

PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO III.

1. LA FUNCION SOCIAL DEL DISEÑO.

Las necesidades básicas del hombre y los medios materiales de satisfacción.
La respuesta del diseño. Su participación en el mejoramiento de la sociedad.
Cuadro de Galtung. La problemática en el diseño gráfico. Su sentido.
Sus medios de producción y de divulgación.

2. EL PROBLEMA DE DISEÑO.

Análisis general de problemas. El contexto. Los condicionantes. Las premi-
Los cauces de acción.
El proceso proyectual. Técnicas de desarrollo de alternativas. Estudio general de mé-
todos de diseño.
La caja negra y la caja transparente.
Análisis, síntesis. El método científico. Reglas para la dirección de la mente.
Jerarquizaron, subproblemas.

3. EL PROCESO PROYECTUAL.

Macro y microestructura del proceso proyectual.
Estudio de la etapa de definición del problema. Estudio de las etapas de diseño.
Recopilación de datos. Ordenamiento. Evaluación. Definición de condicionantes. Toma de
partido. Desarrollo.
Materialización.
Factores determinantes.
La información. Marco referencial.
Clasificación de la información.
Estructuración y jerarquizaron operativa.
Análisis de los contenidos y premisas de comunicación en relación a los objetivos y
requerimientos del emisor.
Determinación del receptor y su análisis.
Tipología de los significados.
Implicancias formales de condicionantes e interacciones.

4. EL SISTEMA DE IDENTIFICACION VISUAL.

Introducción. Definición. El núcleo del sistema. La marca. El sistema gráfico, el
tipográfico y el cromático. El isotipo y el logotipo. Los elementos portadores de la imagen
institucional.

Las aplicaciones básicas bidimensionales y tridimensionales. La planificación total del
sistema y sus subsistemas.

Etapas del sistema. Estudio preliminar. Croquis preliminares.
Anteproyecto. Proyecto.
Manual de normas de diseño.

5. SISTEMA DE SEÑALIZACION.

Normas de estandarización. Normas constructivas. Búsqueda de un lenguaje universal.
El sistema y los subsistemas. Subsistema informativo. Subsistema tecnológico.
Subsistema gráfico. Subsistema de emplazamiento.
La señal como objeto urbano- arquitectónico y el grafismo en el espacio y los volúmenes.

6. EL PROCESO DE IDEACION VISUAL.

Creación. Innovación. Descubrimiento. Imaginación.

El pensamiento vertical y el pensamiento lateral. Teorías de Arnheim y E. del Bono. El pensamiento divergente y el convergente.

La imaginación como representación mental. La fantasía como modalidad creativa. La Búsqueda de equilibrio entre el pensamiento reflexivo y la percepción visual.

