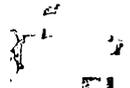


Cátedra Belluccia  
Diseño Gráfico I, II y III  
FADU/UBA

BIBLIOTECA F.A.D.

## Programa general de la materia





## El programa del taller

BIBLIOTECA F.A.D.

¿Qué enseñamos?  
¿Qué aprendemos?  
¿Qué enseñamos diseño gráfico?

### Antes que nada, una postura frente al diseño gráfico

Consideramos al diseño gráfico como la actividad especializada (analítica y teórica) consistente en definir las características (materiales, simbólicas) finales de una pieza o de un conjunto de piezas de acuerdo al material y sus modos de producción, en función de la necesidad y con los medios disponibles.  
Necesidades a cumplir, recursos disponibles, los medios principales.

### La materia Diseño Gráfico en el Plan de Estudios de la carrera

- Nuestro programa se define según el Plan de Estudios de la carrera:
- la de mayor carga horaria;
  - la que debe enseñar aspectos tanto teóricos como prácticos o los saberes incorporados en las disciplinas;
  - la materia troncal de la carrera;
  - una materia obligatoria para el ingreso al taller;
  - de promoción anual;
  - aprobada por todo alumno cuya cátedra al final de la carrera con 4 ó más dentro de una escala de 1 a 10.

Su cursada ejerce una presión fuerte sobre el docente y alumnos. Por su abarcativo, carga con gran peso de la responsabilidad de formar al futuro profesional de perfil de egresado.

En nuestra materia los alumnos depositan esperanzas sobre el aprendizaje de la disciplina y sobre el diseño mismo. Pedimos que es imprescindible reconsiderar la pedagogía del taller de diseño. Estamos dentro de un proyecto de reforma de la UBA, en el que estamos revisando su plan de estudios y la materia de diseño gráfico debe ser un proceso sin pre-conceptos y con espíritu amplio y flexible.

### Un programa para una materia-taller.

Tras varios años de experiencia tenemos en la cátedra la posibilidad de implementar un programa con una serie de objetivos, ejercicios, contenidos, formas de enseñanza y tipos de evaluación que han demostrado un buen grado de eficacia de los que otros que por inercia veníamos haciendo obteniendo resultados más satisfactorios.

El programa de la materia tiene como objetivo que los estudiantes logren aprender a aplicar los conocimientos de contenidos del campo de las comunicaciones, desarrollar habilidades específicas, adquirir las actitudes, desarrollar proyectos de diseño gráfico, teniendo en cuenta que las comunicaciones se desarrollan en una situación de cambio constante.

La denominación «Taller de Diseño», las condiciones materiales y el espacio físico donde se desarrolla, tienen un fuerte acierto en el trabajo. Como el diseñador gráfico no puede, en las situaciones de cambio constante.



un visualizador o traductor a gráfica de las necesidades de comunicación de  
tere sino que además debe conocer los fenómenos de comunicación ma  
y la problemática que los afecta trabajar interdisciplinariamente; argumentar y  
fundamentar sus decisiones y sus obras de diseño y razonar sobre el rol y el de  
la disciplina en la sociedad, el programa no puede dejar de lado el trabajo sobre  
estos aspectos. Debe incorporarlos como contenidos y debe prever actividades  
ejercitación y evaluación de los mismos dentro del taller.

Opinamos que un alumno informado, acostumbrado a estudiar  
entreñado en el manejo de la comunicación verbal oral y escrita  
está mejor preparado para resolver problemas de comunicación visual.

### ¿De qué trata el programa?

El programa es la organización planificada de:

**Contenidos:** es el conjunto de saberes que los alumnos necesitan aprender

**Objetivos:** son las operaciones que se pretende que los estudiantes logren  
hacer aplicando los contenidos, actitudes y habilidades enseñados (análisis,  
proyección, representación, informe, estudios, etc.)

**Actividades:** Son las tareas que hacemos los docentes y las que hacen  
para el logro de los objetivos.

**Ejercicios:** Son las instancias pedagógicas fundamentales en las que se  
divide cada año de la cursada.

Cada ejercicio tiene objetivos a lograr, actividades a desarrollar, contenidos, ha  
bilidad, actitud, a enseñar.

El programa contiene además una explicación sobre los modos de llevar adelan  
te sus objetivos, ejemplos de actividades tipo, pautas para la evaluación, el des  
arrollo detallado de cada ejercicio.

Sin embargo, la clave para su buen desenvolvimiento es la capacidad del  
equipo docente para aplicar este material a las situaciones particulares de  
cada curso.

El programa es un conjunto de guías para la acción pero sólo puede  
aplicarse con la planificación cotidiana durante el curso.

### Contenidos generales de la materia

El siguiente es un listado de los contenidos a que se desarrollan en los tres  
años de la materia. Si bien en algunos casos es necesario que los estudiantes conoz  
can algunos primero para poder abordar otros después, estos contenidos se  
presentan prácticamente presentes con distinto grado de profundidad, en los tres años.

- El diseño. Los distintos diseños.
- La proyección.
- El diseño de comunicación visual. Distintas definiciones. Antecedentes y conformación como disciplina. La complejidad del fenómeno comunicacional masivo como demandante de la especialidad. El campo de diseño. Campo específico y campo compartido. El carácter industrial.
- Teorías y posturas sobre la disciplina.
- Su impacto social, la dimensión ética.
- Saberes, actitudes y habilidades que definen al diseño gráfico.
- La programación de tiempos y recursos.
- Los elementos básicos de las piezas de diseño gráfico como herramientas para lograr la comunicación: forma, color, tipografía, soporte.
- Posturas metodológicas para proyectar imágenes visuales.
- La crítica de la comunicación visual.
- Códigos de la comunicación visual.
- La no arbitrariedad de los signos de comunicación (la forma es contenido).
- El soporte como medio de comunicación.

- Diagramación y puesta en página.
- Piezas y sistemas de uso habitual: isotipos, logotipos, pictogramas, afiches, folletos, publicidades, etc.
- Pieza única y sistemas simples y complejos.
- Identidad, identificación e imagen.
- La imagen institucional.
- Los límites en el proceso de diseño.
- La comunicación, el poder y las ideas.
- La interdisciplina.
- La expresión oral y escrita. Su importancia para diseñar. La capacidad de comunicación del diseñador.
- Aspectos legales del ejercicio profesional.
- Derecho de autor y propiedad intelectual.
- La comunicación visual en nuestro medio. Análisis y síntesis.
- La comunicación cinética.
- El estereotipo y la innovación.
- Los nuevos medios y tecnologías. Su impacto en las comunicaciones actuales.
- El mercado.
- La investigación.
- La historia del diseño.

#### Objetivos generales de la materia

Que los alumnos logre

- decodificar racionalmente una demanda de diseño, y reformularla si es necesario.
- aplicar una metodología para diseñar.
- diseñar piezas y sistemas (simples y complejos) de comunicación al público.
- escuchar y observar a su comitente y al público.
- desarrollar su sensibilidad frente a los fenómenos de comunicación social.
- presupuestar un trabajo de diseño.
- explicar sus decisiones de diseño.
- diseñar en equipo.
- criticar piezas y decisiones de diseño.
- manejar los diversos medios de representación de textos (dibujo, fotografía, tipografía, color, etc.).
- manejar las técnicas para confeccionar bocetos, prototipos y maquetas para producción.
- redactar sus posiciones.
- integrar conocimientos interdisciplinarios.

Es asimismo un objetivo a lograr que el graduado, en cualquiera de los campos en que desarrolle sus tareas (laboral privada o pública, docente o de investigación) sea capaz de que:

- es participante activo en la emisión de comunicaciones y que todo trabajo en el campo tiene consecuencias sociales, ya que el diseño influye y modifica conductas y formas de pensar del público receptor.
- que, por lo anterior, la labor de un diseñador gráfico es de carácter social.
- el diseño gráfico existe porque existen las comunicaciones.
- el fenómeno de las comunicaciones no es aislado sino que es parte de la cultura del país.
- la situación del diseño gráfico en general y de los diseñadores, en particular, está estrechamente ligada a la situación económica, política y social.
- el desarrollo teórico sobre el diseño, en nuestro medio al menos, es reciente.
- la colegiación, incumbencias y legislación del diseño gráfico son temas que requieren de análisis y definición.
- la universidad pública es responsable de sus graduados.

Cátedra Belluccia  
Diseño Gráfico I, II y III  
FADU/UBA

BIBLIOTECA F.A.D.

## Programa general de la materia





## El programa del taller

*¿Qué hacemos que enseñamos diseño gráfico?*

### Antes que nada, una postura frente al diseño gráfico

Consideramos al diseño gráfico como la actividad especializada (analítica y teórica) consistente en desarrollar las capacidades (materiales y simbólicas) finales de un producto de comunicación, en función de las necesidades a cumplir, recursos disponibles y con los medios disponibles.

### La materia Diseño Gráfico en el Plan de Estudios de la carrera

- Nueva según el Plan de Estudios de la Carrera
- la de mayor carga horaria
- la que debe enseñar aspectos tanto teóricos como prácticos o los saberes incorporados en las disciplinas
- la materia troncal de la carrera
- una materia para el taller
- de promoción anual.
- aprobada por todo alumno cuya cátedra al final de la carrera con 4 ó más dentro de una escala de 1 a 10.

Su cursada ejerce una presión fuerte sobre el docente y alumnos. Por abarcativo, carga con gran parte de la responsabilidad de formar el perfil de egresado.

En nuestra materia los alumnos depositan esperanzas sobre el aprendizaje de la disciplina y sobre el diseño mismo. Pedimos que es imprescindible reconsiderar la pedagogía del taller de diseño. Estamos dentro de un proyecto de reforma de la UBA, en el que revisando su plan de estudios y la materia de diseño gráfico debe ser un proceso sin pre-conceptos y con espíritu amplio y flexible.

### Un programa para una materia-taller.

Tras varios años de experiencia tenemos en la cátedra la posibilidad de un programa con una serie de objetivos, ejercicios, contenidos, formas de enseñanza y tipos de evaluación que han demostrado un buen grado de eficacia de enseñar otros que por inercia veníamos haciendo. Resultados más que satisfactorios.

El programa de la materia tiene como objetivo que los estudiantes logren aprender a aplicar los contenidos del campo de las comunicaciones, desarrollar habilidades específicas, adquirir las actitudes, proyectos de diseño gráfico, teniendo en cuenta que las comunicaciones cambian en una situación de cambio constante.

La denominación «Taller de Diseño», las condiciones materiales y el espacio físico donde se desarrolla, tiene un fuerte acento en el aprendizaje. Como el diseñador gráfico no puede, en las condiciones de un taller, ser un simple ejecutor de órdenes, el programa debe estar diseñado para que el estudiante pueda desarrollar su capacidad de análisis y síntesis, su capacidad de creatividad y su capacidad de trabajo en equipo.



un visualizador o traductor a gráfica de las necesidades de comunicación de  
tere sino que además debe: conocer los fenómenos de comunicación ma  
y la problemática que los afecta trabajar interdisciplinariamente; argumentar y  
fundamentar sus decisiones y sus obras de diseño y razonar sobre el rol y el de  
la disciplina en la sociedad, el programa no puede dejar de lado el trabajo sobre  
estos aspectos. Debe incorporarlos como contenidos y debe prever actividades  
ejercitación y evaluación de los mismos dentro del taller.

Opinamos que un alumno informado, acostumbrado a estudiar  
entreñado en el manejo de la comunicación verbal oral y escrita  
está mejor preparado para resolver problemas de comunicación visual.

### ¿De qué trata el programa?

El programa es la organización planificada de:  
**Contenidos:** es el conjunto de saberes que los alumnos necesitan aprender

**Objetivos:** son las operaciones que se pretende que los estudiantes logren  
hacer aplicando los contenidos, actitudes y habilidades enseñados (análisis,  
proyección, representación, informe, estudios, etc.)

**Actividades:** Son las tareas que hacemos los docentes y las que hacen  
para el logro de los objetivos.

**Ejercicios:** Son las instancias pedagógicas fundamentales en las que se  
divide cada año de la cursada.

Cada ejercicio tiene objetivos a lograr, actividades a desarrollar, contenidos, ha  
bilidad, actitud, a enseñar.

El programa contiene además una explicación sobre los modos de llevar adelan  
te sus objetivos, ejemplos de actividades tipo, pautas para la evaluación, el des  
arrollo detallado de cada ejercicio

Sin embargo, la clave para su buen desenvolvimiento es la capacidad del  
equipo docente para aplicar este material a las situaciones particulares de  
cada curso

El programa es un conjunto de guías para la acción pero sólo puede  
aplicarse con la planificación cotidiana durante el curso

### Contenidos generales de la materia

El siguiente es un listado de los contenidos a que se desarrollan en los tres  
años de la materia. Si bien en algunos cursos es necesario que los estudiantes conoz  
can primero para poder abordar otros después, estos contenidos se  
prácticamente presentan con distinto grado de profundidad, en los tres

- El diseño. Los distintos diseños.
- La proyección.
- El diseño de comunicación visual. Distintas definiciones. Antecedentes y conformación como disciplina. La complejidad del fenómeno comunicacional masivo como demandante de la especialidad. El campo de la comunicación. Campo específico y campo compartido. El carácter industrial.
- Teorías y posturas sobre la disciplina.
- Su impacto social, la dimensión ética.
- Saberes, actitudes y habilidades que definen al diseño gráfico.
- La programación de tiempos y recursos.
- Los elementos básicos de las piezas de diseño gráfico como herramientas para lograr la comunicación: forma, color, tipografía, soporte.
- Posturas metodológicas para proyectar imágenes visuales.
- La crítica de la comunicación visual.
- Códigos de la comunicación visual.
- La no arbitrariedad de los signos de comunicación (la forma es contenido).
- El soporte como medio de comunicación.

- Diagramación y puesta en página.
- Piezas y sistemas de uso habitual: isotipos, logotipos, pictogramas, afiches, folletos, publicidades, etc.
- Pieza única y sistemas simples y complejos.
- Identidad, identificación e imagen institucional.
- La imagen institucional.
- Los límites en el proceso de diseño.
- La comunicación, el poder y las ideologías.
- La interdisciplina.
- La expresión oral y escrita. Su importancia para diseñar. La capacidad de comunicación del diseñador.
- Aspectos legales del ejercicio profesional.
- Derecho de autor y propiedad intelectual.
- La comunicación visual en nuestro medio. Análisis y síntesis.
- La comunicación cinética.
- El estereotipo y la innovación.
- Los nuevos medios y tecnologías. Su impacto en las comunicaciones actuales.
- El mercado.
- La investigación.
- La historia del diseño.

#### Objetivos generales de la materia

Que los alumnos logre

- decodificar racionalmente una demanda de diseño, y reformularla si es necesario.
- aplicar una metodología para diseñar.
- diseñar piezas y sistemas (simples y complejos) de comunicación al público.
- escuchar y observar a su comitente y al público.
- desarrollar su sensibilidad frente a los fenómenos de comunicación social.
- presupuestar un trabajo de diseño.
- explicar sus decisiones de diseño.
- diseñar un equipo.
- criticar piezas y soluciones de diseño.
- manejar los diversos medios de representación de mensajes (dibujo, fotografía, tipografía, color, etc.).
- manejar las técnicas para confeccionar bocetos, prototipos y maquetas para producción.
- redactar sus posiciones.
- integrar conocimientos interdisciplinarios.

Es asimismo un objetivo a lograr que el graduado, en cualquiera de los campos en que desarrolle sus tareas (laboral privada o pública, docente o de investigación) sea consciente de que:

- es participante activo en la emisión de comunicaciones y que todo trabajo en el campo tiene consecuencias sociales, ya que el diseño influye y modifica conductas y formas de pensar del público receptor.
- que, por lo anterior, la labor de un diseñador gráfico debe ser social.
- el diseño gráfico existe porque existen las comunicaciones.
- el fenómeno de las comunicaciones no es aislado sino que es parte de la cultura del país.
- la situación del diseño gráfico en general y de los diseñadores en particular, está estrechamente ligada a la situación económica, política y social.
- el desarrollo técnico sobre el diseño, en nuestro medio al menos, es limitado.
- la colegiación, incumbencias y legislación del diseño gráfico son importantes para el diagnóstico de análisis y definición.
- la universidad pública es responsable de sus graduados.

## Plan anual para cada nivel

### Diseño I. Objetivos generales

Que los alumnos logren:

- Conocer los orígenes, definiciones y campo de acción de la disciplina.
- Reconocer su actuación en el entorno social y advertir su impacto.
- Conocer y estudiar los múltiples factores que intervienen en un proceso tipo de diseño de comunicación visual.
- Conocer, adaptar y aplicar métodos para resolver problemas de comunicación visual.
- Diseñar comunicaciones visuales de baja complejidad.
- Diseñar un sistema de flujo de piezas de comunicación visual.
- Analizar demandas sencillas de diseño.
- Argumentar sus decisiones por escrito y oralmente.
- Leer, interpretar y aplicar textos dados.
- Un progresivo aumento de calidad gráfica comunicacional y de representación.
- Trabajar en equipo.
- Integrar y aplicar otros conocimientos al momento de diseñar.
- Ejercitar la crítica.

### Diseño II. Objetivos generales

Que los alumnos logren:

- Diseñar sistemas de comunicación visual de mediana complejidad.
- Ampliar sus recursos metodológicos para abordar problemas de comunicación visual.
- Analizar problemas de comunicación más complejos que en Diseño I.
- Ampliar sus recursos de expresión gráfica y la calidad de sus representaciones.
- Comprender y ejercitar el abordaje divergente en sus procesos proyectuales.
- Argumentar sus decisiones por escrito y oralmente.
- Un progresivo aumento de calidad gráfica comunicacional y de representación.
- Leer, interpretar y aplicar textos dados.
- Trabajar en equipo.
- Integrar y aplicar otros conocimientos al momento de diseñar.
- Ejercitar la crítica.

### Diseño III. Objetivos generales

Que los alumnos logren:

- Conocer y aplicar una metodología de análisis de datos para resolver problemas globales de comunicación visual.
- Analizar una institución dada.
- Diseñar un sistema de identificación para una institución compleja.
- Diseñar en tiempos reducidos y con progresiva ausencia de atención docente.
- Ejercitar la autoevaluación fundamentada.
- Redactar.
- Argumentar sus proyectos frente a un auditorio.
- Organizar y redactar un presupuesto de diseño.
- Un progresivo aumento de calidad gráfica comunicacional y de representación.
- Leer, interpretar y aplicar textos dados.
- Trabajar en equipo.
- Integrar y aplicar otros conocimientos al momento de diseñar.
- Ejercitar la crítica.

*Nota:* en cada nivel hay una serie de objetivos expresados en negrita. Estos son objetivos comunes y en cada nivel se desarrollarán con progresiva intensidad.

## Planteo pedagógico general

El desarrollo de este programa se asienta en algunos pilares básicos:

- 1) Todo alumno pertenece a un grupo y la atención docente se centra en las tareas que realizan los estudiantes, incluso los proyectos individuales, no el orlocutor privilegiado al grupo.
- 2) Las actividades a realizar cada día por docente y estudiante se planifican y explicitan con anticipación.
- 3) Las actividades no-proyectuales se desarrollan particularmente.
- 4) La evaluación es también un momento de aprendizaje por lo tanto cuenta con planificación y tiempo propios.

### El trabajo en el taller es de carácter grupal

Independientemente del tipo de actividades que los alumnos realicen (proyectos o áreas individuales o grupales) la atención docente durante las horas de taller es directa, programada y dirigida hacia los alumnos en forma de un grupo de trabajo.

Los alumnos de los tres niveles son divididos en comisiones de 4/6 integrantes, cada una con un responsable.

Este programa apunta a los grupos pequeños de alumnos (4/6 integrantes) como los núcleos principales de aprendizaje.

Algunas ventajas del aprendizaje grupal:

- es más dinámico el trabajo.
- cada alumno ejercita más sus conocimientos y puede recibir opiniones de sus compañeros junto a sus pares y trabajar en equipo.
- se aprovecha mejor el tiempo de docente.
- se difunden y cotejan las experiencias de los alumnos de manera individual y grupal con mayor rapidez.
- prepara mejor al alumno para la vida profesional donde los vínculos interpersonales están siempre presentes.
- se fortalece la actitud crítica y la interrelación.
- se ejercita mejor la expresión oral y la capacidad de negociación.

### Los grupos sólo trabajan si tienen consignas

El trabajo fundamental de los alumnos en clase es grupal, para que cada día la clave es que se planifiquen las consignas para cada día de taller.

No hay actividad grupal sin consignas claras para que el grupo realice toda consigna que tiene.

- una explicación de por qué se realiza
- clarísima explicación de la tarea
- una solicitud de producto
- un tiempo para analizar lo producido

Cuando alguno de estos aspectos no se cumple se debilita o incluso se anula el aprendizaje pretendido.

### La planificación diaria

Este programa general, las reuniones de cátedra y los enunciados por escrito de los ejercicios son útiles pero no suficientes para el éxito de la tarea de taller; las reuniones generales pueden diluirse si en la planificación de las horas de taller no hay planificación de actividades.

El éxito de cada jornada de taller implica docentes que sepan qué actividades plantear y por qué. Para que sea posible esta experiencia indica la necesidad de cumplir con dos requisitos básicos:

- 1) Una muy buena reunión del equipo del nivel con la conducción de la cátedra para abordar todos los aspectos de cada ejercicio (objetivos, tiempos, contenidos, principales actividades, etc.) con suficiente participación.
- 2) Una breve reunión

diaria (durante el tiempo de taller) organizada por el JTP explicitar la planificación de la clase ante.

### Evaluación de aprendizajes no proyectuales

La postura acerca de que la formación del diseñador gráfico no puede restringirse al aprendizaje de una habilidad, sino que debe incluir el manejo del lenguaje verbal, conceptos teóricos y desarrollo de la capacidad de reflexión y argumentación, implica obviamente un correlato en el planteo pedagógico. Estos aprendizajes que llamamos no proyectuales tendrán actividades propias y, lo que es fundamental, una evaluación particular. Esta evaluación debe tener la misma jerarquía que la de un proyecto, por lo tanto debe contar con planificación y tiempo propios.

Los comentarios, las opiniones, los argumentos y las críticas que realizan los alumnos durante las clases constituyen válidos registros con los cuales el docente cuenta y no puede permitirse ignorar. Por lo tanto la evaluación es constante para el docente.

Al mismo tiempo, es importante que los alumnos cuenten con el hecho y debemos manifestar cotidianamente esta actitud de evaluación de lo que se va haciendo en el taller.

### Evaluación

Al término de cada etapa pedagógica se realiza una actividad específica de evaluación:

- determinar en qué medida cada alumno incorporó los contenidos y cumplió con los objetivos planteados.
- evaluar la actitud, compromiso y participación de cada alumno frente a la materia.
- reflexionar
- hacer un balance del funcionamiento, trabajo y participación de los grupos y misiones durante las actividades desarrolladas en clase
- hacer balance del ejercicio realizado, las teorías en clase y el rendimiento del equipo docente.

Este programa plantea la necesidad de tomar la evaluación como una instancia más de aprendizaje para el alumno. Para ello la devolución por parte del docente del rendimiento no puede ser el enunciado de un diagnóstico y su explicación. El balance a actividad planificada de reflexión y análisis.

### Evaluación de los ejercicios

Luego de finalizado cada ejercicio, el equipo docente del nivel realiza una evaluación de los aprendizajes de cada alumno. Para ello se hace hincapié al rendimiento del alumno (más su participación en clase, tipo de inquietud planteada) en relación a los objetivos del ejercicio.

Este balance es devuelto a cada alumno frente a su grupo de compañeros. La intención de esta instancia es que cada estudiante pueda hacer evidente sus niveles de aprendizaje y sus dificultades.

La calificación que se le otorga a cada alumno no es un sustituto de la evaluación.

### Actividades de evaluación

En todos los niveles se realizarán actividades específicas (parciales e informes, coloquios, informes, etc.) para evaluar los aprendizajes teóricos, la capacidad de emitir opinión y de expresión de los alumnos.

### Evaluación general

Al final del primer cuatrimestre y promediando el segundo, los alumnos recibirán un comentario docente sobre su rendimiento general hasta esa altura del año.

Este comentario es de gran importancia sobre todo para aquellos alumnos que

cada necesita de fuertes cambios de actitud para la aprobación. Al término del año debemos entregar una nota a cada alumno que constará en su libreta universitaria.

En este sentido la nota no puede surgir de un promedio de las calificaciones obtenidas a lo largo del año, sino del estado del alumno al final del curso según lo ve y aprecia su docente.

La entrega de esta nota acompañada de un comentario sobre el rendimiento anual, no debería constituir bajo ningún punto de vista una sorpresa para el alumno, de allí la importancia de las anteriores etapas de evaluación.

## Comentarios sobre el taller

Los ejercicios de diseño son el núcleo organizador de toda la actividad pedagógica del taller.

### Estructura tipo de los ejercicios

Los ejercicios de los tres niveles se desarrollan en tres etapas:

a) una primera parte introductoria dedicada al análisis sobre los contenidos más importantes del ejercicio.

Durante esta parte, de duración variable, los estudiantes conocen el tema pero no tienen la demanda específica de diseño. Esto permite que la atención se fije en las tareas de estudio, crítica, análisis, etc. sin el compromiso y presión que genera la etapa de proyecto.

b) una segunda parte proyectiva centrada en la solicitud de diseño. Durante la misma se vuelve sobre los contenidos, pero ahora en estrecha relación con el proyecto que el alumno desarrolla.

### Actividades tipo

El siguiente es un listado de las principales actividades que el programa plantea realizar por docentes y alumnos:

- 1) Análisis de texto dado
- 2) Comentarios sobre ejemplos reales de diseño recopilados por los alumnos.
- 3) Clase a cargo del docente de comisión
- 4) Clase a cargo del JTP del nivel
- 5) Clase a cargo del adjunto
- 6) Clase a cargo del titular
- 7) Clase a cargo de profesores invitados
- 8) Análisis de actividades especiales realizadas por los alumnos (entrevistas, cuestionarios, fotos, búsquedas de presupuestos, etc.)
- 9) Redacción por parte de los alumnos de algún texto (crítica, perfil de una demanda, etc.).
- 10) Exposición oral frente a otros alumnos y docente.
- 11) Evaluaciones especiales (parciales, coloquios, etc.)
- 12) Clase de explicación de la demanda de diseño del ejercicio
- 13) Búsqueda en clase
- 14) Presentación de diversas alternativas viables para solucionar el problema planteado y elección de una de ellas.
- 15) Atención docente, por grupo, a los proyectos
- 16) Atención docente individual.
- 17) Colgadas por comisión con crítica y comentarios por el docente.

- 18) Pre-entrega o anteproyecto. Evaluación.
- 19) Entrega final de los proyectos
- 20) Exposición de trabajos.
- 21) Evaluación de los trabajos por parte de cada grupo de alumnos coordinados por el docente.
- 22) Devolución de la evaluación del ejercicio, a cada alumno frente a su grupo.
- 23) Evaluación individual sobre el rendimiento del primer cuatrimestre
- 24) Evaluación individual sobre el rendimiento a medados del segundo cuatrimestre.
- 25) Evaluación final y acreditación.

### La palabra corrección

En el ámbito de la FADU y de otras carreras de diseño, se utiliza la palabra corrección para definir la relación natural entre docentes y alumnos en el taller de proyectos. Los docentes van corrigiendo y los alumnos se van corrigiendo. No consideramos correcto este uso sobre todo porque implica:

- 1) La pre-existencia de un modelo en posesión del docente.
- 2) Que el alumno es el único responsable del tema pedagógico, ya que sólo se puede corregir lo que el alumno trae.
- 3) Una concepción estereotipada del diseño a la manera del taller medieval de maestro y aprendices.
- 4) Una postura pedagógica fundamentalmente reactiva al error y no su rectificación.

### Los diccionarios cuentan:

**Corrección:** acción de corregir o enmendar.  
Alteración que se hace en una obra para mejorarla.  
(Diccionario Sopena)

**Correctio-onis:** acción de corregir. Reforma. Llamado al orden.  
Corrector-oris: Reformador. Censor.  
(Diccionario de Juan Spes)

**Corrección:** acción y efecto de corregir. Calificación.  
Rectificación o cambio que se hace en lo escrito.  
Corrección disciplinaria: castigo leve que el superior impone.  
Palabras relacionadas: enmienda, lima, toque, castigo, reposición, moralización, reformatorio, reprensión.  
(Dicc. ideológico)

Los significados específicos y las ideas afines de la palabra corrección nos hablan sobre todo de señalar errores y reprender para rectificar equivocada actitud, que poco tienen que ver con los caminos del aprendizaje.

A veces sí la corrección es pertinente, pero precisamente en los aspectos más formales de los trabajos: medidas, colores permitidos por la demanda, legibilidad, etc.

El programa propone que se erradique la palabra corrección de la jerga cotidiana, salvo cuando es necesario lo que se ha

### Asistencia individual •

En pocas y determinadas situaciones la atención individual del docente a cada alumno es necesaria.

Éstas situaciones se dan en las etapas finales de la ejercitación cuando la problemática de cada pieza llega a niveles tan particulares que la palabra del docente sólo puede servir como ejemplo concreto.

Cuando se den estas instancias de atención individual planteadas por el alumno que realice el resto de los alumnos, es conveniente que podamos citarlas en horas de clase y no hagamos perder tiempo innecesariamente.

**La Organización del taller.**

**Responsabilidades:**

**Titular:** desarrollar, en colaboración con el adjunto del taller, el programa anual, sus contenidos, objetivos, forma y tipo de las clases y pruebas de evaluación.  
 Definir la metodología general de la enseñanza de la materia.  
 Controlar el cumplimiento de las pruebas establecidas en el programa.  
 Citar y organizar las reuniones necesarias de nivel o cátedra, junto con el Adjunto.  
 Redactar, en colaboración con el Adjunto y los JTP, los exámenes parciales.  
 Modificar tiempos, fechas y contenido de los ejercicios en situaciones pedagógicas o de fuerza mayor.  
 Nombrar, de acuerdo con el Adjunto a los docentes y a los JTP de cada nivel.  
 Especificar el tipo de actividades de cada cargo docente.  
 Evaluar con el Adjunto la actividad del cuerpo docente del taller.  
 Dictar clases teóricas y garantizar la edición de los apuntes y demás materiales de apoyo teórico.  
 Representar a la cátedra ante las autoridades de la FADU y de la cátedra ante otras instituciones.  
 Convocar a los profesores invitados.

**Adjunto:** coordinar y controlar, en colaboración con el Titular, la actividad central de los JTP del taller que implica la programación de las actividades diarias de cada nivel.  
 Dictar clases teóricas y editar apuntes.  
 Además de las tareas planteadas en conjunto con el titular, el adjunto asumirá todas las responsabilidades del titular en caso de ausencia de este.

**JTP:** planificar, especificar y garantizar la realización de las actividades diarias del taller. Estas actividades están planteadas en general en los enunciados de los ejercicios pero su realización cotidiana exige ajustes y precisiones.  
 Reunir a los docentes del nivel para acordar las tareas.  
 Preparar apuntes.  
 Dar clases por nivel o por comisiones.  
 Atender selectivamente a grupos de alumnos.  
 Ser el nexo principal entre el nivel y el titular y el adjunto.  
 Coordinar la actividad de evaluación en colaboración con el titular o el adjunto.

**Docentes de comisión:** preparar y dar las clases planificadas en las reuniones de nivel.  
 Realizar las actividades diarias previstas.  
 En función de los objetivos de cada ejercicio, dar atención pedagógica a los procesos grupales e individuales.  
 Evaluar el aprendizaje de los alumnos.  
 Solicitar reunión de nivel o cátedra.  
 Llevar el registro de las actividades y planillas de evaluación.  
**Docentes ad-honorem:** asistir y cooperar con los docentes en la ejecución y controlada de las tareas. Capacitarse. Ejercitar una vez al mes.

**Alumnos:** asistir al 75% de las clases y realizar las actividades asignadas.  
 100% de trabajos prácticos solicitados.

**Funcionamiento**

La unidad de funcionamiento principal es el grupo docente de cada nivel. La coordinación de cada nivel y su relación con los otros, están a cargo del Titular y el Adjunto.  
 Están planteadas situaciones fijas de reunión:  
 Día de clase, de cada nivel con su JTP Breve y coordinación de las tareas del día.  
 De comienzo de cada ejercicio. El nivel con el Titular o Adjunto, previa a la ejercitación con el fin de aclarar dudas, objetar modalidades pedidas a los alumnos, tiempos, pautas de evaluación.  
 De fin de cada ejercicio. El nivel con el Titular o Adjunto, para aclarar pautas de evaluación y calificar, analizar el resultado general.

1012

BIBLIOTECA

funciones generales de cátedra para preparar la marcha del taller o para estudiar sobre algún tema de

**Actividades especiales**

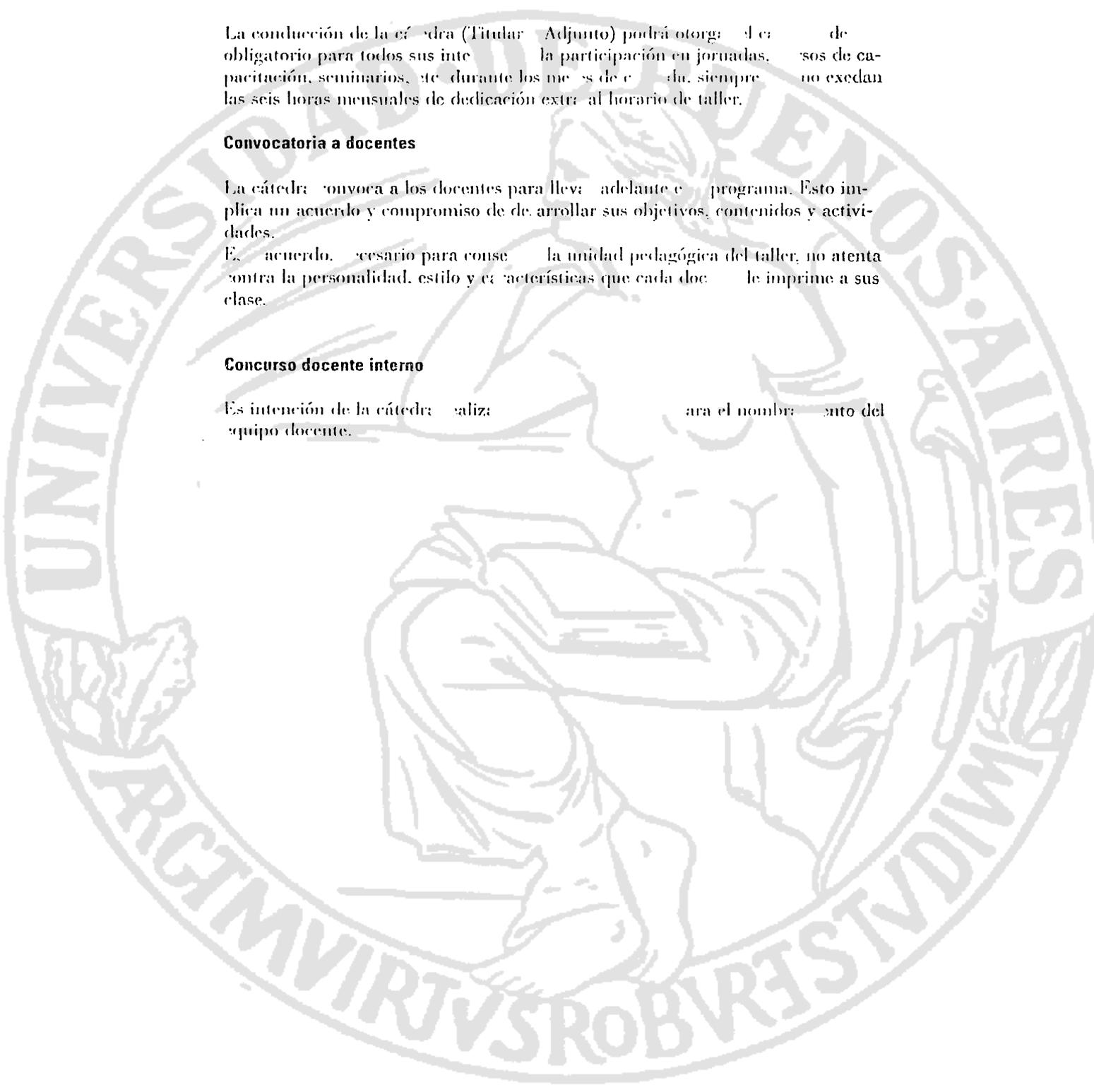
La conducción de la cátedra (Titular - Adjunto) podrá otorgar el crédito de obligatorio para todos sus integrantes la participación en jornadas, cursos de capacitación, seminarios, etc. durante los meses de cátedra, siempre que no excedan las seis horas mensuales de dedicación extra al horario de taller.

**Convocatoria a docentes**

La cátedra convoca a los docentes para llevar adelante el programa. Esto implica un acuerdo y compromiso de desarrollar sus objetivos, contenidos y actividades. El acuerdo, necesario para conseguir la unidad pedagógica del taller, no atenta contra la personalidad, estilo y características que cada docente imprime a sus clase.

**Concurso docente interno**

Es intención de la cátedra realizar un concurso para el nombramiento del equipo docente.



## PROGRAMA



### ◆ Propuesta de la Cátedra

Considerar el Taller de Diseño como el espacio de formación proyectual donde debe realizarse la síntesis del conocimiento disciplinario a través de sus tres cursos anuales.

Vincular en la materia los conocimientos generados en las distintas asignaturas en una tarea integradora que contribuya a la reflexión totalizadora de la información.

La propuesta alienta tres funciones que consideramos fundamentales: el aprendizaje, la experimentación e investigación y una clara conciencia de la tarea que debe desempeñar el diseñador en su contexto social.

El trabajo proyectual está encaminado hacia problemáticas próximas a la realidad y de complejidad creciente según los niveles del curso.

El objetivo didáctico es el de orientar respecto a estructuras de conocimiento, procesos, metodologías y producción de diseño, la solución de problemáticas comunicacionales dentro de un espacio pedagógico libre en el que normalmente el proceso de aprendizaje se considera más importante que el resultado, lo que se contradice con la realidad de la praxis profesional.

Es nuestra intención que proceso y resultado lleguen a niveles de logro equivalentes y así insertar al alumno en forma real y consciente en el mercado duro y competitivo que lo espera.

La propuesta pedagógica considera dos variables de acción:

- a. en relación con los alumnos.
- b. en relación con el equipo docente.

En relación con la materia y los alumnos se desarrolló la propuesta abordando:

Objetivos generales de la materia, objetivos específicos, desarrollo de trabajos prácticos, guías bibliográficas, elaboración de apuntes, mecanismos de evaluación y estimulación de la reflexión crítica como pensamiento organizador

El diseño del programa. El proceso de diseño como metodología multidireccional. El proyecto gráfico y su vinculación a las disciplinas del mercado, el marketing, la sociología, la psicología, la economía de mercado. La evolución tecnológica y su incidencia en los medios masivos de comunicación.

En relación con el equipo docente

La formación permanente del equipo docente es la única garantía de cohesión e idoneidad de un grupo de trabajo académico.

Reuniones de cátedra, seminarios internos, grupos de estudio, preparación de apuntes, discusión permanente acerca de los procesos y resultados de las ejercitaciones permiten evaluar y verificar los objetivos alcanzados.

La cátedra se organiza como estructura abierta y participativa.

Es nuestra modalidad el trabajo de parejas docentes por cada grupo de alumnos. Esto permite la posibilidad de más de un discurso, hecho que enriquece no sólo la corrección para el alumno, sino también que establece un diálogo fructífero entre los mismos docentes.

La predeterminación de funciones permite economizar esfuerzos y organizar la tarea.

Distintos encuentros con el equipo de asesores pedagógicos de la fadu han posibilitado el afianzamiento del grupo.

Cada pareja docente elabora una síntesis teórica que es discutida en el grupo y luego volcada a los alumnos de acuerdo con cada ejercitación.

La reflexión permanente acerca de la enseñanza-aprendizaje permite ajustar y optimizar el cumplimiento de los objetivos.

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Carga horaria: 240 hs

---

En el primer nivel del Taller las parejas docentes rotan al finalizar cada etapa del programa, lo que permite mantener el contacto entre la totalidad de alumnos y docentes.

La concepción del Taller es la de establecer desarrollos crecientes de reflexión y operación proyectual.

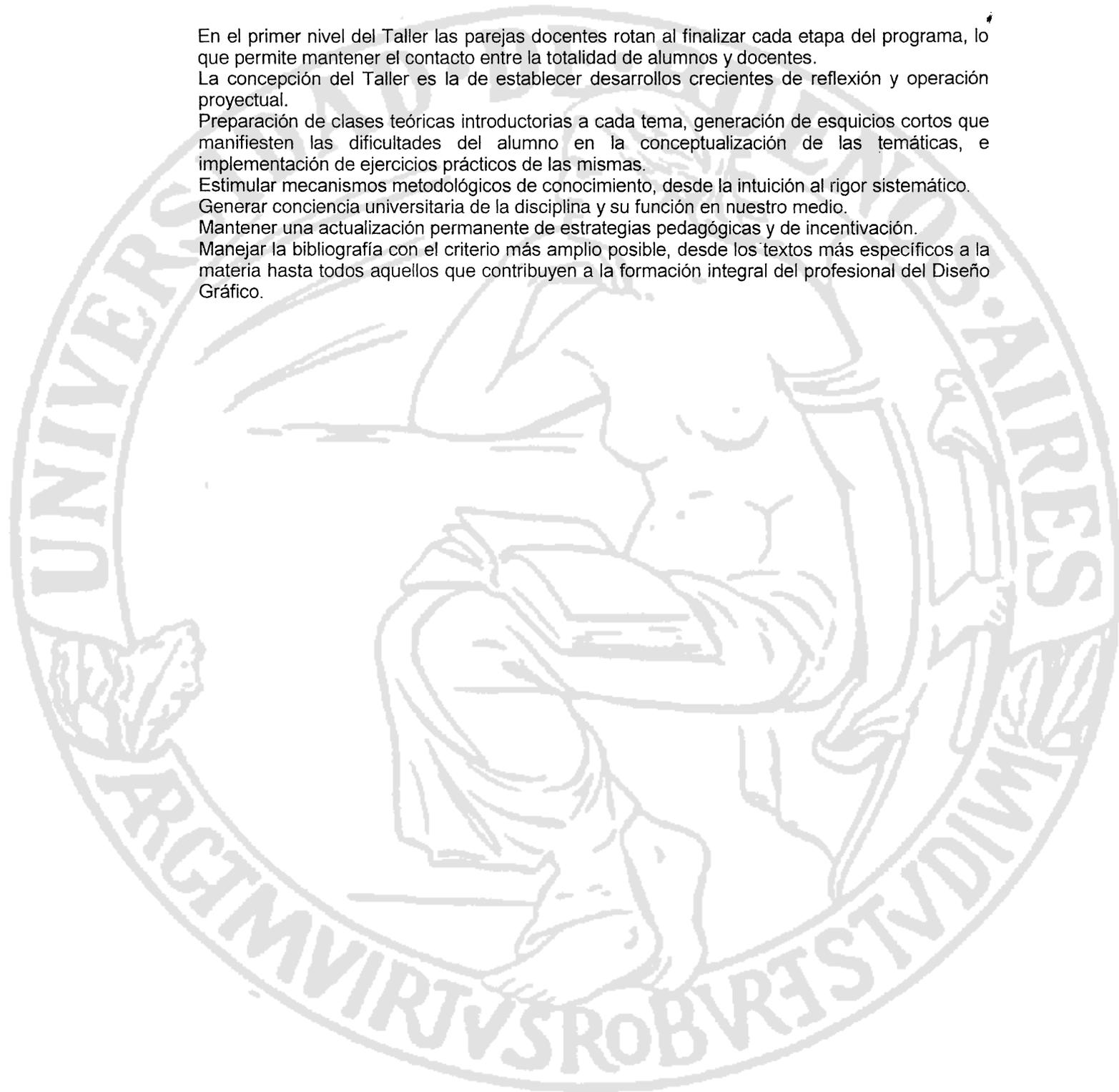
Preparación de clases teóricas introductorias a cada tema, generación de esquicios cortos que manifiesten las dificultades del alumno en la conceptualización de las temáticas, e implementación de ejercicios prácticos de las mismas.

Estimular mecanismos metodológicos de conocimiento, desde la intuición al rigor sistemático.

Generar conciencia universitaria de la disciplina y su función en nuestro medio.

Mantener una actualización permanente de estrategias pedagógicas y de incentivación.

Manejar la bibliografía con el criterio más amplio posible, desde los textos más específicos a la materia hasta todos aquellos que contribuyen a la formación integral del profesional del Diseño Gráfico.



Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Carga horaria: 240 hs

### Objetivos Diseño Grafico I



- Comprensión de la función del diseñador gráfico. Función social del diseño. Función del diseño, inserción en el hábitat. Responsabilidad del diseñador.
- Detección de la realidad de diseño en el entorno. La arquitectura, el diseño industrial. Análisis y clasificación de la producción de comunicación diseñada y no diseñada en nuestro entorno. El campo y el mercado del diseño.
- La imagen: análisis de las estructuras morfológicas, comunicacionales, históricas y tecnológicas; su interrelación con los productos de diseño vinculados al contexto socio-cultural.
- La representación como fenómeno comunicacional: códigos y lenguajes. La tipografía como código e imagen de comunicación.
- Procesos de síntesis y complejización. El signo, el símbolo, el índice y la señal. El ideograma: evolución hacia el pictograma. Evolución histórica, la abstracción y la iconicidad.
- Introducción a la retórica de la imagen. Operaciones de refuerzo semántico. Análisis denotativos y connotativos. Operaciones tipográficas puras y tipográfico-icónicas.
- El proceso de diseño. Metodología. Conceptos de identidad. Marca, isotipo y logotipo. Introducción a los sistemas gráficos, mecanismos de análisis y reflexión para comprender la relación entre parte y totalidad.

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Carga horaria: 240 hs

---

### Objetivos Diseño Grafico II

- Sistemas gráficos de complejidad media. Análisis comunicacional de la parte y el todo.
- La fotografía, el fotofrafismo, la retórica fotográfica.
- El computador personal. La imagen cinética, el video, la televisión, la tecno-cultura de la imagen.
- La retícula como estructura ordenadora no limitativa. Grillas bi y tridimensionales. El producto gráfico en el espacio. Puesta en página.
- Interacción imagen - tipografía. Usos tipográficos. Estructuración del campo visual. Digramación. Características de la comunicación editorial. Experimentación en la interpretación visual de la comunicación editorial. El libro.
- La identidad corporativa. Etapas y procesos de análisis previos a la intervención del diseño. El programa gráfico como sistema de actuación. El manual de normas y estilos.

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Carga horaria: 240 hs

---

### Objetivos Diseño Grafico III

Sistemas gráficos cinéticos.

- Sistemas y subsistemas. Sistemas de alta complejidad.
  - Experimentación en nuevas variables de estructuración de mensajes y su incidencia en el contexto social.
  - Procesos de evaluación y especificación.
  - Introducción al concepto de señalización y señalética. La gráfica como acción modificatoria del entorno espacial.
  - El diseño del programa.
  - El proceso de diseño como metodología multidireccional.
  - El proyecto gráfico y su vinculación a las disciplinas del mercado, el marketing, la sociología, la psicología, la economía de mercado.
  - La evolución tecnológica y su incidencia en los medios masivos de comunicación.
-

♦ BIBLIOGRAFIA

- Aicher, Otl y Krampen, Martin, "Sistemas de signos en la comunicación visual" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- Aicher, Otl, "El mundo como proyecto" Editorial Gustavo Gili.
- Aiga, American Institute of Graphic Arts, "Símbolos de señalización" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- Argan, Giulio Carlo, "El arte moderno" Fernando Torres, editor. "Archigraphia."
- Arheim, R., "Arte y percepción visual" Salvat.
- "Art Book" Editorial Pigmalión. Madrid, 1985.
- "Art Directors Index to Illustration, Graphics and Design.
- Ballinger, Raymond, "Layout" New York.
- Ballinger, Raymond, "Lettering art in modern use"
- Barthes, Roland, "Lo obvio y lo obtuso" Editorial Paidós.
- Barthes, Roland, "Fragmentos de un discurso amoroso" Editorial Siglo XXI.
- Barthes, Roland, "Mitologías"
- Bayer, Herbert y otros, "Seven designers look at trademark design"
- Biesele, I. G., "Graphic Design International" Creative work of selected colleges of design from twelve countries."
- Bonsiepe, Gui, "El diseño de la periferia"
- Buenos Aires, Municipalidad, Banco de la Ciudad de Buenos Aires, "Sistema de identificación visual" Buenos Aires, 1971.
- Carter, D., "Logo International" New York, 1984.
- Chaves, Norberto, "La imagen corporativa"
- Colombo, F., "Televisión: la realidad como espectáculo" Editorial Gustavo Gili.
- Dobrow, L. "When advertising tried harder; the sixties, the golden age of american advertising"
- Dondis, Donis, "La sintaxis de la imagen" Introducción al alfabeto visual.
- "El Diseño en España, antecedentes históricos y realidad actual"
- "En torno al video." Editorial Gustavo Gili. Colección Punto y línea. Barcelona.
- Ehmer, H., "Miseria de la comunicación visual" Editorial Gustavo Gili.
- Fletcher, Alan, "Graphic Design"
- Frascara, Jorge, "Diseño gráfico y comunicación" Editorial Infinito.
- Frutiger, Adrian, "Signos, símbolos, marcas, señales" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- Gerstner, Karl, "Diseñar programas" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- Gill, Bob, "Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre el diseño gráfico. Incluso las de este libro" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- González Ruiz, Guillermo, "Estudio de diseño" Emecé editores.
- "Graphic Annual."
- "Graphic Design in Japan."
- "Graphic Packaging."
- "Graphic Posters."
- Grater, "Introducción al diseño urbano en áreas residenciales"
- Harper, D., "Diseño, obra y uso" Editorial Gustavo Gili Diseño.
- Herdeg, Walter, "Archigraphia, architectural and environment graphics".
- Hoffmann, Armin, "Curso de diseño gráfico"
- Holscher, Eberhard, "Dibujo utilitario en Alemania".

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Año:

Carga horaria: 240 hs

---

Henrion, F "Topographic design: examples of visual communication by leading graphic designers"

Hurlburt, Allen, "Diseño foto/gráfico" Editorial Gustavo Gili.

Igarashi, Takenobu, "Design for communication, design for environment, design for design" Tokio, 1983.

"jca Annual, Japan Creators Association."

Jones, John Christopher, "Métodos de diseño" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Jones, John Christopher, "Diseñar el diseño" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Kandinsky, Vasily, "De lo espiritual en el arte"

Kandinsky, Vasily, "Punto y línea sobre el plano"

Kandinsky, Vasily y Marc, Franz, "El jinete azul" Ediciones Paidós.

Kinner, "El diseño gráfico en la arquitectura"

Kuppers, Harold, "Fundamento de la teoría de los colores"

Lambert, Frederick, "Letter forms. Forme de caracteres. Forme tipografiche."

Laseau, P "La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores" Editorial Gustavo Gili.

Laus adgfad, Agrupación fad de directores de arte, diseñadores gráficos e ilustradores. Barcelona.

Ledesma, María del Valle, "El Diseño Grafico una voz pública" Editorial Argonauta

Lewis, John, "Typography: Basic principles. Influences and trends since the 19th century" London, 1963.

"Lettering art."

Lobach, Bernd, "Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales"

Llovet, Jordi, "Ideología y metodología del diseño" Editorial Gustavo Gili.

Magnus, G., "Manual para dibujantes e ilustradores" Editorial Gustavo Gili.

Mayer, Manfred, "Proyectos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea" Editorial Gustavo Gili.

Mac Cormick, Ernest, "Ergonomía, factores humanos en ingeniería y diseño"

Mac Lean, Rudy, "Manual de tipografía" Editorial Blume.

Marmori, G., "Iconografía femenina y publicidad" Editorial Gustavo Gili.

Meggs, Phillip y otros, "Typography: form and communication"

Meggs, Phillip, "Historia del Diseño Gráfico" Editorial Trillas.

Morgan, "Marketing para la pequeña empresa de diseño"

Müller Brockmann, Josef, "Sistemas de retículas: una manual para diseñadores gráficos" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Müller Brockmann, Josef, "Gestaltungsprobleme des grafikers"

Munari, Bruno, "¿Cómo hacen los objetos?" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Munari, Bruno, "Diseño y comunicación visual" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Murray, Ray, "Manual de técnicas para directores de arte y diseñadores"

"Official graphic art in Switzerland."

Peninou, Georges, "Semiótica de la publicidad" Editorial Gustavo Gili.

Porter, T., "Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas"

Prueitt, M., "Computer Graphics, 118 computer-generated designs"

"Publicidad española de los 80" Madrid, 1986.

Rand, Paul, "Thoughts on design"

Ricard, André, "Diseño. ¿Por qué?" Editorial Gustavo Gili.

Rosellini, R. "Un espíritu libre no debe aprender como esclavo" Editorial Gustavo Gili.

Rosen, Ben, "Type Typography, the designers type book"

Ruder, Emil, "Manual de diseño tipográfico" Editorial Gustavo Gili Diseño.

Sanders, "Manual de producción del diseñador gráfico"

Satué, Enric, "Historia del diseño gráfico". Alianza Editorial.

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Año:

Carga horaria: 240 hs

---

Scott, Robert, "Fundamentos del diseño"

Schmittel, W., "Corporate design international" Zürich, 1984.

"Shigeo Fukuda" Tokio, 1979.

Sontag, Susan, "Sobre la fotografía" Editorial Sudamericana.

"The Annual of the Fourth Exhibition of the Designers and Art Direction Association."

"The new graphic art" Suiza, 1959.

Williams, Christopher, "Los orígenes de la forma"

Wong, Wucius, "Fundamentos del diseño bi y tridimensional".



---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III  
Cátedra: Wolkowicz  
Promoción: Directa

Curso: anual

Año:  
Carga horaria: 240 hs

---

#### REVISTAS

"Communication Arts."

"Eye."

"Graphis."

"Idea."

"Novum."

"Print."

"Raf."

"Ray gun."

"Step by step."

"Tipo/gráfica."

"Wired."



Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Año:

Carga horaria: 240 ns

♦ **Pautas de evaluación**

El alumno será evaluado en dos variables a lo largo del curso:

En su proceso de aprendizaje y evolución durante la cursada

En la entrega de cada esquicio y trabajo práctico propiamente dicho.

Se realizarán evaluaciones parciales y dos generales al finalizar cada cuatrimestre.

Cada una de las instancias evaluatorias tendrá una devolución que le permita al alumno corregir sus falencias y estar al tanto de su nivel en relación al taller y a lo esperado por la cátedra.

♦ **Reglamento de Cátedra**

Total de asistencia requerida: 75%

Tipo de asistencia requerida: asistencia a teóricas y trabajo en el taller

Porcentaje de Trabajos Prácticos: 75%

♦ **Listado de docentes**

Ferro Julio	Diseño 1	Adjunto
Conci Damian	Diseño 1	JTP
Szalsman Paula	Diseño 1	Ay 1°
Pablo Nuciforo	Diseño 1	Ay. 2°
Benkei Perez Colman	Diseño 1	Ay. 2°
Paula Galli	Diseño 1	Ay. 2°
Viviana Sgubini	Diseño 1	Ay. 2°
Jerónimo De Carolis	Diseño 1	Ay. 2°
Pablo Yivoff	Diseño 1	Ay. 2°
Micaela Costa	Diseño 1	Ay. 2°
Gabriela Fernandez	Diseño 1	Ay. 2°
Carla Prioletta	Diseño 1	Ay Ad-H
Gabriela Alonso	Diseño 1	Ay Ad-H
Diego Durañona	Diseño 1	Ay Ad-H
Fernanda Estraviz	Diseño 1	Ay Ad-H
Calisto Hernandez	Diseño 1	Ay Ad-H
Leandro Kitaigorodsky	Diseño 1	Ay Ad-H
Andres Mendilaharzu	Diseño 1	Ay Ad-H
Carolina Santantonin	Diseño 1	Ay Ad-H
Mariana Sofer	Diseño 1	Ay Ad-H
Bettina Melnizki	Diseño 1	Ay Ad-H
Juan Pablo Cambariere	Diseño 2	Adjunto
Broner Rodrigo	Diseño 2	JTP
Burrioni Ana	Diseño 2	Ay 1°
Malarino Julio	Diseño 2	Ay 1°
Vinograd Gabriela	Diseño 2	Ay 1°
Vezirian Andrea	Diseño 2	Ay 1°

---

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Grafico I/II/III

Cátedra: Wolkowicz

Promoción: Directa

Curso: anual

Año:

Carga horaria: 240 hs

---

Achoyan Daniela	Diseño 2	Ay 1°
Flores Romina Alicia	Diseño 2	Ay 2°
Ten Jovina Ines	Diseño 2	Ay 2°
Mrad Javier	Diseño 2	Ay 1°
Grinbaum Diego	Diseño 2	Ay 1°
Carlos Carpintero	Diseño 2	Ay 1°
Patricio Kolar	Diseño 2	Ay Ad-H
Joaquin Croxatto	Diseño 2	Ay Ad-H
Mariana Paolin	Diseño 2	Ay Ad-H
Ignacio Fernandez	Diseño 2	Ay Ad-H
Alejandro Kim	Diseño 2	Ay Ad-H
Mariano Angel Di Camillo	Diseño 2	Ay Ad-H
Carrere Fabian	Diseño 3	Adjunto
Diana Sorkin	Diseño 3	Ay 1°
Fernando Jeger	Diseño 3	Ay 1°
Gumersindo Serrano Gomez	Diseño 3	JTP
Tonet Lucas	Diseño 3	Ay 1°
Luciana Amado	Diseño 3	Ay Ad-H

---

## **PROGRAMA DE LA MATERIA.**

**Nombre de la asignatura:** Diseño Grafico 1.2.3

**Año académico:** 2008

**Profesores titular y adjuntos:** Titular. Arq. Jorge Filippis  
Adjuntos: Dg. Valeria Ferro y Dg. Teresa Tattoli

### **Breve introducción de la materia:**

Toda materia proyectual se "enseña" a partir de la "experiencia" y no mediante conceptos que se explican en términos de mecanismos concretos. Si bien existe una teoría del diseño, nadie puede decir que se puede aprender a "diseñar" leyendo un texto y es porque cierto tipo de conocimiento (intuitivo) resuelve qué otro tipo de sapiencia pueda entrar en juego y genere fenómenos o experiencias internas que quedan instaladas en el ser permitiéndole "intuir" saber qué hacer, comprender a los otros y comprenderse a uno mismo, gracias a procesos de intuición básica y acceso introspectivo directo a su experiencia interior.

### **Contenidos – unidades:**

Diseño I: Programa y Objetivos

Trabajo Expresivo  
Acercamiento al Signo  
Refuerzo Semántico  
Lenguaje, Módulo y Supermódulo  
Tipograma  
Diseño Editorial  
Sistema de Signos  
Diseño Corporativo

#### **Objetivos**

Ideas básicas sobre el significado y significante de los mensajes, su propósito y destinatario | Conceptos de la Gestalt | El lenguaje de la visión | Percepción | Comunicación | Mensaje y señal | El símbolo | Los signos gráficos | Leyes del lenguaje gráfico | La figura y la síntesis gráficas | El lenguaje pictogramático | La retícula estructurante | La organización reticular | La letra y estructura tipográfica | El refuerzo semántico como particularización signica

#### **Diseño II: Programa y Objetivos**

Sistema de Signos  
Diseño de Afiche Persuasivo  
Diseño de Packaging  
Diseño Editorial  
Diseño de Stand  
Diseño Corporativo

#### **Objetivos**

Ideas básicas sobre el pensamiento sistémico de los significados, significantes, objetivos y destinatarios | Concepto de sistema | La Gestalt: unidad, totalidad, síntesis | La secuencia | El partido | La idea rectora | El plan ordenador | Sistema y subsistema | Reticula gráfica |

Diagramación editorial | Modulación | Niveles de lectura | Organización de los espacios | La mancha tipográfica | Definición de problemas | Articulación de elementos gráficos, tipográficos, fotográficos en un plan visual | El diseño tridimensional | El volumen y la forma corpórea | Sistema de identificación visual | Isotipo y logotipo | Códigos normativos

### **Diseño III: Programa y Objetivos**

Campaña Gráfica  
Signos y Señalética  
Diseño Web  
Diseño Editorial  
Diseño Corporativo

#### **Objetivos**

Ideas básicas sobre las interrelaciones entre sistemas de significados, significantes y entre sistemas de objetivos y destinatario | Conceptos de las interrelaciones entre sistemas | Problemas de diseño | Métodos de diseño | Proceso proyectual | Etapas del diseño | Definición de condicionantes | Partido | Factores determinantes | Recopilación de datos, ordenamiento, evaluación, clasificación y jerarquización operativa | Análisis de contenidos | Tipología de los significados | Sistema de identidad visual | Marca, sistema gráfico | Imagen institucional | Aplicaciones | Manual de normas | Sistema de señalización | Clasificación | Normas de estandarización y normas constructivas | Lenguaje, subsistemas informáticos, tecnología gráfica y de emplazamiento | El pensamiento lateral, la doble entrada | Diseño web | Imagen y sonido | Animación del grafismo | El efecto cinético

#### **. Bibliografía:**

**Diseño Gráfico y Comunicación**, de Jorge Frascara. Editorial Infinito.

**Diseño y Comunicación Visual**, de Bruno Munari. Editorial Gustavo Gilli.

**La sintaxis de la imagen**, de D. A. Dondis. Editorial Gustavo Gilli.

**Punto y línea sobre el plano**, de Vasily Kandinsky. Editorial Barral Labor

**Fundamentos del Diseño bi y tri-dimensional**, de Wucius Wong. Editorial Gustavo Gili.

**Signos, símbolos, marcas y señales**, de Adrián Frutiger. Editorial Gustavo Gili.

**The book of signs**, de Rudolph Koch

**Sistemas de retículas**, de Muller Brockmann. Editorial GG.

**Diseñar Programas**, de Karl Gerstner. Editorial GG.

**Ideología y Metodología del Diseño**, de Jordi Llovet. Editorial GG.

**Guía completa de la tipografía**, Chistopher Perfect. Ediciones Blume

**Cómo nacen los objetos**, de Bruno Munari. Colección GG Diseño.

**Manual de tipografía**, de Ruary McLean.

**Revista TipoGráfica.**

**Revista Upper & Lower Case.**

**La imagen corporativa**, de Norberto Chaves. Editorial G.G.

**Sistema de signos en la comunicación visual**, de Otl Aicher, Martin Crampen. Editorial G.G.

**El mundo como proyecto**, de Otl Aicher. Editorial Gustavo Gili.

**Estudio de diseño**, de Guillermo González Ruiz. Emecé editores

**Martin Krampen, G. G.**

**Martín Krampen, G. G.**

## MULTIMEDIA links

[Linkodromo / Portal de links de diseño grafico y diseño web](#)

[Papel Contínuo: Diseño, arte, música, cultura popular y freakismos retroactivos](#)

[Colors in Motion](#)

[Mosquito](#)

[t.y.p.o.r.g.a.n.i.s.m](#)

### . Metodología de enseñanza:

El triángulo: docente-alumno-conocimiento deben ser "activos" se transforman mutuamente, construyen y se dejan construir, "dialogan" El ayudante enseña y aprende a la vez del alumno, y del conocimiento al que ambos acceden sucede el aprendizaje-enseñanza.

La práctica educativa debe propiciar las condiciones para que los educandos en sus relaciones con sus profesores o entre sí, puedan ensayar la experiencia profunda de asumirse. Lo que importa en la actividad docente, no es la repetición mecánica del gesto, sino la comprensión del valor de los sentimientos, de las emociones, del deseo, de la inseguridad que debe ser superada.

Se inicia así un ciclo donde se aprende el conocimiento ya existente mientras se trabaja la producción del conocimiento aún no existente. Con ello se funda la formación como un proceso permanente

Enseñar requiere: rigor metódico, reflexión crítica sobre la práctica, respeto a los saberes de los educandos, investigación, corporificación de las palabras con el ejemplo, riesgo y asunción de lo nuevo, aceptación de lo diferente o antagónico, reconocimiento y asunción de la identidad cultural, buen juicio, humildad, tolerancia, respeto a la autonomía del alumno, convicción en la posibilidad de un cambio, alegría y esperanza.

Nuestra concepción metodológica concibe la realidad en permanente movimiento, una realidad histórica siempre cambiante, nunca estática ni uniforme, debido a la tensión que ejercen incesantemente las contradicciones e interrelaciones de sus elementos. Conocer primero la personalidad de los alumnos antes de plantearse influir sobre ella. Estimular la aparición y el desarrollo de diferentes cualidades profesionales de la personalidad en sus relaciones y condicionamiento mutuos.

Crear en todas las actividades educativas un clima favorable y participativo con los alumnos, proclive al aprendizaje y a la interacción personal. Ser capaz el profesor de caracterizar de forma acertada el nivel motivacional de los alumnos para las actividades del proceso. Constatar cómo los conocimientos transmitidos a los alumnos se van personalizando progresivamente e influyen en la regulación de su conducta.

Tener en cuenta los gustos, intereses, motivos y necesidades de los educandos al planificarse diferentes actividades. Favorecer y estimular los éxitos individuales y colectivos de los estudiantes. Incentivar a los alumnos para que apliquen sus conocimientos en la solución de problemas relacionados con su futura profesión, en función de desarrollar la creatividad.

Planificar y ejecutar actividades educativas que propicien la comunicación interpersonal entre los alumnos y con los profesores. Garantizar que los alumnos y profesores ocupen siempre la doble posición de emisores y receptores de la comunicación. Lograr una comunicación ininterrumpida con los estudiantes dentro y fuera del aula en temas de conversación disímiles.

Explotar, de forma integrada, las funciones informativa, reguladora y afectiva de la comunicación. Detectar las posibles barreras de la comunicación que pueden estar limitando el proceso educativo y superarlas. Utilizar métodos educativos que estimulen la interacción grupal, su dinámica y el cambio de roles en los educandos. Detectar las imágenes que tienen los alumnos de sus profesores y de sí mismos y actuar en consecuencia. No utilizar frases o palabras que lesionen la personalidad de los alumnos.

Estar siempre abierto al diálogo con los alumnos.

Planificar las actividades especificando las responsabilidades individuales y colectivas. Orientar con un lenguaje claro y preciso la actividad concreta por ejecutar. Precisar qué tipo de acciones incluye la actividad en cuestión. Aclarar con qué medios los alumnos cuentan para desarrollar la actividad. Analizar con los alumnos las actividades desarrolladas, destacando los éxitos y dificultades individuales y grupales.

El profesor ya no es el poseedor de toda la sabiduría y su función no es la de transmitir, de forma aséptica, el patrimonio cultural que detenta, sino que debe estimular y coordinar un proceso de investigación, donde los alumnos serán los protagonistas activos. Las dificultades no radican, a menudo, tanto en la aceptación de este principio que hace todavía más viva, más dinámica y más estimulante la función docente, sino más bien en la realización de todo esto, en la asunción concreta y operativa. El camino no es simple. Es necesario arrancar con ideas muy claras sobre los objetivos específicos que se quieran alcanzar, lo cual comporta un profundo conocimiento de la propia disciplina, de las posibilidades que ofrece, de los instrumentos didácticos y de los momentos operativos que permitan alcanzar los objetivos establecidos.

Dentro de este proceso, naturalmente, el alumno será el protagonista, con sus exigencias y con su asimilación del estudio, determinadas no sólo por su formación anterior, sino también por la actitud del profesor y por el clima que es capaz de crear. La profesionalidad se determina no sólo por la competencia y la personalidad del maestro, sino también por una serie de condicionamientos históricos y sociales que actúan en profundidad y que se expresan precisamente en su actitud docente y en su modo de vivir esta función.

#### **.Criterios de evaluación: Sistema de Evaluación**

El año se divide en dos cuatrimestres claramente separados.

La evaluación del alumno se basa en promedios, debiendo tener el 90% de los trabajos aprobados y aprobar la entrega final.

#### **Régimen de Asistencias:**

El alumno deberá cumplir un mínimo del 75% de asistencia durante toda la cursada.

El horario de clases es de 19.00 a 23.00 horas, el docente tomará asistencia a las 19.30hs. Al sumar 2 llegadas tarde se contabilizará como 1 falta.

El alumno que falte 3 clases de corrido sin justificación médica, quedará libre.