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

Asignatura: TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO

Cátedra: BARDELAS

Promoción: Por examen

Carga horaria: 60 hs.

Año académico: 2016

Curso: cuatrimestral

PROGRAMA

- Propuesta de la Cátedra

"Los diseñadores no son simples resolvedores de problemas, son visionarios, enlazan lo posible con lo esperanzador en una forma física" **Ezio Manzini**

La fundamentación de la propuesta tiene su identidad en el reconocimiento de la expansión constante de las superficies y contextos de intervención del diseño gráfico en las últimas décadas, producto de las hibridaciones tecnológico-mediales, la proliferación de no solo de nuevos soportes comunicacionales con sus formas y contratos de lectura, las narrativas transmedia y los modelos de aprendizaje mediados por objetos de información mutables, que modifican el estatuto del "objeto" de diseño gráfico, y que nos enfrentan a modalidades de observación, análisis e intervención profesional de una complejidad creciente y multidimensional.

En este contexto de cambio, la formación del futuro diseñador debe desarrollar capacidades de conjeturar, es decir anticipar una respuesta uniendo aspectos que en la realidad no están unidos, por lo cual la construcción de un marco conceptual (que es la construcción que el diseñador hace de las herramientas teóricas que utilizará), se vuelve fundamental retomar los aprendizajes y los métodos vistos por los estudiantes en los talleres y asignaturas anteriores con fin de lograr nuevas preguntas sobre la producción visual-gráfica y sus acercamientos multidisciplinarios. Estos modelos de intervención con sus variadas combinaciones, contribuyen a definir nuevas tipologías que ayudan a asimilar y a crear los criterios para valorar una investigación relevante y de calidad en diseño gráfico. María Ledesma define al diseño gráfico "como un conocimiento para la acción mientras que los otros saberes primero pasan por una parte teórica y luego bajan a la sociedad", un diseñador se diferencia por su intencionalidad y su metodología como particular forma de conocer. Que, en el contexto actual le permitan construir los problemas a partir de los materiales provenientes de las situaciones problemáticas diversas, a veces incomprensibles e inciertos, debemos entonces incorporar nuevas capacidades, que nos permitan en primer lugar definir y convertir con mayor exactitud un problema o una demanda a partir de la lectura múltiple de una situación problemática que involucra lo comunicacional, lo simbólico y la naturaleza de los materiales icónicos que se presentan en la visualidad contemporánea.

El objeto de diseño no puede ser el centro de un sistema teórico-conceptual separado de las prácticas de los diseñadores, dichas prácticas incorporan una poética, entendida como un tejido de relaciones entre el diseñador, el objeto y su contexto, que va modificándose temporalmente, por lo cual nuestra propuesta toma ideas de la psicología cognitiva de carácter constructivista que trata de comprender las funciones mentales de orden superior en términos de proceso y de construcción simbólica (Lev Vigotsky; Jerome Bruner); funciones que desempeñan en papel estratégico en como la mente se relaciona con la información y en cómo, mediante procesos de interacción social se transforma el conocimiento personal, siendo la dimensión reflexiva la que permita ir generando nuevas formas de conceptualizar al diseño, ya no como una especialización, sino como base sobre la cual asentar estructuras flexibles y adaptables que permitan propuestas a partir de realidades.

La asignatura pretende generar una investigación crítica como recurso metodológico en el abordaje analítico del proceso de diseño y de las condiciones que lo generan. Entendiendo que la misma permite una teorización concebida como práctica relacional y metafórica que busca una aproximación dialógica con las diferentes problemáticas intervinientes, es decir una organización conceptual capaz de dialogar con los fenómenos que producen los cambios que describimos al inicio, con la flexibilidad de negociar relaciones temporales que dichos procesos imponen.

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

Asignatura: TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO

Cátedra: BARDELAS

Promoción: Por examen

Carga horaria: 60 hs.

Año académico: 2016

Curso: cuatrimestral

El objeto de diseño gráfico abarca un conjunto de prácticas significantes diversas, y el mismo se resignifica a partir de las múltiples tensiones a las que se ve enfrentado (materiales, simbólicas, tecnológicas, discursivas, etc.). Registros estos, que nos deben permitir reflexionar sobre las condiciones de existencia y producción, para poder establecer las relaciones (pactos de lectura y uso) entre el objeto y su receptor-usuario.

El espacio aúlico de la asignatura se centra en el encuentro e intercambio grupal que permita la búsqueda de nuevos temas, intereses, formas de la práctica profesional del diseño gráfico y la producción de conocimientos centrados en la realidad tanto nacional, latinoamericana y global, en diálogo con un cuerpo teórico procede de disciplinas y autores diferentes, pudiendo resignificarse de acuerdo a las problemáticas planteadas. Así mismo, la práctica teórica como producción de una mirada metafórica que pretenda desautomatizar las maneras de ver los fenómenos sociales incluíra nociones de Mijail Bajtin (géneros), Gastón Breyer (heurística), Eduardo Grüner (acción metafórica), Gui Bonsiepe (interfases), Ezio Manzini (sustentabilidad), Juan Samaja (investigación-acción), García Canclini (hibridaciones), entre otros.

Las hibridaciones entre dispositivos visuales producen cruces que alteran las lógicas de su uso, en este sentido nos interesa particularmente que los estudiantes puedan observar estos procesos de hibridación que van definiendo la complejidad del diseño gráfico contemporáneo, posibilitando nuevas formas de acción en los escenarios sociales.

Al generar modos de reflexión sobre el cómo entendemos y cómo nos comunicamos, comienzan a ponerse de manifiesto los mecanismos de construcción de saber y su reconocimiento permite el manejo en función de la significación. El conocimiento previo sobre el saber (teorías) y el saber-hacer (práctica), las estrategias que utiliza para aprender y utilizar ese saber y la disposición para el aprendizaje, son factores claves en torno a lo que organizan los objetivos de la asignatura con un fuerte sesgo en la comprensión.

- **Objetivos**

- a. *generales:*

- Integración de los contenidos vistos por el estudiante en las asignaturas y los talleres anteriores.
 - Recuperación de las matrices conceptuales elaboradas previamente por el estudiante y permitir la evaluación de las mismas en calidad y organización con criterios de pensamiento sistémico.
 - Incorporar elementos teóricos que le permitan reemplazar los pensamientos lineales en el proceso de diseño, por una comprensión global del funcionamiento de las pautas que conectan las unidades del sistema como centro en la investigación gráfica y comunicacional icónica.
 - Generar actitudes y visiones del Diseño Gráfico como campo de investigación multidisciplinaria de elaboración teórica y de práctica en el desarrollo de comunicaciones visuales.

- b. *particulares:*

- Construir una visión general de las estrategias, las metodologías y de las técnicas disponibles en la descripción y explicación de los diversos temas tratados.

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

- Mostrar críticamente los principios teóricos, métodos y perspectivas epistemológicas en el estudio de los diferentes enfoques de la problemática del Diseño gráfico y la comunicación visual.
- Manejar con fluidez y criterio personal las fuentes bibliográficas específicas.
- Estimular la innovación en la producción de investigaciones y proyectos gráficos experimentales.

- **Contenidos**

- **Unidad 1**

- El diseño gráfico como campo de conocimiento y producción. ¿Cómo se define el diseño gráfico en un contexto de cambio? ¿Qué tipos de paradigmas y modelos han determinado el desarrollo del diseño como disciplina proyectual? Perspectivas con eje en la noción de complejidad, sistema y entorno. El objeto de diseño como producto y expresión de condiciones históricas, políticas y económicas.

- Gestión de proyectos. Visión crítica de la sociedad de consumo. Cultura, necesidades y procesos de producción objetual y signica. Flujos de información y procesos de digitalización y visualización de información. Hibridaciones y cambios en el objeto de diseño a partir de la cultura mediática actual. Transposición semiótica y género discursivo.

- **Unidad 2**

- ¿Qué es el pensamiento crítico y su utilidad en la actividad proyectual? ¿Cómo se construyen la herramientas conceptuales y prácticas que permitan el análisis crítico y la investigación centrada en comunicación visual? Cómo construir un marco teórico para el proyecto visual.

- Plan y programa de diseño. Análisis y evaluación. Procesos de semiósis visual y la investigación como praxis.

- Análisis del problema como toma de información para el proceso de diseño. Presentación de un tema de investigación. Etapas. Criterios de selección.

- Plan y programa de diseño. Planificación de estrategias y plan de acción.

- **Unidad 3**

- Encuentro entre la instancia de aprendizaje y acción profesional.

- Análisis de contexto. Determinación de las dimensiones implicada. Hibridaciones contextuales, Transposiciones icónicas. Otras retóricas.

- Diseño y planificación de un trabajo de investigación-acción con vistas a la preparación de otros trabajos hasta llegar a la profundidad del proyecto final (con transferencia a situaciones particulares concretas del campo del diseño gráfico, como ser: Acciones de bien público, desarrollo industrial, nuevos formatos narrativos, visualización de información).

- **BIBLIOGRAFIA**

- **Unidad 1**

- ARFUCH, LEONOR: “**El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos**” en

- ARFUCH, CHAVES, LEDESMA: **Diseño y comunicación**, Buenos Aires: Paidós, 1997.

- BARDELAS, JORGE: “**El rol social del diseñador gráfico**”, texto no publicado, conferencia en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad Nacional de las Artes, nov. 2009.

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

BARDELAS, JORGE: “¿Es el diseño un oficio o una disciplina?”, artículo publicado en el suplemento *DNI* (Revista de diseño nacional e internacional), diario *Clarín*, n15, nov. 2011, pág. 19.

BONSIEPE, GUI: *Las 7 columnas del diseño*. Ediciones UAM, México DF, 1993.

BONSIEPE, G. y FERNANDEZ, S. (Coord.): *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. Editora Blucher, San Pablo, 2008.

JENKINS, HENRY: *Convergence Culture*. Ed. Paidós, Barcelona, 2008.

MANZINI, EZIO: *Artefactos*. Celeste Ediciones, Madrid, 1992.

MARGOLIN, VICTOR: “Diseñador ciudadano”, publicado en castellano en *ForoAlfa* febrero de 2009: <http://foroalfa.org/es/articulo/el-diseñador-ciudadano>

SUBIRATS, J. y Badosa, J.: “¿Qué diseño para qué sociedad?. Notas sobre la funcionalidad social del diseño” en *Temas de Disseny* N24, monográfico “*Diseño crítico*”, 2007, en <http://tdd.elisava.net/colección/24/subirats-es>

THACKARA, JOHN: “En la burbuja. Diseñando en un mundo complejo”, original *In the bubble. Designing in a complex world*, London: Paperback, 2006

• **Unidad 2**

BILAK, PETER: “Falta de diseño, exceso de diseño y volver a diseñar”, texto del catálogo de la XVIII Biental de Diseño Gráfico en Brno (1998) y en la revista *Dot, Dot, Dot*, N2, 2000.

BILAK, PETER: “En busca de una teoría completa del diseño tipográfico”, texto aparecido en el libro *The Quarantine Series Book*, Amsterdam, 2005.

BREYER, G., DOBERTI, R. y PANDO, H.: *Bases conceptuales del Diseño*. Ediciones de la FADU, Buenos Aires, 2000.

FLUSSER, VILÉM: “Acerca de la palabra Diseño” en *Filosofía del diseño*, Madrid: Editorial Síntesis, 1999. (traducción de Pablo Marinas).

KINROSS, ROBIN: “Colegas lectores: Notas sobre el lenguaje multiplicado”, (“Fellow readers: notes on multiplied language”, publicado originalmente en 1994 y publicado en *Unjustified texts: perspectives on typography*, Londres, Hyphen Press, 2002), traducción de Miguel Catopodis, en <http://catopodis.com.ar/colegas-lectores-notas-sobre-el-lenguaje-multiplicado>).

LEDESMA, MARÍA: *El Diseño Gráfico, una voz pública*. Editorial Argonauta, Buenos Aires, 2003.

PONTIS, SHEILA: “Qué es y qué implica investigar en diseño”, Londres, noviembre 2009, publicado en castellano en *ForoAlfa*:

http://foroalfa.org/es/articulo/208/Que_es_y_que_implica_la_investigacion_en_diseño

SAMAJA, JUAN: *Proceso, Diseño y Proyecto*. JVE ediciones, Buenos Aires, 2004.

SAUTU, RUTH: *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación*. Ediciones Lumiere, Buenos Aires.

• **Unidad 3**

BAUMAN, ZYGMINT: *La cultura como praxis*. Ed. Paidós, Barcelona, 2002.

BREA, JOSÉ LUIS (Ed.): *Estudios visuales. Epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Ediciones Akal, Barcelona, 2005.

FRAENZA, FERNANDO: “Ciencias del diseño y la enseñanza del diseño”, ponencia en la 1ras. Jornadas de Enseñanza e investigación de los diseños, agosto 2008, Disur, FADU, UBA.

MANZINI, EZIO: “Diseño estratégico” en

<http://www.comunicacionalterna.com.mx/estrategico.html>

MARGOLIN, V. y BUCHANAN, R. (ed.): *The Idea of Design*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1995.

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

MICHI, JAN: "Sobre el diseño como rediseño. Una exploración de un problema olvidado en la enseñanza del diseño" en <http://janmichi.com/esp.rediseño.html>.

MIRZOEFF, NICHOLAS: *Una introducción a la cultura visual*. Ed. Paidós, Barcelona, 2003.

NORMAN, DONALD: "El diseño centrado en el usuario", en *La psicología de los objetos cotidianos*, Cap. 7. San Sebastián: Ed. Nerea, 2da, ed. 1998.

Vs. As.: "Diseño para la innovación social: Una entrevista a Ezio Manzini" en <http://urbandigital.com/2011/08/29/diseño-para-la-innovacion-social-una-entrevista-con-ezio-manzini-i>

- General o recomendada

BEIRUT, DRENTREL, SELLER & HOLLAND (eds): *Looking closer. Critical writings on graphic design*. Allworth Press, New York, 1994.

GALÁN, B. (Comp.): *Diseño, proyecto y desarrollo*. Wolkowicz Editores, Buenos Aires. 2011.

JARDI, E.: *Pensar con imágenes*, Ed. G.Gilli, Barcelona. 2012.

MANOVICH, L.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós, Barcelona. 2006.

MARI SAEZ, V.: *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid.1999.

- Otros materiales

"Wired". Wired Magazine. San Francisco, California.

<http://www.wired.com/wired/>

"Temes de disseny". Servicio de publicaciones Elisava.- Barcelona.

http://www.iccic.edu/elisava/5_edicions/ee_temesdisseny.htm

"Journal of design history". The Design History Society. Oxford.

<http://www.designhistorysociety.org/journal.htm>

"Design Discourse". Design History Forum.

Department of Art Studies. Osaka University. Toyonaka, Osaka.

<http://www.designhistoryforum.org/designdiscourse/index.shtml>

- **Pautas de evaluación**

- Criterios generales para la evaluación del curso.

La cátedra considera que la evaluación debe ser permanente, verificando el grado de dedicación, de participación y cumplimiento del alumno durante el transcurso de la asignatura.

En cuanto a las actividades no proyectuales, se evaluará la capacidad de conceptualización que el alumno desarrolle en la explicación y justificación de las propuestas. Calidad en el proceso de búsqueda y tratamiento de la información. Formulación de hipótesis innovadoras. Participación en las críticas grupales. En cuanto a las actividades proyectuales se tendrá en cuenta: el nivel de realización, la conceptualización del problema, la metodología de resolución empleada, y la calidad de la propuesta gráfica.

Participación en la correcciones diarias y el cumplimiento de las pautas de entrega de los trabajos.

- Conceptos de evaluación parciales por **Trabajo Práctico**

TP1 rigen los mismos criterios para el TP4.

Conceptualización del problema, la propuesta gráfica que se utilice para significar adecuadamente su contenido del informe. Se evaluará la capacidad de conceptualización que el

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

alumno desarrolle en la explicación y justificación de la propuesta frente a sus compañeros. Se asignara particular importancia a las propuestas visuales que se deberán realizar para la exposición del tema.

TP2 (parte a y b), *rigen los mismos criterios para el TP3 que puede ser opcional.*

Se observara especialmente los elementos sustantivos que definen la propuesta de investigación: Pertinencia del tema, los objetivos propuestos y su articulación con los proyectos de diseño, la determinación y concreción del objeto a investigar.

El material teórico-conceptual desarrollado.

El correcto uso del lenguaje y la coherencia narrativa propuesta.

Así mismo se observara el cumplimiento de las pautas y requisitos propios del trabajo en cuanto a su producción y realización.

- Criterios generales para el examen final (para las asignaturas de promoción por examen final)

El examen final tiene un carácter de coloquio (oral), en el cual el alumno (de manera individual o grupal) expone y defiende su trabajo de transferencia integrada con la presentación de memoria de investigación sobre una problemática acotada de diseño.

- **Reglamento de Cátedra**

- Total de asistencia requerida: 75%
- Tipo de asistencia requerida
- Porcentaje de Trabajos Prácticos: Cumplimiento de 100% de los trabajos prácticos.
Aprobados 80%

- **Listado de docentes**

Jorge Bardelás Profesor Titular Interino

Nicolás Spolansky Calvo Ayudante de 1ra, con categoría de Jefe de Trabajos Prácticos

Melissa Cronenbold Ayudante de 2da. Ad honoren

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

- **Tema:**
Mapeo de información (Info-Gráfico) sobre procesos o problemáticas de bien común

- **Trabajo práctico 1**

- **Pautas y objetivos**

Trabajo grupal de observación y encuentro de situaciones de intervención profesional sobre problemáticas vinculadas con la transmisión de enfermedades, sustentabilidad ambiental, desarrollo de economías regionales, etc. que permitan una vincualción con ONG's o Fundaciones.

- Buscar, organizar, discriminar, jerarquizar información de múltiples fuentes con la intención de confeccionar un insumo coherente para una comunicación de orden didáctica y de difusión a un público general.

- Analizar distintas piezas de diseño o promoción de las problemáticas elegidas (Análisis de casos de comunicacionales: campañas, material didáctico, etc.

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

- Interrelacionar y organizar con un sentido innovador y crítico los datos en función de producir información relevante que sea el insumo para la creación de un gráfico de alta complejidad en lo conceptual (partido, idea, metáforas), la función básica del mismo es visibilidad de una problemática y su difusión de forma didáctica con el público o usuario a quien va dirigido.

El material gráfico será presentado junto con:

- La producción un informe que reconozca las distintas etapas del proyecto, explicitando la cadena de decisiones adoptadas y negociadas con el grupo, pertinencia del partido conceptual, evaluación del o los géneros discursivos
- Argumentar las conclusiones privilegiando el lenguaje disciplinar y los técnicos correspondientes.

• **Implementación**

Se consensuara grupalmente la elección de la problemática y la pertinencia para el trabajo, se desarrollarán entrevistas con profesionales y organismos correspondientes dada la naturaleza de cada propuesta.

Se analizarán casos o ejemplos (campañas, etc.) cercanos a nivel nacional o internacional si se necesitara. Se analizarán los contextos intervinientes en el tema (social, político, jurídico, legalístico, etc.) que correspondan.

Esta información debe ser tomada será evaluada y jerarquizada para construir un programa de diseño, será un *input* para la realización del gráfico propuesto.

A partir de lo anterior en grupo deberá consensuar los criterios, los análisis personales previos y producir una síntesis conceptual para la planificación e ideación del objeto de diseño.

El gráfico tiene un formato libre y será justificado a partir de las funciones previstas en el programa de diseño.

Se presentará un informe conteniendo el análisis de tres piezas de comunicación visual en formato carta o A4. La diagramación y el diseño es libre, privilegiando los aspectos de legibilidad de la información recabada. Se podrán realizar gráficos, diagramas y distintos cuadros que permitan un mejor reconocimiento del análisis efectuado.

Se incluirá una conclusión personal de cada una de las piezas y una conclusión grupal consensuada.

• **Duración**

4 (tres) clases



GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

- **Tema:**
Investigación de problemáticas disciplinares vinculadas, a) con el desarrollo de las nuevas tecnologías de la Información y la comunicación, o b) con el rol de lo público y las necesidades de comunicación visual en áreas de interés social.
- **Trabajo Práctico 2**
- **Pautas y objetivos**
A partir de las situaciones problemáticas planteadas en la asignatura, se observaran distintas temáticas a fin de ser desarrolladas como un trabajo de investigación.
 - Relevar información pertinente a las diversas variables que participan en el diseño
 - Comprender, estructurar y evaluar los datos para convertirlos en información.
 - Incorporar y utilizar metodología específica de investigación, acorde a la selección de temáticas y construcción de problemas en el área de la comunicación visual.
 - Formular tanto hipótesis iniciales como preguntas que orienten el trabajo.
 - Reconocer estrategias metacognitivas utilizadas.
 - Obtener conclusiones y defenderlas apropiadamente.
- **Implementación**
El trabajo deberá incluir:
 - a. Una justificación argumentada del tema elegido.
 - b. Explicitación de los objetivos iniciales de la investigación.
 - c. Presentación del problema o problemas que van a ser examinados y analizados: su relevancia y relación con los proyectos de diseño.
 - d. Métodos y técnicas para la recogida de información.
 - e. Estructura formal del ensayo

El trabajo Final (2da. Entrega) será entregado de la siguiente manera:

Ensayo escrito con un máximo de 4000 palabras. Dicho documento deberá ser una pieza de diseño editorial que cumpla con los requerimientos del mismo (grilla, diseño de página, articulación de imagen y texto, legibilidad y comprensión de la información, etc), en formato A4. A si mismo se desarrollará un megagráfico con carácter infográfico (gráficos, imágenes, descripciones visuales) donde se represente las diversas etapas del proyecto.
El mismo material sera entregado en formato digital (.PDF)
- **Duración**
El desarrollo del práctico consta de dos momentos:
 - a) 1ra. Entrega: Introducción a las problemáticas, elección y organización del tema, consignas generales y particulares, organización de los grupos. Seguimiento y presentación grupal de los avances del trabajo.
3 (Cuatro) clases.
 - b) 2da. Entrega: Búsqueda y análisis de información, redacción, discusión en clase de avance y confección del material.
4 (Cinco) clases.

El mismo material sera entregado en formato digital (.PDF)

Asignatura: TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO

Cátedra: BARDELAS

Promoción: Por examen

Carga horaria: 60 hs.

Año académico: 2016

Curso: cuatrimestral

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

- **Tema:**
Temporalidades tipográficas: Investigación de problemáticas disciplinares vinculadas con las relaciones que se establecen entre la tipografía, la imagen y el espacio urbano. Particularmente se observaran relaciones de temporalidades, circuitos de la mirada, imaginario urbano a partir de lo visual-gráfico.
- **Trabajo Práctico 3** (opcional con el TP2, pudiendo ser elegido en lugar del mismo ya que tienen objetivos similares.
- **Pautas y objetivos**
A partir de las situaciones problemáticas planteadas en la asignatura, se observaran distintas temáticas a fin de ser desarrolladas como un trabajo de investigación.
 - Relevar información sobre la presencia en el espacio urbano de tipografía y signos visuales diseñados.
 - Establecer hipótesis posibles sobre la observación. Concentrar la(s) misma(s) en situaciones liminares con una mirada de diseñador, haciendo particular énfasis en la temporalidad, los géneros discursivos, la saturación, los ordenamientos, las materialidades, funciones, hibridación de elementos, etc.
 - Comprender, estructurar y evaluar los datos para convertirlos en información.
 - Incorporar y utilizar metodología específica de investigación, acorde a la selección de temáticas y construcción de problemas en el área de la comunicación visual.
 - Formular tanto hipótesis iniciales como preguntas que orienten el trabajo.
 - Reconocer estrategias metacognitivas utilizadas.
 - Obtener conclusiones y defenderlas apropiadamente.
- **Implementación**
El trabajo deberá incluir:
 - f. Una justificación argumentada del tema elegido.
 - g. Explicitación de los objetivos iniciales de la investigación.
 - h. Presentación del problema o problemas que van a ser examinados y analizados: su relevancia y relación con los proyectos de diseño.
 - i. Métodos y técnicas para la recogida de información.
 - j. Estructura formal del ensayo

El trabajo Final (2da. Entrega) será entregado de la siguiente manera:

Ensayo escrito con un máximo de 4000 palabras. Dicho documento deberá ser una pieza de diseño editorial que cumpla con los requerimientos del mismo (grilla, diseño de página, articulación de imagen y texto, legibilidad y comprensión de la información, etc), en formato A4. A si mismo se desarrollará un megagráfico con carácter infográfico (gráficos, imágenes, descripciones visuales) donde se represente las diversas etapas del proyecto. El mismo material sera entregado en formato digital (.PDF)
- **Duración**
Idem TP2

Asignatura: **TEORIA Y PRACTICA DEL DISEÑO**

Cátedra: **BARDELAS**

Promoción: **Por examen**

Carga horaria: **60 hs.**

Año académico: **2016**

Curso: **cuatrimestral**

- **Tema:**
Análisis crítico de piezas de comunicación gráfico-visual

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

- **Trabajo práctico 4** (Este trabajo práctico puede ser de carácter opcional)
- **Pautas y objetivos**
Se seleccionaran 3 (tres) piezas pertenecientes a cualquier género del diseño gráfico con la única condición que las mismas pertenezcan al contexto profesional y tengan valor comunicacional.
 - Analizar distintas piezas de diseño realizadas por profesionales con una mirada situada a partir de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, superando el gusto personal estético a partir de objetivar los factores vinculados con la comunicación.
 - Describir y graficar analíticamente los distintos elementos vinculados con la forma, el lenguaje visual y los aspectos retóricos del diseño gráfico.
 - Interrelacionar los factores comunicacionales con el tipo de producto o servicio manifiesto en la pieza de diseño y con el público o target a quien va dirigido.
 - Producir un informe que reconozca los factores tanto compositivo como así de modalidad comunicacional de las piezas analizadas.
 - Argumentar las conclusiones privilegiando el lenguaje disciplinar y los técnicos correspondientes.
- **Implementación**
A parte de enumerar y describir cada uno de estos ítems presentes en las piezas se deberá producir una interpretación de cada una de las partes y su vinculación con las estrategias de comunicación explícitas en el mensaje visual.
Se detallarán aquellos factores que favorezcan o obstaculicen la recepción del mensaje en los niveles correspondientes, se deberá observar la conveniencia de los materiales visuales elegidos, se juzgará las características del medio utilizado y la pertinencia de las técnicas empleadas. Se deberá evaluar las características funcionales de la pieza en cuestión con los recursos, el interés y la calidad visual.
Esta información debe ser tomada como un *input* para la realización de las conclusiones personales.
A partir de lo anterior en grupo deberá consensuar los análisis individuales y producir una síntesis abarcativa de lo realizado, se deberá, a sí mismo asociar con los materiales teóricos y bibliográficos propuestos para el tema.

Se presentará un informe conteniendo el análisis de tres piezas de comunicación visual en formato carta o A4. La diagramación y el diseño es libre, privilegiando los aspectos de legibilidad de la información recabada. Se podrán realizar gráficos, diagramas y distintos cuadros que permitan un mejor reconocimiento del análisis efectuado.
Se incluirá una conclusión personal de cada una de las piezas y una conclusión grupal consensuada.
- **Duración**
2 (dos) clases, está pautado para ser producido fuera del taller con dos instancias de consulta sin alterar el desarrollo de las actividades aúlicas.

