

FADU/ UBA. CARRERA DE DISEÑO GRAFICO CURSO TALLER

GONZALEZ RUIZ.

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO I

1. La comunicación visual lenguaje de la visión. Sensación, percepción y comunicación visual. El acto perceptivo. El mensaje y la señal. El acto comunicativo. El símbolo. Tipos de símbolos y el proceso de simbolización. El símbolo como hecho psicológico
2. El diseño. El diseño como disciplina como actividad y como profesión. Las relaciones entre el diseño y sus respectivas áreas de acción. Diseño Urbano, Diseño Industrial y Diseño Grafico como sistemas planetarios del Diseño Ambiental.
3. El diseño Grafico. La actividad proyectual gráfica. Definiciones. El pensamiento del Diseño Grafico y la evolución de este en las tres ultimas DECADAS. El devenir del Diseño y las nuevas tecnologías. Diseño Grafico y arte Grafico. Diseño Grafico y publicidad. Los fines y los medios del Diseño grafico.
4. El signo grafico. Lo grafico y la forma gráfica. Las formas naturales y las formas geométricas
Sensibilización de una superficie. Texturación. El punto, la línea. El plano. Los signos graficos básicos. La teoría de la gestalt. La psicología de la forma y las relaciones entre figura y fondo. Las leyes del lenguaje grafico. El signo abstracto y el signo figurativo. El signo, el símbolo y el índice.
5. Los ideogramas. Los logogramas y los pictogramas. La letra. la figura y la síntesis gráfica
Los pictogramas. La letra, la figura y la síntesis gráfica. Los pictogramas antropomórficos
Zoomórficos y objetuales. Los perfiles naturales y la estilización. La congelación de la imagen. Las figuras abstractuizadas y geometrizadas. Los pictogramas como sistemas de signos.
La universalidad del lenguaje pictogramático y la tendencia a la normalización internacional.
6. La retícula grafica. La retícula como estructurante del plano y la composición gráfica. La organización reticular y las formas geométricas para la generación de mensajes visuales
La retícula como hecho geométrico para la creación morfológica. La forma unitaria
La parte y el todo formal. El sistema de formas.
7. El signo tipografico. La letra como forma visual. Evolución de los caracteres. Las estructuras tipografica y el lenguaje verbal. Las grandes familias tipografías. De los signos cuneiformes a la tipografía racional. Medidas tipografías. Caja alta y baja. El serifa y el palo seco. El racionalismo y el expresionismo tipográfico. Las tendencias actuales de la palabra. El logotipo como particularización y como medio de identificación visual.

8. El método proyectual en el diseño grafico. El método. Los principios cartesianos. La metodología de la actividad proyectual. El plan mental. El programa visual. Las etapas programaticas. La ideacion visual y el programa de diseño. Del problema a la solución en términos de formas. La programación como la metodología de diseño.

TEMA EL TIEMPO LIBRE

Ejercicio n 1

Diseño grafico de un postre sobre el tiempo libre que comunique visualmente un deporte, hobby o esparcimiento que la alumna desarrollen en su tiempo libre.

Ejercitacion sobre la estructura gráfica y el símbolo.

TEMA . EL TIEMPO LIBRE DE CADA UNO.

Ejercicio n 2.

Diseño de un poster sobre el tiempo libre de cada uno que comunique visualmente una imagen de CAD alumno/a rostro, cuerpo, parte en la relación con una actividad relacionada con el esparcimiento del cuerpo o el espíritu deportes, música, literatura, viajes, hobbies, espectáculos, etc.

ejercitación sobre la estructura activa de gradación o repetición.

TEMA .EL TIEMPO LIBRE Y LA LITERATURA.

Ejercicio n 3

Diseño tipográfico que comunique una frase o cita expresada o escrita por un pensador científico o a la evolución política social, histórica, científica o cultural de la humanidad.

Ejercitacion sobre el tipográfico

TEMA EL TIEMPO LIBRE Y EL CINE

Ejercicio n 4.

Diseño grafico de un logotipo que comunique visualmente el titulo de una película nacional o extranjera de valor cinematográfico.

Ejercitación sobre el isotipo.

TEMA EL TIEMPO LIBRE Y EL ESPECTÁCULO

Ejercicio n 5.

Diseño grafico de un isotipo que comunique visualmente un sello de una productora de radio, cine tv, vídeo o productora artística y otro que comunique visualmente a una personalidad del espectáculo.

Ejercitación sobre isotipo.

TEMA EL TIEMPO LIBRE Y LA MÚSICA

Ejercicio n 6.

Diseño grafico de una tapa de discos. Sobre un interprete de la musica nacional o Internacional.

Ejercitación sobre la composición gráfica.

TEMA EL TIEMPO LIBRE Y EL DEPORTE

Ejercicio n 7.

Diseño grafico de un afiche para un evento deportivo internacional por eje. Mundial de fútbol, de basquet, copa davis, internacional de esquí, Sudamericano de hockey Panamericano de bowling, juegos olímpicos del mediterraneo,etc.

Ejercitación sobre el color.

TEMA EL TIEMPO LIBRE Y EL JUEGO

Ejercicio n 8.

Diseño grafico de un juego para adultos.

Ejercitación sobre el programa visual.

