

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

POSTURA ACADEMICA GLOBAL

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.



Arq. Alfredo Yantorno
Profesor Titular
Leg. 52.401

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

PROGRAMA DE DISEÑO 1

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.

Diseño I se inicia a partir de las preconcepciones acerca del Diseño Gráfico, tomando en cuenta el bagaje cultural, formativo y reformativo (permítasenos el neologismo) con que el alumno se acerca al fenómeno del Diseño, proviniendo, 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 1

En lo particular, este curso se estructura, en primer término, en función de la percepción, análisis, conocimiento, reconocimiento y profundización de los elementos componentes básicos del diseño y del lenguaje gráfico: el color, la imagen gráfica o fotográfica y la tipografía, como signos, y la estructura gráfica, como organizadora de los signos.

A partir de la posibilidad de interpretar estos elementos como vitales de toda pieza gráfica, se implementará su interacción a través de una serie de ejercicios y trabajos prácticos que componen una sumatoria gradual en términos de complejidad.

Objetivos para el curso de Diseño 1

El alumno ingresa sin conocimientos del medio visual (ni teóricos ni técnicos). El lenguaje visual no es temática de la formación secundaria ni clara en el Ciclo Básico Común.

El alumno "lee" o "se informa" a través del lenguaje visual pero inconscientemente, es un lenguaje innato en nuestros alumnos. La primera dificultad a superar es desarrollar en los alumnos la mirada técnica sobre una manera de comunicación que utilizan cotidianamente desde que nacen. Durante el transcurso de Diseño 1 el alumno debe comprender que el campo de intervención del diseñador gráfico es el lenguaje visual, los elementos que lo componen, hasta dominar la construcción de un signo visual (en su primera escala de complejidad).

Como objetivo particular de este año inicial: acercar el curso al alumno. Generar interés y entusiasmo en el curso. Diagnosticar la tipología del alumno que ingresa a la formación académica (expectativas, vicios, dificultades, creencias, competencias).

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

En lo operativo, es objetivo del curso:

- Generar en el alumno los mecanismos de reflexión y análisis para aprender a deconstruir el mundo gráfico que los rodea.
- Inducir a la generación del diseño y organización de piezas gráficas de baja complejidad en el marco de las tres dimensiones semióticas.
- Propender al desarrollo de un conjunto de normas determinantes de la relación entre los elementos constituyentes de diseño gráfico.
- Desarrollar en el alumno la capacidad de ir prefigurando piezas de diseño de baja complejidad.

Contenidos

El año estructura sus contenidos dividiéndolos en dos segmentos que se corresponden con los diferentes cuatrimestres. Si bien la temática general del curso esta enfocada a comprender el funcionamiento de los elementos constituyentes del diseño y el lenguaje visual, en los trabajos del primer cuatrimestre, el abordaje de los mismos está relacionado con lograr introducir a los elementos gráficos, exploración de sus relaciones formales y búsqueda del componente semántico en las decisiones gráficas.

Es un primer cuatrimestre sintáctico, con ejercitaciones más cortas y que se encadenan fácilmente (casi borrando los límites entre prácticos). Es introductorio para el alumno, que debe comprender de qué se trata todo esto del diseño gráfico. Es decir, programar la progresión, siempre manteniendo dos enfoques fijos (sintáctico y semántico en progresión).

Es fundamental que estos temas sean dados con mucha profundidad y con mucha claridad. El alumno debe finalizar el primer cuatrimestre con la capacidad de comprender los distintos elementos que componen el lenguaje visual

SÍNTESIS GRÁFICA

TIPOGRAFÍA

CROMA

IMAGEN ICÓNICA/FOTOGRAFÍA o ILUSTRACIÓN /FORMAS DE REPRESENTACIÓN (IMPLEMENTACIONES)

En el segundo cuatrimestre y sobre la base de los logros alcanzados, se apuntará a la construcción del signo visual (primer nivel de complejidad: una sola pieza)

El alumno al finalizar el segundo cuatrimestre –y el año general- deberá tener dominio sobre los elementos gráficos (y su amplio repertorio) y la composición de un signo visual (primer nivel de complejidad, una sola pieza de comunicación).

COMPOSICIÓN DEL SIGNO VISUAL (Barthes: anclaje y relevo. Coherencia y coincidencia de las decisiones para la construcción del mensaje. Composición y relación de los elementos)

OPERACIONES RETÓRICAS (mayor expresión del mensaje, pregnancia de la pieza)

PROPÓSITOS (construcciones más persuasivas, más informativas, etc.)

MEDIO VISUAL (los distintos canales, no es lo mismo aunque los elementos son los mismos en esencia las relaciones que guardan y la función que cumplen son diferentes. Noción de función y situación de comunicación)

Es un cuatrimestre más reflexivo dónde se incorporan las relaciones de elementos (estructura, composición) y la significación de cada decisión en un análisis más profundo.

El alumno deberá entender que los elementos se combinan y que en esas combinaciones se logran nuevas posibilidades de aumentar la Significación y cumplir necesidades de comunicación.

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

Biografía

Recomendada - No obligatoria

Acaso, María - *"El lenguaje visual"*, Ed. Paidós.

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.

Dondis, Donis A. - *"La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual"*, Edit. Gustavo Gili.

Martine Joly - *"Introducción al análisis de la imagen"*. Editorial La Marca

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

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

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

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

Martínez - Val, Juan - *"Comunicación en el diseño gráfico"*, Ediciones del Laberinto,

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

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

Sanz, Juan Carlos - *"Lenguaje del color. Sinestesia cromática en poesía y arte visual"*, H. Blume / Akal, 2ª ed. actualizada y ampliada, 2009.

Wong, Wucius - *"Fundamentos del diseño bi y tridimensional"*, trad. Homero Alsina Thevenet, Edit. Gustavo Gili.

Wong, Wucius - *"Principios del diseño en color"*, trad. Homero Alsina Thevenet, Edit. Gustavo Gili.

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 esperado. Los diagnósticos sobre el objeto se producen a partir de plantillas 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 misma de manera aislada. 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, planteándose durante el primer cuatrimestre una introducción a la conciencia y dominio sobre el funcionamiento de los elementos de diseño y los lenguajes gráficos, explorando sus relaciones formales y buscando el componente semántico en las decisiones gráficas; y en el segundo cuatrimestre, más reflexivo, incorporando las relaciones de elementos (estructura, composición) y la significación de cada decisión en un análisis más profundo.

Reglamento de Cátedra

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

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.

Responsables del curso

Profesor Titular: Arq. Alfredo Yantorno
Profesora Adjunta: DG. Silvia Alejandra Pérez
Jefe de Trabajos Prácticos: DG. Juan Pablo Navarro

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS DE DISEÑO 1

Ejercicio Nº 1

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

Objetivos: Evaluar los conocimientos previos y capacidades resolutivas del estudiante y trazar un perfil del taller. Estimular el análisis sobre los modos de representación. Primera introducción al lenguaje visual.

Desarrollo: Cada alumno deberá presentarse al curso con una lámina en formato A3, donde, mediante técnica libre, decidirá qué mostrar de sí mismo y cómo hacerlo.

En hoja aparte deberá escribir una auto descripción. La dinámica a implementar será intercambiar con otro compañero esta descripción. El nuevo compañero deberá realizar, también en A3, una lámina en base a la interpretación que haga de la descripción recibida. El cierre del ejercicio será comparar los resultados entre ambas producciones.

Ejercicio Nº 2

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

Objetivos: Evaluar los conocimientos previos y capacidades resolutivas del estudiante y trazar un perfil del taller. Estimular el análisis sobre los modos de representación. Primera introducción al lenguaje visual. Fomentar la mirada en el encadenamiento de las ejercitaciones como un modo de reforzar los conocimientos y el proceso de aprendizaje.

Desarrollo: En base a la auto descripción escrita en el ejercicio 1, el alumno deberá seleccionar un adjetivo empleado en dicha descripción. En base al mismo, deberá desarrollar una "aficheta", en un formato de ½ A3 vertical, donde se busque transmitir el significado del adjetivo. La técnica será libre.

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

Ejercicio N° 3:

Temática: Análisis de Lenguajes visuales.

Objetivos: Enfocar la mirada consciente en el análisis de ejemplos de diseño. Aprender a deconstruir lenguajes visuales existentes. Fomentar la reflexión acerca de la importancia del aprender a mirar.

Desarrollo: En base a las reflexiones iniciales logradas en las ejercitaciones 1 y 2 acerca de la importancia del lenguaje visual en la representación, los alumnos deberán realizar un relevamiento de piezas de diseño gráfico existentes. Se les dará una listado de sitios donde relevar y una guía escrita de observación para realizar el análisis de las piezas.

Habrán 2 instancias de entrega. La primera entrega será de carácter individual, que estará constituida por una lámina A3 donde figurarán las piezas gráficas relevadas + el análisis escrito en formato A4. La segunda entrega será de carácter grupal, donde en grupos de 4-5 personas, deberán seleccionarse sólo 10 piezas de todas las relevadas por los integrantes para la primera entrega. Se armará una nueva lámina con esta selección y se realizará un nuevo análisis de las mismas, el cual será el eje de una presentación que el grupo realizará al taller.

Trabajo Práctico N° 1

Temática: Síntesis Gráfica

Objetivos: El objetivo del trabajo es el análisis y representación sintética de un objeto. Esta síntesis gráfica será la resultante de comprender las características formales de la misma, su significación y su función. Comprobar que las distintas formas de representación adicionan significación al objeto, construyendo de esa manera, un nuevo signo con características propias. Este signo resultante tendrá un potencial comunicacional mayor, al plantearse como un lenguaje visual intencionado de mayor pregnancia.

Desarrollo: Tomando como base las conclusiones y reflexiones logradas en las 1ras tres ejercitaciones, se le planteará al alumno una problemática a resolver: representar de manera sintética un instrumento.

El TP se dividirá en 3 etapas consecutivas, siendo cada una la base de trabajo de la siguiente.

Etapas:

Etapas 1: Relevamiento y análisis

A cada alumno se le asignará un instrumento. Se realizará una observación analítica del mismo. Para esto el alumno deberá relevar imágenes del instrumento. Este relevamiento visual se pasará a una A3. En base a lo relevado visualmente, el alumno deberá analizar el instrumento con la ayuda de una guía de análisis que será provista por la cátedra. Esta Etapa se entregará a modo de informe.

Etapas 2: Representación sintética

En base al relevamiento y análisis realizados en la Etapa 1, se buscará representar al instrumento con la mínima cantidad de rasgos que permita su reconocimiento como tal, generando dos tipos de síntesis: Síntesis de línea y Síntesis de plano.

El alumno deberá realizar un trabajo minucioso, el cual le demandará muchos bocetos y planteos hasta llegar al resultado final.

Esta Etapa se entregará en formato A4 (una hoja para cada tipo de síntesis).

Etapas 3: Síntesis gráfica en base a un comitente

Se le asignará a los alumnos uno de 3 comitentes. El alumno deberá seleccionar una de las dos síntesis

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

realizadas en la Etapa 2 y plantear todas las correcciones y ajustes que considere idóneos en base al comitente que le tocó. Estos ajustes se centrarán en la morfología, acentuando o eliminando rasgos. Luego deberá concentrarse en seleccionar una tipografía que sea acorde a la síntesis realizada, para emplearla para el nombre. La última definición será la elección de un color, el cual debiera plantearse como una elección coherente con todo el resto.

Esta Etapa se constituirá como la entrega final y se entregará en formato A3, según requerimientos, junto a una memoria descriptiva donde se desarrolle la justificación del trabajo.

Ejercicio N° 4 (paralelo al TP N° 1)

Temática: Uso del Color

Objetivos: enfocar la mirada de los alumnos a la importancia que tiene el Color como un elemento de enorme potencia expresiva, generador de climas y sensaciones.

Desarrollo: Tomando de base los perfiles de comitentes de la Etapa 3 del TP N° 1, los alumnos deberán realizar de manera grupal una composición abstracta donde el color sea el elemento protagonista. A partir de las sensaciones y "personalidad" definidas en los comitentes asignados, los alumnos deberán diseñar una lámina formato A2, donde se pueda transmitir al comitente exclusivamente a través de la combinación cromática y de formas. Esta lámina será presentada al taller por el grupo.

Trabajo Práctico N° 2

Temática: Semantización tipográfica.

Objetivos: Se busca intencionar el trabajo en el área de la tipografía. Introducción a la semantización tipográfica.

Desarrollo: Tomando la base de la etapa 3 del TP1, donde se introdujo la tipografía como elemento a trabajar, se buscará realizar un trabajo intencionado de transmisión de significados mediante la tipografía. Los alumnos deberá elegir un adjetivo o un verbo (no relacionados entre sí) y deberán tratar de transmitir el significado de cada uno exclusivamente a través de la tipografía y las operaciones que sobre la misma puedan realizarse (clasificación y variables tipográficas, ubicación en el plano, trabajo sobre la morfología de los rasgos tipográficos, etc.).

Deberán someterse a los siguientes condicionantes: no podrá usarse color (salvo el blanco y el negro, con los grisados intermedios); deberán trabajar cada palabra dentro del campo definido por un cuadrado de 15cm de lado; no podrán usar ningún tipo de imagen icónica ni misceláneas ni intentar reconstruir formas figurativas con la puesta.

El formato de entrega serán en hoja A4.

Trabajo Práctico N° 3

Temática: Semantización tipográfica y Puesta en Página

Objetivos: Profundizar el trabajo en el área de la tipografía y la semantización tipográfica como elementos transmisores de significación. Introducción a la puesta en página y manejo del plano. Intención y uso del color.

Desarrollo: A partir de la base generada por el TP N° 2, se buscará realizar una puesta tipográfica semantizada sobre una canción asignada.

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

El objeto de diseño deberá ser un afiche tipográfico, donde a través de la elección y trabajo intencionados de la tipografía, el uso de variables, la puesta tipográfica en el plano y el uso del color, se transmitan las sensaciones-ideas que la canción conlleva. No podrán emplearse imágenes. El afiche se realizará en formato A3 y se entregará junto a una memoria descriptiva.

Ejercicio N° 5 (paralelo al TP N° 3)

Temática: Uso del Color

Objetivos: profundizar la mirada de los alumnos en el uso estratégico del Color como un elemento generador de climas y sensaciones.

Desarrollo: Tomando de base las canciones del TP N° 3, los alumnos deberán realizar de manera grupal una lámina cromática que represente el clima de las mismas.

Esta lámina cromática debiera presentarse como un afiche a modo de "campaña incógnita", donde solo figurará el título de la canción y una composición compuesta por el recorte de planos de color con formas determinadas y con una ocupación del plano intencionada.

El formato de entrega será A2.

Trabajo Práctico N° 4

Temática: Imagen icónica (Fotografía o Ilustración). Formas de representación icónica.

Objetivos: Introducir al análisis y trabajo sobre la imagen. Enfocar la mirada a las diferentes formas de representación y tratamiento de la imagen. Exploración de técnicas y lenguajes.

Desarrollo: Se asignará a cada alumno un objeto. El objetivo será que los alumnos deberán trabajar las imágenes de acuerdo a las pautas de estilo de diferentes lenguajes visuales que les serán asignados. El objetivo será elaborar 4 afichetas (formato ½ A3) que representen a las imágenes desde diferentes lenguajes, transmitiendo, en consecuencia, diferentes sensaciones y significados.

Ejercicio N° 6 (paralelo al TP N° 4)

Temática: Formas de representación icónica. Técnicas y lenguajes.

Objetivos: Análisis y trabajo sobre la imagen. Exploración de técnicas y lenguajes, a través del análisis de piezas gráficas.

Desarrollo: En base a los estilos pautados en el TP N° 4, los alumnos deberán relevar piezas gráficas que respondan a los mismos. Para esto, deberán elaborar 4 láminas de relevamiento, una para cada lenguaje asignado.

Habrà 2 instancias de entrega. La primera entrega será de carácter individual, que estará constituida por 4 láminas A4 donde figurarán las piezas gráficas relevadas + el análisis escrito en formato A4 sobre las características de estilo de cada lenguaje.

La segunda entrega será de carácter grupal, donde en grupos de 4-5 personas, deberán seleccionarse, para cada estilo-lenguaje, las piezas más representativas de todas las relevadas por los integrantes para la primera entrega. Se armará una nueva lámina con esta selección y se realizará un nuevo análisis de las mismas, el cual será el eje de una presentación que el grupo realizará al taller.

Trabajo Práctico N° 5 (cierre del 1er cuatrimestre)

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

Temática: Lenguajes visuales y herramientas de diseño. Trabajo sobre estructura compositiva.

Objetivos: capitalizar el trabajo realizado en el cuatrimestre. Profundizar la conciencia sobre la importancia del lenguaje visual en la transmisión de ideas. Preparar la base para el segundo cuatrimestre.

Desarrollo: capitalizando todo lo realizado en los TP N° 3 y 4 y en los Ejercicios N° 5 y 6, los alumnos deberán diseñar un afiche para el lanzamiento de un cuento que les será asignado.

Dicho afiche se planteará como el lanzamiento oficial del cuento, para lo cual deberán figurar el nombre del autor y el del cuento, empleando la/s imágenes que se consideren adecuadas.

Este trabajo se organizará en 2 etapas: Etapa 1: lectura y análisis del cuento asignado, trabajando un repertorio de estilos que lo identifique. Etapa 2: producción del afiche.

Será importante la definición sobre la estructura compositiva, buscando que todos los elementos componentes se organicen de manera armónica y pregnante.

El formato de entrega será A3 y deberá adjuntarse junto al afiche la memoria descriptiva con la justificación y desarrollo de todas las decisiones tomadas.

Trabajo Práctico N° 6

Temática: Signo Identificadorio. Logotipo y Papelería.

Objetivos: fomentar en el alumno el análisis y conciencia sobre el diseño de signos identificatorios y sobre la importancia de la combinación y relaciones entre los elementos de diseño como nuevas maneras de potenciar la significación. Introducción a nuevas tipologías de objetos de diseño.

Desarrollo: los alumnos deberán encarar el desafío de diseñar un signo identificadorio que los represente, para luego aplicarlo a una papelería básica (papel carta, sobre y tarjeta).

Para esto, deberán diseñar primero un monograma / logotipo / isologotipo propio (el cual podrá ser a partir de su nombre, su seudónimo o un nombre de fantasía).

Deberán tener en cuenta la elección tipográfica y cromática como elementos fundamentales en la transmisión de identidad.

Resuelto el signo, deberán aplicarlo en una papelería (tarjeta / papel carta y sobre). Debe expresar la profesión de diseñadores y alguna característica suya propia.

La entrega constará de 3 hojas A3, figurando en una de ellas el logo a color en tamaño grande y reducción + opción en blanco y negro; en otra hoja la normativa de croma y tipografía y en la última hoja la aplicación a la papelería.

Ejercicio N° 7 (paralelo al TP N° 6)

Temática: Análisis de Signos Identificatorios. Merchandising.

Objetivos: Análisis técnico y trabajo sobre signos identificatorios existentes y sus posibles aplicaciones. Potencial expresivo en la transmisión de la identidad del emisor.

Desarrollo: Los alumnos deberán relevar sistemas identificatorios compuestos por isologotipos y papelería de emisores existentes. Para esto se les dará un listado de sitios a relevar y la asignación de temáticas o rubros.

Los alumnos, en base a la temática-rubro que les tocó, deberán realizar un relevamiento visual minucioso, elaborando en varias A3 el análisis de dicho relevamiento. Se les dará una guía de análisis para orientar la investigación.

Habrà 2 instancias de entrega. La primera entrega será de carácter individual, que estará constituida por 2 láminas A3 donde figurarán las piezas gráficas relevadas + el análisis escrito en formato A4 sobre las características de estilo de cada una.

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

La segunda entrega será de carácter grupal, donde en grupos de 4-5 personas, deberán analizar primero todas las propuestas relevadas para luego seleccionarse uno de los sistemas identificatorios. Se les dará 2 plantillas (una con los moldes de objetos de merchandising y otra con el molde de una camioneta) para que el grupo defina como debiera aplicarse en estas piezas la gráfica identificatoria (haciendo exclusivamente énfasis en la tipografía y el color).

Este trabajo de aplicación identificatoria deberá pasarse en limpio para la entrega, la cual constará de 3 hojas A3: en la primera figurará el sistema identificatorio elegido por el grupo, en la segunda hoja se desarrollará la aplicación de la marca al merchandising y en la 3era, la aplicación sobre la camioneta.

Trabajo Práctico N° 7

Temática: Retórica.

Objetivos: fomentar el trabajo en el plano semántico, buscando mayor expresión del mensaje y pregnancia de la pieza. Coherencia y coincidencia de las decisiones para la construcción del mensaje. Composición y relación de los elementos. Introducción a los propósitos de comunicación (identificatorio, persuasivo e informativo).

Desarrollo: Se definirá una temática actual de fuerte potencial expresivo (medio ambiente, accidentes de tránsito, derechos del niño, etc.). Cada alumno deberá realizar un afiche donde tendrá que hacer foco en expresar de forma retórica la temática que le ha sido asignada. Para ello deberá capitalizar todo lo trabajado en el 1er cuatrimestre más el TP N° 6. Imagen. Color. Tipografía. Diagramación, todo en juego para lograr potencia en comunicación.

Se le asignará a cada alumno un concepto a modo de disparadores, el cual deberá ser trabajado retóricamente en la temática para lograr una pieza de fuerte impacto y pregnancia.

La entrega se realizará en formato A3 junto a una memoria descriptiva, donde se justifiquen y desarrollen todas las decisiones tomadas.

Trabajo Práctico N° 8 (trabajo final)

Temática: Sistema de baja complejidad

Objetivos: Introducirse en el concepto de los propósitos de la comunicación como motivadores de las decisiones de diseño de las piezas. Enfocar la mirada a que diferentes piezas, donde las relaciones que guardan y la función que cumplen son diferentes. Noción de función y situación de comunicación

Desarrollo: Se definirán posibles eventos (el estreno de una película, de una obra de teatro o un espectáculo musical). A cada alumno se le asignará un evento para trabajar.

Se deberá diseñar un sistema de complejidad baja compuesto por un afiche, una entrada o flyer y un objeto promocional que deberán transmitir la esencia y atractivo del evento, enfocándose en las funciones de cada una de las piezas.

Los alumnos deberán entender primero las funciones y propósitos de comunicación que gobiernan a cada una de las piezas para luego decidir como plantear su proyecto. Imagen, tipografía, color, diagramación y tres necesidades diferentes planteadas por las tres diferentes piezas (con el énfasis en percibir las como diferentes instancias de lectura y necesidades de comunicación de la pieza, más que las divergencias graficas o semánticas). La necesidad de comunicar de las tres piezas es idéntica, las necesidades operativas son las que cambian.

La entrega será en base a los siguientes requisitos: el afiche se trabajará en formato doble A3, la entrada o flyer en un formato máximo A4 y el objeto promocional será libre.

Ejercicio N° 8 (paralelo al TP N° 8)

Temática: Funciones y propósitos de diferentes piezas de diseño. Identificación, persuasión e información.

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

Asignatura: Diseño Gráfico 1
Cátedra: Yantorno
Promoción: Directa

Año Académico: 2016
Carga horaria: 240 hs

Curso: Anual

Objetivos: analizar piezas gráficas existentes a partir del trabajo intencionado sobre los propósitos de la comunicación como motivadores de las decisiones.

Desarrollo: Se les dará a los alumnos un listado de sitios para relevar ejemplos existentes de sistemas de baja complejidad compuestos por piezas de diferente función; este relevamiento deberá trasladarse a hojas A3. Por otro lado, se les dará una guía de análisis para investigar sobre las funciones comunicacionales de las piezas persuasivas, identificatorias e informativas, enfocando este análisis al aspecto sintáctico.

Habrán 2 instancias de entrega. La primera entrega será de carácter individual, que estará constituida por 2 láminas A3 donde figurarán el material gráfico relevado + el análisis escrito en formato A4 sobre las funciones de diferentes piezas.

La segunda entrega será de carácter grupal, donde en grupos de 4-5 personas, deberán analizar primero todas las propuestas relevadas para luego seleccionar una. Se les dará una 2da guía de análisis que se concentrará en profundizar la mirada técnica sobre las relaciones de los elementos componentes de la propuesta seleccionada y como esto posibilita el cumplimiento de cada una de las funciones y propósitos de comunicación que gobiernan a las piezas.

Esta instancia se volcará en una lámina de análisis que será el eje de una presentación que el grupo hará al taller.



DG. Silvia Alejandra Pérez
Profesora Adjunta
Leg. 135.599



Arq. Alfredo Yantorno
Profesor Titular
Leg. 52.401