

Asignatura: **Diseño Gráfico 3**
Cátedra: **Yantorno**
Promoción: **Directa** Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2010

PROGRAMA

- Propuesta de la Cátedra

Postura Académica

El Diseño Gráfico es una forma de pensamiento. Es el desarrollo consciente de la capacidad ontológica del ser humano, de crear un universo comunicacional compuesto por signos, símbolos y señales. Es producir cambios sociales, antes que ser un emergente de ellos.

Entendiéndolo como una disciplina formadora de profesionales, el Diseño Gráfico tiene la obligación de promover la adquisición de una conciencia plena sobre las herramientas y procesos, que se ponen en juego en el desenvolvimiento de la tarea. Esto quiere decir que, como profesionales del diseño, los diseñadores tienen, ante todo, la misión y la responsabilidad de ser conscientes de "qué" es lo que ocurre cuando se ponen en marcha los procesos de ideación y concreción de actos de comunicación. En esa exploración hacia el estado de conciencia descubrimos, esencialmente, cuál es el alcance y el poder de nuestros actos como modificadores de la realidad, tanto de los que producimos como de los que dejamos de producir. Descubierta nuestro poder, comenzamos a comprender el deber de hacernos responsables de obtenerlo y desarrollarlo y, por sobre todo, de aplicarlo. Lo que diferencia a la enseñanza del Diseño Gráfico como disciplina universitaria, de otras experiencias educativas, no es tanto la profundidad o complejidad con la que es encarada, sino ese estado de reflexión respecto de la responsabilidad implicada en el accionar.

La sociedad invierte en todos y cada uno de los alumnos que decide encarar el camino de esta disciplina, con la fe puesta en que la institución universitaria sabrá producir, ante todo, personas con la conciencia y la capacidad necesarias y suficientes para transformar la realidad, lo que implica una clara responsabilidad respecto de la modificación de los contextos y de quienes los habitan. Si esto es así, queda rigurosamente justificada la inversión social en la producción de profesionales. La sociedad, sabiamente, está formando y comprometiendo a aquellos actores que la transformarán para hacerla mejor.

¿Cuál es la capacidad concreta de modificación de la realidad que encierran las operaciones de Diseño Gráfico? La solución de un problema de comunicación comienza al imaginar la situación solucionada. Un cartel que publicita una bebida y hace nacer nuestra sed, modifica nuestras conductas y, a través de ello, nuestra realidad; alguien imaginó una situación en la que yo estaría tomando esa bebida. La ausencia de señalización visible y comprensible, es causa de mortales accidentes de tránsito; nadie imaginó una situación en la cual señales correctas, comprensibles y visibles ayudarían a que menos personas se accidentaran. En nuestro país mueren, unas 10.000 mujeres por año, víctimas de una enfermedad cuyo componente principalísimo es la falta de información adecuada; desde que imaginamos que esas mujeres podrían informarse y comprender su situación, nos consta que varios miles se han encaminado a su curación.

En nuestros cursos, los docentes y los alumnos, todos juntos, buscamos respuestas a preguntas y nuevas preguntas para buscar más respuestas, que nos permitan poner en evidencia la responsabilidad de los diseñadores en la transformación de la realidad. Esta es la piedra de toque de nuestro trabajo. No estamos intentando aprehender una serie de habilidades, estamos intentando conocer nuestro rol y definir nuestro compromiso como actores sociales de una transformación positiva, para ejercerlo y para ser demandados si así no lo hiciéremos.

Postura Pedagógica

El modelo pedagógico y su correlato didáctico, constituyen una aplicación práctica de los postulados gestálticos en términos de enseñanza del Diseño. El plan de articulación de los niveles pedagógicos comienza por entenderlos en conjunto como una totalidad, en la cual las divisiones en 1º, 2º y 3º cursos, son útiles a la administración del cursado anual de la asignatura, pero no deben eclipsar la visión de que el Diseño constituye una totalidad mayor, un todo único, divisible sólo al efecto de una posible estrategia didáctica.

Asignatura: Diseño Gráfico 3

Cátedra: Yantorno

Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2010

Diseño I se inicia a partir de las preconcepciones acerca del Diseño Gráfico, tomando en cuenta el bagaje cultural, formativo y deformativo con que el alumno se acerca al fenómeno del Diseño. Proviene, en casi todos los casos, de un medio con alta polución visual y un virtual desconocimiento del compromiso comunicacional de la disciplina. Este planteo tiene la intención de desactivar procesos y conductas mecánicas, con el sentido de propender a la adquisición de nuevas conductas reflexivas y analíticas. Este curso finaliza proyectándose hacia Diseño II, el cual regresa en su inicio hacia conceptos adquiridos en Diseño I y concluye proyectándose hacia Diseño III, que a su vez se inicia regresando hacia conceptos adquiridos en Diseño II y concluye proyectándose hacia el desarrollo de la actividad profesional, para promover una mejor inserción en el campo laboral de los conocimientos y destrezas adquiridos en el ámbito académico.

En cuanto a los contenidos, siendo los tres cursos una totalidad, el campo operacional es global para los tres. El campo global de operaciones son los Sistemas de Sistemas; éstos, como totalidades complejas constituidas por partes, incluyen a los Sistemas de Elementos que, a su vez, son nuevas totalidades complejas que incluyen a los Elementos del Diseño Gráfico. Estos últimos no son elementos simples sino nuevas totalidades complejas y compuestas, módulos unitarios de trabajo, sobre los que se opera ejercitando la tarea de diseñar; se reflexiona sobre ellos como instancia última en el pensamiento iniciado con los Sistemas de Sistemas.

El curso de Diseño 3

En lo particular, este curso trabaja sobre la cuestión de las estructuras y las relaciones interestructurales, que son puestas en juego en el proceso de diseño estratégico de las comunicaciones, la codificación (y posterior decodificación) del signo diseñado, así como en la significación y resignificación de símbolos, signos y señales. Los sistemas, los programas que dan orden estructural a los sistemas y las complejas relaciones entre sistemas y super-sistemas, constituyen la materia con la que se desarrolla el trabajo en este curso.

• Objetivos para el curso de Diseño 3

Este curso completa un ciclo de conciencia sobre los elementos puestos en juego en el proceso de diseño de comunicaciones visuales. Si en un comienzo el objeto de diseño es la pieza final de comunicación, progresivamente se va trasladando el enfoque hacia las estructuras –reales e imaginarias que originan, configuran y regulan las situaciones de comunicación.

En lo conceptual, el objetivo de este curso es llegar a obtener por parte del estudiante, una operación consciente sobre la estructura configuradora de las acciones implicadas en esos actos en una visión totalizadora, entendiendo incluso la interacción con el campo social de sus soluciones y el contexto como el ámbito cultural en el cual interactúa la producción de sentido simbólico. La comprensión total de este fenómeno debe permitir al alumno asomarse a la posibilidad de construir un signo global (aquel que se compromete con el fenómeno comunicacional y social en forma completa) como culminación del proceso de diseño.

Esa comprensión tiene el sentido de permitir al estudiante llegar a un estado de conciencia sobre la operación con todas estas herramientas e introducirlo en una nueva dimensión de las comunicaciones: el plano imaginario. Es el plano en el cual las estructuras de comunicación no se refieren a una realidad actual, sino que construyen una realidad proyectada que, más allá su condición imaginaria, es legitimada como real en base a su verosimilitud y es capaz de producir importantes modificaciones en la realidad del tejido social.

En lo operativo, es objetivo del curso:

- Generar en el alumno los mecanismos de reflexión y análisis para comprender la problemática de la totalidad y las relaciones con y entre sus partes componentes, induciéndolo a resolver problemáticas complejas, utilizando un pensamiento sistemático totalizador.

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

Asignatura: Diseño Gráfico 3

Cátedra: Yantorno

Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2010

- Inducir a la generación del diseño y organización de piezas gráficas de alta complejidad en el marco de las tres dimensiones semióticas.

- Propender al desarrollo de un conjunto de normas determinantes de la relación entre los sistemas simples conformantes y el sistema de sistemas.

- Desarrollar en el alumno la capacidad de prefigurar sistemas complejos portadores de imágenes totales, así como la capacidad de generar entidades identificatorias componentes, no fragmentarias, de la imagen total

• **Contenidos**

El año divide estructura sus contenidos dividiendo dos segmentos que se corresponden con los diferentes cuatrimestres. Si bien la temática general del curso esta enfocada a comprender el funcionamiento de los sistemas complejos de diseño, en los trabajos del primer cuatrimestre, el abordaje de los mismos esta relacionado con lograr plena conciencia y dominio sobre los aspectos sintácticos de los mismos.

Así se desarrollan sistemas que deben cumplir consignas de orden y significación muy claramente precisadas por los programas de necesidades que los regulan. De la misma forma, se exploran en el primer workshop del año y en el trabajo en taller, los procesos de diseño en todas sus etapas, haciendo especial énfasis en la sistematización del problema previo, el análisis de referentes y del universo simbólico y la toma de partido del proyecto.

En el segundo cuatrimestre y sobre la base de los logros alcanzados, se analizan los problemas de sistemas complejos, poniendo en relevancia los planos semántico y pragmático. En la etapa final del año, a través del segundo workshop y en el desarrollo del proyecto final, se introduce al alumno en conceptos como identidad e imagen, llevándolo a la conciencia del funcionamiento estratégico del diseño como un instrumento de modificación de la realidad.

• **BIBLIOGRAFIA**

Recomendada - No obligatoria

Aicher, Otl - *"Símbolos"*, Edit. Gustavo Gili.

Arnheim, Rudolf - *"Arte y Percepción Visual"*, Edit. EUDEBA.

Arnheim, Rudolf - *"El Pensamiento Visual"*, Edit. EUDEBA.

Bonsiepe, Gui - *"Retórica Visual"*, Edit. Gustavo Gili.

Chaves, Norberto., *"La Imagen corporativa teoría y metodología de la identificación institucional"*, Gustavo Gili

Chaves, Norberto, *"La marca corporativa gestión y diseño de símbolos y logotipos"*, Paidós

Chaves, N.-Belluccia, R. *"La marca Corporativa: Gestión y diseño de símbolos y logotipos"*, Paidós

Costa, Joan - *"La Imagen Global"*, Edic. CEAC.

Dondis, Donis A. - *"La Sintaxis de la Imagen"*, Edit. Gustavo Gili.

Eco, Umberto - *"Las Estrategias de la Ilusión"*, Edit. Lumen.

Frascara, Jorge - *"Diseño de Comunicación Visual"*, Edic. Infinito.

Frutiger, Adrián - *"Signos, Símbolos y Señales"*, Edit. Gustavo Gili.

Gerstner, Karl - *"Diseñar Programas"*, Edit. Gustavo Gili.

Kepes, Georgy - *"El Lenguaje de la Visión"*, Edic. Infinito.

Kepes, Georgy - *"Módulo, Proporción, Simetría, Ritmo"*, Edic. Infinito.

Merleau Ponty, M. - *"Phénoménologie de la Perception"*, Edit. Gallimard.

Moles, Abraham - *"El Afiche en la Sociedad Urbana"*, Edit. Paidós.

Moles, Abraham - *"Sociodinámica de la Cultura"*, Edit. Paidós.

Müller Brockmann, Joseph - *"Sistema de Retículas"*, Edit. Gustavo Gili.

Munari, Bruno - *"Cómo Nacen los Objetos"*, Edit. Gustavo Gili

Munari, Bruno - *"Diseño y Comunicación Visual"*, Edit. Gustavo Gili.

Remaury, Bruno, *"Marcas y relatos la marca frente al imaginario cultural contemporáneo"*, Gustavo Gili

Weill, Pascale - *"La Imagen Global"*, Edit. Paidós.

• **Criterios de evaluación**

El objeto o pieza de diseño que resulta del trabajo del estudiante es para nuestra propuesta, sólo la evidencia que puede probar que el estudiante ha logrado ciertos objetivos y ha cumplido ciertas consignas, y de ninguna manera tiene entidad suficiente, por sí mismo, como para establecer la correcta valoración del desempeño a lo largo del año de curso.

Los estudiantes deben intentar condensar su experiencia en la construcción de estos objetos (tanto en el trabajo grupal como individual) y volcar allí todo su compromiso, entendiendo su valor como elemento de condensación. De ninguna manera deben resignar el valor de otras experiencias posibles propuestas en el taller como parte del módulo pedagógico, ya que de ser así, tampoco podrían arribar al nivel de conciencia profesional esperado. Los diagnósticos sobre el objeto se producen a partir de planillas precisas que permiten hacer verificaciones sobre el cumplimiento de las consignas y el desarrollo de los procesos de aprendizaje. De ninguna manera se hacen juicios de valor sobre los trabajos por su entidad en sí mismos y nunca la evaluación es resultado de un juicio de este tipo. El objeto que resulta del trabajo puede ser valorado en forma grupal, el proceso de aprendizaje de cada alumno, en cambio, no puede serlo. Los objetos resultantes del trabajo deben exhibir un compromiso absoluto con las presentaciones y una conciencia del carácter condensador como evidencia del desarrollo realizado

En cada instancia de evaluación, se toma en cuenta el proceso que ha sido puesto en juego en cada práctico o instancia de trabajo y no la calidad gráfica de una solución en sí. Lo que se busca diagnosticar, son los procesos intelectuales del alumno y el nivel de conciencia sobre ellos. La exigencia sobre este nivel de conciencia es creciente, exigiéndose durante el primer cuatrimestre conciencia y dominio sobre el funcionamiento de los lenguajes gráficos en las construcciones de sistemas complejos (plano sintáctico), y en el segundo cuatrimestre, avanzando sobre los planos semántico y pragmático, para tener una percepción global del funcionamiento de las soluciones complejas de comunicación en el tejido social.

Asignatura: Diseño Gráfico 3

Cátedra: Yantorno

Promoción: Directa **Carga horaria:** 240 hs. **Curso:** Anual

Año Académico: 2010

• **Reglamento de Cátedra**

La Secretaría Académica de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, ha dispuesto las condiciones para el cursado de los estudiantes y para su regular asistencia a las clases y a las instancias de verificación. Son ellas: Ser alumno de la Carrera de Diseño Gráfico, cumplir con los requisitos que establece el plan de correlatividades vigente y conservar la condición de alumno regular, concurriendo puntualmente y permaneciendo durante la totalidad del horario establecido, a no menos del 75% de las clases, y no estando ausente en más de 4 clases consecutivas. En el número de clases computables quedan comprendidas las dedicadas a recibir enseñanza y directivas, y las señaladas para verificaciones. Las inasistencias por causas excepcionales podrán dar lugar a justificación, siempre y cuando el estudiante interesado presente la debida documentación comprobatoria ante la Dirección de Alumnos que, previo informe y luego del análisis del caso, aceptará o denegará dicha justificación. Esta justificación excepcional será a los efectos, únicamente, de convalidar las inasistencias consecutivas.

La cátedra requiere la aprobación del 75% de los trabajos prácticos para la consideración de un alumno como regular y la aprobación del proyecto final para la promoción del alumno.

• **Listado de docentes**

Arq. Alfredo Yantorno, Profesor Titular
DG. Diego García Díaz, Profesor Adjunto
DG. Ivone Jofre, Jefe de Trabajos Prácticos
DG. Roman Bauer, Ayudante
DG. Soledad Medina, Ayudante ad honorem
DG. Francisco Yantorno, Ayudante ad honorem

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Ejercicio N° 1

Temática: Introducción al curso y Diagnóstico de situación del estudiantado.

Objetivos: Evaluar las capacidades analítica y resolutive del estudiante y trazar un perfil del taller. Estimular el análisis y la reflexión sobre las operaciones de control sintáctico dentro de los sistemas gráficos.

Desarrollo: Inicialmente se analizan las características y reglas de los sistemas gráficos que regulan diferentes revistas internacionales de interés general comparando como las diferentes decisiones de diseño serán las portadoras de los significados que articulan la identidad de la revista.

Luego se selecciona el contenido de una de las tapas de revista y se pide a los alumnos que inserten dicho contenido en el sistema editorial de otra de las revistas analizadas, verificando la lectura de las constantes del sistema y las adaptaciones que el mismo debe sufrir para poder expresar el nuevo contenido.

Los alumnos entregarán la nueva tapa de revista en formato a4 y un sistema completo de tapas en la cual esta propuesta está inserta.

Trabajo Práctico N° 1

Temática: Sistema de sistemas.

Objetivos: El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema complejo de afiches. Cada uno de los elementos se encuentra relacionado con los otros por pertenecer a un subsistema y estos al sistema de sistemas que es la totalidad. La conciencia de las variables y constantes que estructuran el sistema permite que las decisiones sintácticas configuren soluciones que resuelven el problema con un alto ajuste a las necesidades planteadas.

Desarrollo:

El comitente emisor de los afiches es una Asociación barrial de la ciudad de Buenos Aires. Los alumnos elegirán la misma entre una serie propuesta por la cátedra.

Cada asociación barrial se comunicará con el barrio a través de 3 sistemas de afiches:

1. Sistema de promoción del afecto por el barrio
2. Sistema de difusión de actividades culturales
3. Sistema de información sobre conductas adecuadas en el barrio.

Cada uno de estos sistemas privilegia un propósito de la comunicación. El primero de ellos es principalmente identificador, ya que promueve la identidad con el barrio. El segundo sistema es eminentemente persuasivo, promoviendo la concurrencia a las actividades culturales, el tercer sistema es principalmente informativo, ya que informa y describe la forma de desarrollar una conducta adecuada para convivir en el barrio.

Los afiches del primer sistema tendrán formato de carapantalla municipal (1,48 x 1,10). Los afiches del segundo sistema tendrán formato vertical para vía pública de fijación libre de 1,10 x 74 cmts (aprox). El tercer sistema será de afichetas para espacios cerrados públicos y vidrieras de negocios. (el formato puede ser propuesto por los alumnos)

Una vez comprendidas las necesidades a comunicar y luego de reflexionar sobre las características de las asociaciones de amigos y del barrio elegido, los alumnos elegirán un PERFIL o IDENTIDAD para la asociación que buscarán que el sistema refleje. A modo de guía se presentan varios perfiles entre los cuales los alumnos podrán elegir. Podrán también proponer otros perfiles, en tanto sean aprobados por los docentes. Este perfil o identidad será el parámetro para las decisiones de diseño.

Los alumnos entregarán un maquetado de nueve afiches en formato máximo A3.

Workshop N° 1

Temática: Toma de partido.

Se desarrolla el tema específico de la toma de partido en el proceso de diseño de proyectos, trabajando en dos jornadas compuestas por dos fases, una de contenidos teóricos y otra de práctica. La primera trabaja las categorías esenciales del tema, condensando definiciones y componentes fundamentales, con observación de casos prácticos. La segunda fase es práctica y consta de ejercicios que ponen en juego los conocimientos teóricos.

Primera jornada: Reflexión acerca del proceso de diseño y el lugar que ocupa la toma de partido en el mismo. ¿Qué es? ¿Cuál es su relación con el programa de necesidades del proyecto? ¿Cómo se transforma en un estructurante de las decisiones de diseño? Se analizarán diferentes proyectos y sus tomas de partido

Segunda jornada: La toma de partido en relación con la identidad del emisor en los sistemas de identificación visual. Ejecución de soluciones con diferentes tomas de partido.

Trabajo Práctico N° 2

Temática: Sistemas y programas. Semiosis institucional.

Objetivos: Producir una significación institucional precisa, por medio de una operación con sistemas de signos. Eligiendo uno de dos comitentes institucionales culturales de media complejidad y dados sus programas de necesidades específicos, los estudiantes elaboran el diseño de tres sistemas comunicacionales.

Desarrollo: Inicialmente se diseñan los signos institucionales, signos permanentes que representan los atributos constitutivos de la institución, expresan su identidad y constituyen, como sistema, su tipología. Tienen una entidad ordenada y definida, y responden a los discursos que fueron especificados por la relación entre los ejes, cultural, entretenimiento y educativo, y los distintos segmentos de público, posicionando a la institución en una determinada escala. Más adelante, se trabaja el sistema del entorno, en el cual debe identificarse la propuesta diferencial de la institución y gestarse un signo para cada uno de los ejes y los públicos. Finalmente, se avanza en el sistema de signos efímeros, constituido por las formas normalizadas de la comunicación persuasiva, que soporta la identidad específica de la institución y responde al problema de la diferenciación de discursos, en una institución que emite comunicación persuasiva.

Los alumnos entregarán un manual conteniendo la totalidad de las piezas del sistema en un formato no mayor que A3 y una lámina que permita visualizar el conjunto del sistema gráfico ordenado a partir de sus piezas más relevantes.

Trabajo Práctico N° 3

Temática: Signo Global.

Objetivos: Introducir al diseño de un signo global que represente a una institución, concebido como forma de resolver un problema de la realidad. Verificar la capacidad de simbolización y programación y la capacidad de gerenciar una producción propia. Introducir a la temática de imagen.

Desarrollo: Se presenta a los estudiantes una necesidad de identificación institucional que se resuelve mediante un signo global. El comitente es una cadena comercial de retail, de venta de productos sectorizados en tres rubros, operada por el sistema de franquicias. Su significado institucional se percibe

Asignatura: Diseño Gráfico 3

Cátedra: Yantorno

Año Académico: 2010

Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

en todos y cualquiera de sus locales, en todos se comunican los mismos mensajes, se conforman espacios que traducen las mismas sensaciones y se aplican los mismos signos.

Las comunicaciones se organizan en tres sistemas: El de las comunicaciones identificatorias, reflejado en signos de carácter permanente, con signos identificatorios permanentes para cada una de las áreas, desde sus nombres hasta sus signos y estilos de comunicación visual; el de las comunicaciones informativas y espaciales, caracterizado por los sectores dentro de cada local, representando cada uno de los espacios a un rubro a través de su arquigrafía; el de las comunicaciones persuasivas, que incluye signos efímeros, dedicados a la comunicación de situaciones eventuales, útil para promocionar los tres segmentos con un perfil común que identifica al signo en general. Algunas comunicaciones representan a la cadena como un todo. Entre estas se encuentran los signos identificatorios globales, la fachada exterior de los locales, bolsas, papeles de envoltorio y etiquetas, y las campañas efímeras que promocionan la identidad de la cadena como mensaje.

Workshop N° 2

Temática: Las construcciones comunicacionales imaginarias y su relación con la realidad, la constitución de realidades imaginadas y la realización del imaginario social. Comunicaciones institucionales, interinstitucionales, sociales e interpersonales y rol de los comunicadores en el contexto conformado por la tríada realidad-imaginario-virtualidad.

Primera jornada: Exposición del fenómeno de expansión de las comunicaciones. La mediatización de la información y su despersonalización. El conocimiento virtual. La certidumbre respecto del medio. La imposibilidad de la prueba por los sentidos. La socialización de la calidad. Pérdida de la capacidad de juicio discriminatorio. La objetividad y la subjetividad. Lo verdadero y lo falso. Paradigma de la rotura de la ecuación espacio-temporal. La estrategia de la ilusión de realidad.

Segunda jornada: Exposición sobre las intervenciones. Los significados en relación directa con la realidad fáctica. Los nuevos significados, peso relativo objetivo y peso aspiracional. Eficacia de la imagen. Posicionamiento e identidad con el consumidor. La imagen como construcción técnica del Diseño. La prefiguración como estrategia. Gobierno y control de las comunicaciones por medio del trabajo programático y sistemático. El diseñador como actor de nuevos tipos de intervención. La relación directa de la responsabilidad con la profundidad y la eficacia de la acción.

Tercera jornada: Debate abierto con orientación respecto del rol del diseñador en un país periférico.

Trabajo Proyectual Final

Temática: Signo global.

Objetivos del trabajo: Visualizar el fenómeno de la imagen en el terreno simbólico, apoyándose en el reconocimiento de la relación programada entre las partes que garantiza una relación no redundante de los discursos. Operar un signo global como el resultado final de la construcción sistemática de otros signos, obteniendo un resultado simbólico que induce al receptor a percibir los signos operados como símiles de la realidad, otorgándoles el mismo valor que da a ésta. El comitente es una institución cultural de orden nacional, para la cual se diseña un programa que define un nuevo significado global, que tiene la capacidad de dar respuesta a sus problemas comunicacionales, le permite concebirse de una manera nueva o infrecuente, implicando un nuevo posicionamiento y una nueva forma de relacionarse con sus públicos.

Desarrollo: Inicialmente, el trabajo consiste en comprender cuál es la complejidad semiótica de la institución, cuáles son los contextos relevantes y qué significa en esos contextos. Posteriormente se prefigura un nuevo significado global para la entidad, se diseña la construcción de un signo único y singular capaz de proveer una solución simbólica para sus problemas comunicacionales, se programan sus sistemas de comunicación y se determinan las piezas gráficas que incluyen, diseñándose la operación sinfónica de las comunicaciones de la institución, como el modo de imponer el signo global

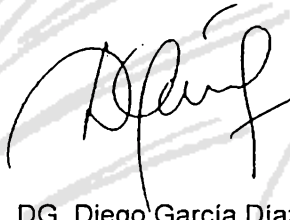
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Asignatura: Diseño Gráfico 3
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa Carga horaria: 240 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2010

con la mayor contundencia e indudabilidad.

Se utilizan los recursos técnicos de las operaciones sistemáticas, las cuales permiten establecer relaciones definidas entre las piezas, juntamente con el recurso del control tipológico, que permite eficientizar la decodificación de cada uno de los signos utilizados. Con el sentido de que la labor adquiera extensión y profundidad en la dimensión académica, el estudiante opera con la mayor conciencia posible sobre los desarrollos que emprende, teniendo presente que el objetivo del trabajo consiste en darle un nuevo significado a la institución, asegurando que todas las acciones -desde el relevamiento de la situación actual hasta la producción de piezas menores- se dirijan siempre al logro del objetivo propuesto.



DG. Diego García Díaz
Profesor Adjunto
Leg. 127.196



Arq. Alfredo Yantorno
Profesor Titular
Leg. 52.401

