo, que los esquemas optimizados de producción las más de las veces, requieren cadenas de producción óptimas con los insumos y saberes técnicos concretos; factores que, en las economías emergentes de nuestra región, casi nunca se tienen.

El grupo de investigación al cual pertenezco, "Teyolia" Diseño y Carencia, perteneciente al Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, México, pretende hacer dialogar al diseño no con la funcionalidad otorgada al objeto diseñado, sino centrarla en la carencia sufrida por el que requiere de un dispositivo diseñado.

Con ello centramos al diseño en lo humano y contextualizamos a la realización del mismo en la viabilidad y alternancia que muchos colegas viven en el entorno de nuestra región.

Entendemos la carencia como una posibilidad que nos ofrece tres rostros: La necesidad, la demanda y el deseo. De su argumentación y búsqueda versa este seminario.

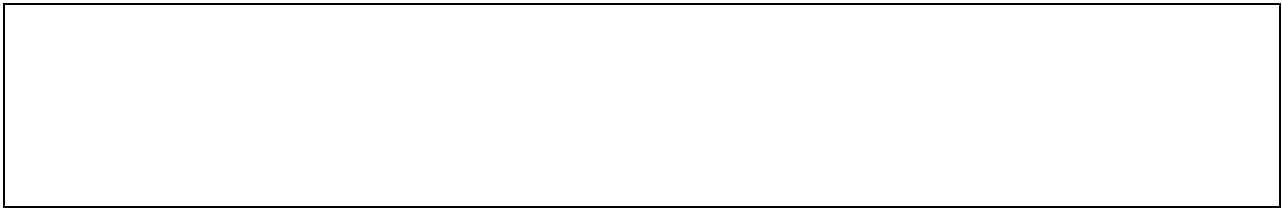
### **Objetivos:**

El alumno aplica metodologías estocásticas en sus proyectos de diseño.

El alumno experimenta entornos de creatividad favoreciendo el trabajo colaborativo, la reflexión, el análisis contextual y la factibilidad de escenarios futuros.

El alumno diseña estrategias de innovación encaminadas a potenciar la producción de sus proyectos y objetos de diseño considerados como dispositivos que favorecen a los usuarios o a los contextos que los apropian o usan

El alumno realiza análisis y aprendizaje basado en proyectos a partir de los cuales comprende las tendencias sociales y el contexto sociohistórico dentro del cual el paradigma y definición del diseño ha mutado a ser comprendido como un constructor de sentido y una metodología de pensamiento resolutivo a problemas.



<b>Contenido Temático</b>	
<b>Unidad</b>	<b>Tema y subtemas</b>
1 9 de abril	Aplicación del Nonágono semiótico como metodología de desarrollo de proyecto de diseño.  1.1. Identificación de la semiótica de Peirce dentro del pensamiento de diseño  Identificación de la Primeridad (Forma), Segundidad (Existencia) y Terceridad (Valor)
2 16 de abril	Primeridad <b>LA NECESIDAD</b>  2.1 El problema como detonador de proyecto  2.2 análisis de contexto y metodología d4 de Jordi Cano  2.3 Pensar con los pies
3 23 de abril	Segundidad <b>LA DEMANDA</b>  3.1 Del concepto a la nominación  3.2 la solución y las 4 patas del diseño de Rodríguez Morales  3.3 Prototipo y propuesta  3.4 Ubicación y pertinencia
4 30 de abril	Terceridad. <b>EL DESEO</b>  4.1 De la sociedad del espectáculo a la era de la posverdad  4.2 La crisis del referente  4.3 arquetipos y alternancias

**Bibliografía básica:**

Cano, Jordi. **Metodología D4** (Barcelona: Elisava. 2018 P. 56)

Crow, David. **No creas una palabra.** (Barcelona: Promopress. 2008. P. 191).

Esteve De Quesada, Albert. **Creación y Proyecto**. (Valencia: Institució Alfons el Magnànim. Col. Formas plásticas 2001: P. 158).

Guerri, Claudio. Acebal Martín. (comp). **Nonágono semiótico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa**. (Buenos Aires: EUDEBA, 2016. P. 227)

Kahneman Daniel, **Pensar rápido, pensar despacio**. (Barcelona: Penguin Random House. 2023. P. 666)

Kavounas Taylor, Alice, **Strategic Thinking. Pensamiento estratégico para creativos publicitarios**. (Barcelona: Promopress. 2013. P. 208)

Lupton, Ellen. **Intuición, acción Creación. Graphic Design Thinking**. (Barcelona: Gustavo Gili. 2012- P. 184)

Manzini Ezio **Cuando todos diseñan. Una introducción para la innovación social**. (Getafe, España. Experimenta Libros. 2015. P. 256)

Mumford Lewis **Arte y técnica**. (Logroño, España. Experimenta Libros. 2014. P. 202)

Papanek Victor. **Diseñar para el mundo real ecología humana y cambio social** (Polen ediciones 2014)

Rodríguez Morales, Luis. **Diseño: Estrategia y tácticas**. (México: S.XXI, 2004. P.172).

<https://www.investigacionyciencia.es/revistas/investigacion-y-ciencia/verdades-mentiras-e-incertidumbres-782/la-lgica-de-la-creatividad-cientfica-17950>

**Modalidad docente:**

Exposición oral

(X)

Exposición audiovisual

(X)

Ejercicios dentro de clase

(X)

Ejercicios fuera del aula

**Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:**

ABP

(X)

Trabajo colaborativo

(X)

(X) Lecturas obligatorias (X) Trabajo de investigación (X) Prácticas de taller o laboratorio (X) Prácticas de campo (X) Otras: Experimentación y registro del proceso creativo (X)	Asistencia (X)  Trabajo Individual y escrito (X)
---	--