



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Diseño Gráfico 3

- Plan de estudios: 2019 PLAN VIEJO
- Carga horaria total: 240hs
- Carga horaria semanal: 8hs
- Duración del dictado: anual
- Turnos: Mañana
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL 3

2. OBJETIVOS

Al hablar del Diseño, he planteado que éste abarca dos aspectos, por un lado, es respuesta a una necesidad primaria, la comunicación, y, por otro, actúa en el campo de lo sensible, de lo poético. El universo en el que se desarrolla es el de la imagen con la riqueza y complejidad que ello implica. Por tanto no podemos soslayar las características que le son propias. «la imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje, así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas. La imagen es universal pero siempre particularizada.» (2)

Es considerando lo antes planteado que me propongo como objetivo, atender, paralelamente, al desarrollo racional así como al desarrollo de las capacidades sensibles, la conciencia del ser y del ser en este mundo. Todo lo cual es función de la educación: formar, profesional y humanamente un ser capaz de integrar estas dimensiones.

En consecuencia, será necesario:

- Elevar la capacidad racional del alumno a fin de aportar al manejo de las múltiples variables que involucra el proceso de diseño.
- Alentar una actitud crítica y autocrítica, capaz de evaluar objetivamente su propio trabajo y los datos que intervienen en su formación.
- Incentivar su capacidad sensible para permitir encauzar su interioridad con una finalidad creativa, dirigida a enriquecer con nuevos significados el resultado de su proceso de diseño.
- Introducir al alumno en la aplicación de técnicas creativas que le permitan desbloquear y desarrollar dicha capacidad.
- Concientizar acerca de la profunda e ineludible relación de su quehacer con su sociedad, su espacio y su tiempo. Poder reconocer el mundo al que pertenece, los valores culturales que lo caracterizan, le permitirá un accionar responsable y consciente de las verdaderas necesidades de aquellos hacia quienes se dirige su accionar.
- Como parte de un conocimiento pertinente para operar sobre la realidad futura, se incentivará la capacidad de análisis, síntesis y crítica objetiva en la evaluación de los objetos de diseño orientados a su carrera.
- Por medio de diversas ejercitaciones se introducirá al alumno en los procesos metodológicos de diseño, a fin de lograr la internalización de los mismos.
- Mediante el diálogo permanente sobre el propio trabajo y la activa participación individual en los trabajos grupales se incentivará la capacidad de crítica y autocrítica.



- El conocimiento y valoración de otras expresiones artísticas y del diseño será fuente de enriquecimiento individual que potenciará la propia producción.
- Se alentará la investigación, la consulta bibliográfica, la asimilación crítica de las clases teóricas y la búsqueda en fuentes alternativas de información, valorando los mismos como método de conocimiento y desarrollo de la creatividad.

Se inducirá la internalización de un método operativo racional y explícito que permita operar sistemáticamente, controlar, revisar y optimizar el propio proceso.

- La interconexión funcional entre pensamiento y lenguaje posibilitará grados de libertad, profundidad, economía y fluidez crecientes.

Por lo tanto

- Se profundizará la comprensión de las relaciones existentes entre sujeto, objeto y contexto y la dinámica que las rige.
- Se concientizará acerca del valor ético subyacente en la producción estética.
- Se desarrollarán temáticas con fuerte anclaje en la realidad, con el objetivo de introducir al alumno en el manejo de aquellos condicionantes que ésta implica.
- Se valorará el conocimiento crítico de las producciones de diseño pasadas y presentes, nacionales y extranjeras, que puedan nutrir la propia producción. Entiendo por conocimiento crítico aquel que permite discernir entre aquellas producciones cuya trascendencia se basa en su sólida constitución como producto de diseño de aquellas meramente coyunturales y, aún en aquellas, aceptar sólo aquello que pudiera responder adecuadamente a los condicionantes locales. (2) Jacques Aumont "La imagen" Ed. Paidós Comunicación

Objetivos particulares por nivel: Nivel 3

El tercer nivel del taller tendrá como objetivo principal la consolidación de la autonomía proyectual de los futuros profesionales. Se trabajará la producción de discursos visuales con fuerte impronta personal desde la etapa inicial de los proyectos. Se prevee incorporar la modalidad de trabajo en equipo para algunas instancias con el objetivo de alentar este tipo de prácticas en los futuros profesionales ya que estas aportan al enriquecimiento y fortalecimiento de los conocimientos al propiciar la natural confrontación entre pares.

Los trabajos a desarrollar en este nivel deberán permitir elaborar en extensión y profundidad proyectos con diferentes grados de determinación externos en cuanto a objetivos, desde la inserción en proyectos existentes, la co-producción de propuestas y la producción autónoma de proyectos de Diseño.

La práctica en este último nivel de la materia debe aportar, además, un mayor caudal teórico y crítico a fin de acompañar a los estudiantes en una última etapa de desarrollo en la que, por su propio recorrido, deben estar en condiciones de elaborar una postura propia frente al campo de conocimiento disciplinar y de desarrollo profesional.

Se propondrán a los estudiantes, temáticas vinculadas a diferentes ámbitos de desarrollo profesional, no se descarta la posibilidad de realizar proyectos que puedan ser luego implementados, sin perder el contexto de espacio de formación aún no profesional, en el que serán realizados.

Los proyectos a realizar en este nivel tendrán una fuerte impronta de compromiso social, compromiso entendido en toda la amplitud del término, en la reflexión permanente sobre los efectos de las intervenciones gráficas en el habitar, evitando mesianismos a la vez que propiciando la toma de conciencia sobre la responsabilidad profesional.

La cantidad de trabajos prácticos será tal que permita desarrollar con intensidad y en profundidad los ejes estructurantes del campo disciplinar:

- el análisis contextual
- la fundamentación conceptual
- el trabajo metodológico
- la exploración de alternativas
- la convalidación ética y estética de la propuesta a la luz de sus objetivos.
- la capacidad de actuar con autonomía en todas las instancias del desarrollo proyectual.



- la capacidad de generar propuestas novedosas con alto grado de interés social y factibilidad.
- la explicitación de una actitud crítica y reflexiva hacia su campo de conocimiento.

Los objetivos propuestos para cada nivel incluyen los de los niveles anteriores, conociendo la modalidad de cursada de los alumnos de la carrera se preve alguna actividad diagnóstica inicial que permita, en cada nivel establecer una base común de trabajo, sin resignar por ello los objetivos y contenidos propios de cada instancia.

3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

- La organización del campo gráfico editorial.
- Desarrollo de sistemas de media complejidad.
- Práctica de las lógicas proyectuales disciplinares.

Unidad temática 2:

- Práctica en la problemática de los géneros discursivos.
- Análisis de imaginarios en el campo académico.
- Desarrollo de sistemas de media complejidad.
- La investigación como instancia inicial del proyecto. Metodología de investigación.

Unidad Temática 3:

- El diseño de información, particularidades y desafíos.
- Categorización y jerarquización. Lo esencial y lo anecdótico.
- La organización de información en campos gráficos digitales.
- Desarrollo de sistemas de media complejidad.
- La investigación como instancia inicial del proyecto. Metodología de investigación.

Unidad Temática 4:

- Introducción al diseño de sistemas de alta complejidad.
- Estrategias de problematización de la realidad.
- Desarrollo de sistemas complejos de indicadores de identidad.
- La gráfica cinética.

Unidad Temática 5:

- Práctica en diseño de sistemas de alta complejidad.
- Estrategias de problematización de la realidad.
- Desarrollo de sistemas complejos de indicadores de identidad.
- Los entornos multimediales como espacio de acción del diseño.

Modalidad de Enseñanza:

La cursada de la asignatura se centra fundamentalmente en prácticas proyectuales que se desarrollan en el marco del taller. Cada trabajo práctico es acompañado por una clase teórica expositiva en la que se desarrollan sus conceptos centrales.

A lo largo del curso existen instancias grupales e instancias individuales en las que los estudiantes realizan prácticas específicas.

Los objetivos, contenidos y desarrollo de cada trabajo práctico se explicitan en guías generadas *ad hoc* y los contenidos teóricos en apuntes de cátedra que complementa la bibliografía.

Cada trabajo práctico incluye clases de desarrollo, instancias de preentrega y entrega en las que se van verificando los avances de cada estudiante.

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado: Entrega de trabajos prácticos y asistencia requerida del 75% de las clases.

Aprobación de final: Se deberá entregar y aprobar el 100% de los trabajos prácticos.



Bibliografía:

Este listado no completa la totalidad de la bibliografía propuesta que se incrementará con el aporte del equipo docente y en función de cada tema.

- Arfuch, L., Chaves, N., Ledesma, M.**, Diseño y Comunicación. Editorial Paidós
- Arheim, R.**, Arte y percepción visual. Editorial Eudeba
- Aumont, J.**, La imagen. Editorial Paidós
- Bonsieppe, G.**, Dall oggetto all interfaccia. Editorial Interzone
- Bonsieppe, G.**, Las siete columnas del diseño.
- Chaves, N.**, La imagen corporativa. Editorial Gustavo Gili
- Devalle, V.**, Las travesías de la forma. Editorial Paidós
- Diseñadores de la AIG**, Ensayos Sobre Diseño. Editorial Infinito
- Dondis, D.**, La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili
- Eco, U.**, La estrategia de la ilusión. Ed. Lumen
- Eco, U.**, La estructura ausente. Ed. Lumen
- Eco, U.**, La definición del arte. Ed. Martinez Roca
- Eco, U.**, Apocalípticos e integrados. Tusquets
- Frascara, J.**, Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito
- Frutiger, A.**, Signos, símbolos, marcas y señales. Editorial Gustavo Gili
- Getsner, K.**, Diseñar programas. Editorial Gustavo Gili
- Gonzalez Ruiz, G.**, Estudio de Diseño. Editorial Emecé
- Grüner, E.**, El sitio de la mirada. Editorial Norma
- Landow, G.**, Hipertexto. Editorial Paidós
- Ledesma, M.**, El Diseño Gráfico, una voz pública. Editorial Argonauta
- Manzini, E.**, Diseñar cuando todos diseñan. Ed. Experimenta
- Mazzeo, C.**, Diseño y sistema. Ed. Infinito
- Munari, B.**, Como nacen los objetos. Editorial Gustavo Gili
- Munari, B.**, Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili
- Piscitelli, A.**, Ciberculturas 2.0. Editorial Paidós
- Quéau, P.**, Lo virtual. Editorial Paidós
- Sarlo, B.**, Escenas de la vida posmoderna. Editorial Ariel
- Schnaith, N.**, Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual.
(artículo revista Tipográfica nº 4)
- Grupo U.** Tratado del signo visual. Editorial Cátedra
- Zátonyi, M.**, Diseño. Análisis y Teoría. CP67
- Zátonyi, M.**, Una estética del arte y del diseño, de imagen y sonido. CP67
- Zátonyi, M.**, Juglares y trovadores: derivas estéticas. Capital Intelectual
- Zunzunegui, S.**, Pensar la imagen. Editorial Cátedra
- Wolfe, T.**, La palabra pintada. Ed. Anagrama

Revista Tipográfica