

PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO II

1. EL PENSAMIENTO SISTEMATICO.

El todo y la s ppartes. La Gestalt. La concepcion sistematica. Los conceptos de unidad, totalidad y sintesis. El tiempo y el espacio como un todo espacio-temporal en la obra grafica.

La secuencia. La concatenacion de las imagenes. Relacion gestaltica entre las partes y el todo.

El partido. La idea rectora. El plan ordenador general. El sistema y los subsistemas.

2. LA RETICULA GRAFICA.

La reticula como sistema de ordenamiento grafico y como metodologia sistematica. La finalidad basica de la reticula. La relacion entre la reticula y los formatos de papel. Los sistemas de medidas tipografias y los tipos de letras. La columna, la interlinea, la interpalabra y la interletra. El folio.

La construccion de la mancha tipografica y de la reticula. Tipos de reticulas. La reticula en el diseño editorial.

3. LA DIAGRAMACION.

La caja grafica como continente del plano visual. Los modulos de la caja Modulacion vertical y horizontal. La relacion entre el modulo y las medidas tipografias. La organizacion de los espacios vacios y llenos. Los elementos graficos tipograficos. Los titulos y los subtítulos. El fotografiado en la diagramacion. El caracter fotografico. Lo dramático, lo testimonial y lo humorístico en la foto. El dibujo grafico y la ilustracion.

4. EL SISTEMA VISUAL BIDIMENSIONAL

El pensamiento sistematico en el plano. El partido grafico. El conocimiento del problema y la definicion del problema. La indagacion de alternativas.

La articulacion de elementos graficos, tipograficos, fotograficos o ilustrativos en un plan visual.

5. EL SISTEMA VISUAL TRIDIMENSIONAL.

Las tres dimensiones y el diseño grafico. El volumen y la forma corporea.

El grafismo en el espacio y en el tiempo. La reticula en el diseño tridimensional. La continuidad grafica en las caras de un cuerpo.

El color y el volumen. El grafismo en el objeto y en el espacio circundante.

La interaccion disciplinaria entre Arquitectura, diseño industrial y diseño grafico en el objeto tridimensional.

6. EL SISTEMA AUDIOVISUAL

La participacion de la grafica en los medios audiovisuales. La conjuncion de imagen y sonido en el pensamiento del Diseño Grafico. La animacion del grafismo. El diseño grafico y los medios expresivos, cineticos y electronicos.

La influencia del cine, la television y el video en la creacion grafica

Las nuevas tecnologías. El grafismo por ordenador. La relacion entre la forma del grafismo y la forma del movimiento. El efecto cinetico a partir de la estructura grafica.

7. EL SISTEMA DE IDENTIFICACION VISUAL

Identidad e identificacion isntitucional. La entidad de emisora. Empleos de instituciones, organismo y empresas estatales y privadas. Los servicios y los productos. Objetivos de comunicacion e identificacion visual. Politica empresaria e imagen. Los elementos portadores de la imagen visual y la entidad

emisora. La marca como nucleo gestor del sistema ISOTIPOS, colores institucionales. Codigos normativos de usos del sistema. Areas basicas de aplicacion segun la naturaleza, el caracter y el tipo de emisor.

