

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
Asignatura: **Sistemas de Diseño Gráfico**
Cátedra: **Wolkowicz**
Curso: **Cuatrimstral** (carga horaria 60 hs)
Promoción directa

Nuestra disciplina posibilita comunicar visualmente información, hechos, ideas y valores útiles al hombre mediante una actividad proyectual en la cual se procesan, sintetizan y expresan -en términos de forma- factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales.

El diseño gráfico pertenece al universo totalizador del Diseño, considerando éste la actividad proyectual destinada a la creación de formas útiles para el hombre, cuyas funciones serán generar espacios de habitabilidad, operacionales o comunicacionales, dentro de un amplio espectro de alternativas materiales y virtuales.

Las distintas orientaciones disciplinares del diseño integran, de este modo, una totalidad, tanto en lo que respecta a lo conceptual como a lo fáctico. En ese marco, "lo gráfico" posee una especificidad que se manifiesta en un campo de acción, docencia e investigación que le es propio: debe indagar en el mundo perceptivo del hombre para generar situaciones de comunicación que se inserten adecuadamente en el circuito operativo y simbólico con el cual el individuo convive cotidianamente, nutriéndose de él para acceder, posteriormente, a expandirlo y enriquecerlo.

Objetivos de la asignatura

La asignatura propone trabajar sobre imaginarios visuales y sociales, muy recientes o futuros, que apela sobre todo a las capacidad innovadora del alumno, sus entornos y la apropiación real de sus conocimientos previos, estén o no vinculados con la misma. Con herramientas como audio, programación de códigos, fotografía o ilustración, etc. Esta disciplina debe servir para reconstruir los saberes preexistentes en el alumno y potenciar su capacidad de resolver los nuevos problemas.

- Posibilidades actuales y futuras de la tecnología vinculados al mundo audio-visual-cinético de la comunicación/educación/ información.
- Evolución de los soportes de comunicación e interfaces entre las personas/usuarios y objetos.
- Proyección "a futuro" tras una evaluación del recorrido histórico de los medios y tecnologías de comunicación, una pre - visualización de los soportes futuros y el diseño de sus interfaces.
- Los piezas producidas tendrán como objetivo secundario, más allá de los pedagógicos curricular, formar parte de un portfolio personal del alumno. Por ser piezas que se caracterizan por innovación y actualidad.

Marco Conceptual de la asignatura

C. Cobo y J W. Moravec, en el capítulo 0: "**Aprendizaje Invisible**, Hacia una nueva ecología de la educación" definen doce puntos que se relacionan abiertamente con la asignatura Sistemas de Diseño Gráfico, interpretados con la mirada de la materia: desde los entornos visuales, el diseño y las nuevas tecnologías. Se citan a continuación por considerarlos análogos a los propósitos de la asignatura

“Los jóvenes tendrán que ser capaces de:

1. **Pensar sistémicamente**
2. **Pensar simulando: preguntarse ¿qué pasaría si...?**
3. **Prosperar en medio de cambios, retos e incertidumbres:**
4. **Crear y manipular pasados, presentes y futuros alternativos: crear y gestionar un tiempo virtual** desarrollando definiciones flexibles del tiempo social y personal.
5. **Adquirir y responder a las metas y desafíos**
6. **Entender y utilizar eficazmente la información existente**
7. **Construir y utilizar conocimiento aplicable a nivel individual.**
8. **Construir y utilizar nuevos conocimientos relacionados con los contextos, procesos y culturas**
9. **Utilizar eficazmente las actuales y emergentes tecnologías de información y comunicación**
10. **Adquirir y evaluar el conocimiento de diversas tendencias globales**
11. **Escribir y hablar de manera independiente.**
12. **Asumir el compromiso personal de hacer las cosas bien.**

Interesa destacar los conceptos planteados ya en “aprendizaje invisible” aquellos que se evidencian en la materia: la búsqueda constante de interrogantes, las posibles respuestas, y el bagaje que tanto alumnos y docentes ponen en juego; entonces podrían ser redefinidos como **VISUAL knowmad**, y desde este lugar ampliar el concepto de diseñador como **trabajador visual** creativo, innovador, imaginativo, capaz de trabajar en cualquier entorno y con todo tipo de personas.

Henry Jenkins, en el libro *Convergencia Cultural* trata la relación entre los conceptos de: **convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva.**

“Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles.”

El diseñador como articulador de estas convergencias no puede escapar a su análisis y entendimiento. En una cultura globalizada, donde el derecho y el acceso a la información se deben defender, como derecho inalienable el diseñador deberá garantizar ese acceso a la información desde un cabal conocimiento tecnológico y cultural.

El diseñador como articulador de estas convergencias no puede escapar a su análisis y entendimiento. En una cultura globalizada, donde el derecho y el acceso a la información se deben defender, como derecho inalienable el diseñador deberá garantizar ese acceso a la información desde un cabal conocimiento tecnológico y cultural

El objetivo de la materia es el trabajo desde los nuevos soportes tecnológicos y sus alcances comunicacionales.

Organización

Estrategia de trabajo colaborativo, que permitan potenciar y resignificar la tarea en grupo. Roles, habilidades, capacidades individuales en función de objetivos.

Módulos de trabajo

1. Investigación/innovación

- *Primer acercamiento al “estado del arte” tecnología, innovación, diseño.*
Práctico que responda desde las necesidades concretas de un “usuario” específico a problemas de solución mixta (convergencia multidisciplinar)

2. Innovación /desarrollo / producción

- Aprendizaje por proyectos. (desarrollo de Prototipo)
Situación compleja de comunicación, inmersiva e innovadora, factible y concreta.

3. Evaluación formativa

- Estrategias de comunicación y producción. Análisis de las propuesta, desarrollo y comunicación. Marco teórico puestos en práctica.

