

Carrera: **DISEÑO GRÁFICO**

Nombre de la asignatura: Diseño Gráfico 1

Cátedra Arq. Jorge Filippis

Carga horaria: **ANUAL**

- Total: 120 hs.
- Semanal: 4 hs. (30 semanas)

Año y/o semestre de cursado: **2018**

Objetivos:

- *Comprender al diseño gráfico como campo de desarrollo profesional y como disciplina*
- *Entender el rol del diseñador gráfico como el profesional que se ocupa de la configuración visual de los mensajes gráficos.*
- *Lograr que el alumno incorpore el pensamiento teórico como herramienta indispensable de la práctica.*
- *Dominar los aspectos formales y tecnológicos del diseño gráfico para optimizar los procesos de elaboración y presentación.*
- *Construir modelos de análisis, de imágenes, objetos, espacios en un entorno diseñado.*
- *Aplicar los conocimientos al desarrollo proyectual y de producción en diseños de diversos tipos.*
- *Fomentar una conciencia crítica, ecológica y social del diseñador y su participación en la construcción del entorno, su rol social, su responsabilidad y las áreas de desarrollo de de la práctica profesional.*

Contenidos:

La Materia Diseño Gráfico I, perteneciente al primer año de la Carrera de Diseño Gráfico considera al mismo como una actividad que implica programar proyectar, coordinar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados, así también como una disciplina en la que se entrecruzan saberes y haceres diversos, los cuales al conectarse se encuentran generando la prefiguración bajo el aspecto icónico del objeto diseñado.

Se trabaja en el taller sobre la comprensión del diseño gráfico como campo de desarrollo profesional y como disciplina: el rol del diseñador gráfico como el profesional que se ocupa de la configuración visual de los mensajes gráficos, su participación la construcción del entorno, su rol social, su responsabilidad y las áreas de desarrollo de de la práctica profesional.

La cátedra permitirá explorar, descubrir y experimentar con distintas estrategias en lo proyectual y en la producción de distintos piezas gráficas.

Objetivos, Propósitos o Metas: la INSTRUMENTACIÓN abordada desde el estudio de la forma y los lenguajes gráficos, las características de las diferentes tipologías gráficas finalizando con el desarrollo de un sistema de baja complejidad.

UNIDAD I: EL SIGNO VISUAL

*Introducción al análisis de las estructuras gráficas. Forma y estructura
Las cualidades sensibles de la forma. Grados de iconicidad y abstracción. Procesos de síntesis y complejización gráfica.*

TP1 – Modos de representación y producción de sentido

- *Conocer la funcionalidad del signo y sus cualidades más importantes.*
- *Síntesis, forma, pregnancia. Incorporar las primeras nociones sobre semantización.*

UNIDAD II: LA IMAGEN Y LA LETRA

Capacidad comunicativa del signo escrito. Valorar la importancia de la legibilidad. Signos tipográficos como formas que se pueden reforzar mediante la utilización de recursos gráficos con otras formas significantes. Código lingüístico e imagen de comunicación. Operaciones tipográficas. La tipografía y el refuerzo semántico. La puesta en página. Operaciones tipográficas puras y tipográfico-icónicas. La tipografía como código e imagen de comunicación. Interacción imagen - tipografía. Usos tipográficos.

TP2 – La imagen y la letra como formas.

- *Con este ejercicio se busca que los alumnos comprendan la capacidad comunicativa del signo escrito.*
- *Que experimenten la posibilidad de otorgarle a la palabra un refuerzo, una acentuación de su contenido mediante la utilización de recursos gráficos.*
- *Apreciar la importancia de la legibilidad.*
- *Comenzar a visualizar los signos tipográficos como formas y asociarlos con otras formas.*

Estudiar la relación entre signos tipográficos.

UNIDAD III: REDUCCIÓN DE LO VISUAL A LO GRÁFICO

Introducción a la retórica de la imagen. Estructuras Compositivas. El producto gráfico en el espacio. Puesta en página. Estructuración del campo visual. Diagramación. Configuración de elementos del discurso visual. Procedimientos para construcción de sentido en piezas gráficas. Características de las diferentes tipologías gráficas. La fotografía como práctica. La imagen inicial, rastro, huella. Polisemia de la imagen. Procedimientos de construcción de sentido.

TP3 – Relato Visual. La imagen denotada, el mensaje connotado.

- *Reconocer el valor comunicacional de un concepto en una composición.*
- *Reconocer nuevas miradas para conceptos ya establecidos. Reconocer las diferentes posibilidades de representación y expresión gráfica y tipográfica.*
- *La construcción de espacios escénicos. Punto de vista*
- *Reconocer el valor comunicacional de la imagen y la tipografía.*
- *Interpretar del valor comunicacional de una composición y sus múltiples posibilidades de expresión (Retórica de la imagen).*
- *Articular los elementos gráficos primarios (imagen-tipografía) y su interacción con el plano.*
- *Contenido denotado (elementos explícitos ofrecidos por la imagen, lectura literal de la imagen. Es aquella lectura en la que describimos objetivamente todos los elementos plásticos que aparecen en una imagen: formas, colores, tamaños, textos, esquema compositivo, etc).*

- *Contenido connotado* (mensajes no explícitos que aparecen en una lectura compleja de la imagen. Posible interpretación que realiza el lector. La complejidad de los contenidos connotados de una imagen está en relación directa con el código que maneja el receptor, y el grado de familiaridad o comprensión que pueda tener el contenido denotado).
- *Una imagen puede tener múltiples interpretaciones en función de quiénes la miran. Es aquella lectura en la que opinamos sobre el significado que nos evoca la imagen. Esta lectura no nos es mostrada; se trata por tanto, de una visión subjetiva y personal del espectador, acerca del significado o de la intencionalidad que contiene la imagen.*
- *Las imágenes más connotativas son aquellas que expresan un mensaje menos evidente. A través de formas y escenas sugerentes, invitan al espectador a deducir la intencionalidad que encierran.*

UNIDAD IV: CONDICIONANTES SOCIOCULTURALES DE LAS ESTRUCTURAS MORFOLÓGICAS COMUNICACIONALES, HISTÓRICAS Y TECNOLÓGICAS DE LOS PRODUCTOS DE DISEÑO

El lenguaje y la visión. El acto perceptivo. Análisis de las estructuras morfológicas, comunicacionales, históricas y tecnológicas; su interrelación con los productos de diseño vinculados al contexto socio-cultural.

TP4 – Técnicas de Representación

- *Reconocimiento y experimentación de los lenguajes visuales y las técnicas de representación gráfica*
- *Análisis de estructura y grilla de un objeto gráfico*
- *Reconocer el valor comunicacional de la representación gráfica, a partir de diferentes formas de representación gráfica*
- *Analizar las relaciones entre: el objeto, su representación gráfica y los conceptos.*
- *Descubrir y reconocer las múltiples formas de interpretación (significados) de la imagen*

UNIDAD V: PRÁCTICA Y PENSAMIENTO PROYECTUAL

Factores que entran en juego en una pieza de diseño: Proceso secuencial. La iteración. Características de la comunicación. La pantalla como un campo visual a ser diseñado. Componentes expresivos: Imagen y tipografía.

TP5: “Como pensar para la creación de diseño”

- *Experimentar sobre las variables de la imagen, analizarlas e incorporarlas en la proyección y producción.*
- *Debate sobre las nociones generales para la creación de diseño.*
- *Actividades para la creación de diseño. El paso a paso, atendiendo todos los aspectos importantes: examinar y mejorar nuestros procesos de Diseño, desarrollar todas las fases del proyecto y Diseñar de manera colectiva, didáctica, operativa y enfocada .*
- *Desarrollar una visión de la imagen en el espacio y en el tiempo.*
- *Formar un pensamiento crítico en la construcción de la imagen (proyección, pertinencia de herramientas y técnicas utilizadas).*
- *Orientar en la búsqueda personal de un proceso de producción sensible y técnico.*
- *Entienda fundamentos teóricos y pueda aplicarlos en desarrollos concretos.*
- *Aproximar al alumno al proceso creativo del Diseño Gráfico, es decir, la actividad proyectual para la comunicación visual.*

- *Comenzar a cultivar en el alumno, el espíritu, la actitud y el proceso de graficación y organización tipográfica.*

UNIDAD VI: EL ÁMBITO DEL PROYECTO. EL DISEÑO GRÁFICO COMO DISCIPLINA PROYECTUAL. Relaciones entre el diseño, sus áreas de acción e inserción en el hábitat

TP6 – RESPONSABILIDAD SOCIAL Y CULTURAL DEL DISEÑADOR

- Proyecto para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, internet (la web). Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Dividimos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales. Las posibilidades del diseño gráfico son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados a través del ordenador.

Modalidad de Enseñanza:

La materia tendrá una modalidad teórico-práctica. El desarrollo de la misma se articulará en base a trabajos prácticos. Los mismos se articularán en base a material teórico obligatorio.

La cursada cuenta con trabajos prácticos, ejercicios previos, esquicios y clases teóricas colgadas, pre-entregas, entregas, evaluación y devolución.

Los trabajos prácticos apuntan al desarrollo de contenidos acordes a los distintos niveles y problemáticas de diseño.

Los ejercicios previos están diseñados para ejercitar la experimentación y la investigación de nuevas formas de comunicación.

Los esquicios, son ejercicios que se resuelven en el marco del taller, en un tiempo corto, y que tienen como objetivo la desestructuración de modelos preestablecidos. Las clases teóricas dan, no sólo el marco teórico referente a la problemática de diseño a abordar en el trabajo práctico, sino que incentivan la búsqueda de nuevas formas de pensamiento. Las colgadas tienen como objetivo que todos los alumnos puedan ver el trabajo de todos sus compañeros. Docentes y alumnos pueden nivelar, cuestionar, preguntar, proponer.

Las pre-entregas permiten a los docentes hacer una evaluación más detallada del trabajo de cada alumno y hacer una devolución que permite saber al alumno dónde está parado. Es un corte que permite saber cómo voy y cómo puedo seguir.

Las entregas tienen el objetivo de dar cierre al proceso de diseño y abrir el proceso de evaluación. La devolución es el cierre de todo el proceso de aprendizaje, es el momento en que el docente y el alumno pueden evaluar juntos, sacar conclusiones y abrir posibilidades para los próximos trabajos.

La evaluación en el momento del desarrollo de las actividades está basada en algunos indicadores:

Clases Teóricas – Prácticas:

Etapas no Proyectual:

- *Clase General*
- *Clase Grupal*

Etapa Proyectual:

- *Exposiciones a cargo de los alumnos*
- *Estudios de material bibliográfico.*
- *Elaboración de Proyectos.*

Correcciones:

- *Crítica de tablero.*
- *Crítica Grupal o Colgada*
- *Crítica por nivel.*

Medios y Recursos:

- *Se prevé la proyección de slides, videos y piezas gráficas junto con la utilización de textos adecuados a temas tratados.*

Incorporación de trabajos de extensión: que permitan trabajar contextos de lecturas y prácticas de sentido, en una práctica real. Producir desde la Universidad en aquellas áreas donde el mercado no da respuesta devolviendo lo recibido como actores de cambios sociales.

Los trabajos prácticos se realizan bajo la supervisión constante de los profesores, en una interacción que permite que el alumno concrete su proceso de aprendizaje y los miembros de la cátedra evalúen el rendimiento del estudiante y la metodología aplicada, para poder hacer las correcciones necesarias siendo un resultado de un esfuerzo permanentemente concientizado, con posibilidades abiertas de superación y en un clima distendido.

Cada unidad tiene una cantidad de objetivos a resolver o superar, las pautas de evaluación, en consecuencia, son la verificación de que esta dificultad ha sido superada y en qué medida. Habrá objetivos por unidad y objetivos particulares de acuerdo a las características del curso y a la índole de los temas planteados. Los alumnos deben conocer las pautas sobre las cuales van a ser evaluados y tener conciencia de su importancia dentro del proceso.

Cada unidad se desarrollará de la siguiente manera:

- *Apertura: la exposición del tema y los objetivos pretendidos.*
- *Desarrollo: se solicita al alumno el análisis, diseño y armado del material presentado.*
- *Cierre: Presentación y entrega del material, con la supervisión del docente, donde los alumnos expondrán sus conclusiones, permitiendo quizá un debate por la bibliografía consultada, complementando la presentación.*

Los temas a tratar se les proporcionarán una clase antes de ser presentados, para que el alumno, pueda llegar a clase ya con la lectura realizada. El desarrollo temático se apoya en ejemplos de casos particulares. No siendo los únicos temas propuestos los que se presentan en el índice temático. Se expondrán las ideas generales e introductorias de cada uno de los aspectos que permiten contextualizar el fenómeno a estudiar y dejar que el alumno de forma individual o en equipo aporte más información específica al tema de su particular interés, a través de la lectura, la investigación y discusión en clases. En paralelo al desarrollo de los temas reseñados se irán realizando en forma continua tareas de carácter práctico para el cumplimiento de cada trabajo práctico hasta completar cada Unidad.

Modalidad de Evaluación:

La evaluación general de la cursada toma en cuenta aspectos generales como:

- Asistencia del alumno*
- Participación en clase (la participación en clase está conformada por dos aspectos: interacción docente / alumno y alumno / alumno). En este último se valora la diferencia que genera el compromiso del alumno en proyectos de otros compañeros mediante la intervención sólo orientativa del docente.*
- Entrega de los trabajos en la fecha y horarios pautados.*

La evaluación puntual de cada trabajo práctico toma en cuenta la verificación de los tres niveles semióticos en este orden:

- A. Semántico
- B. Pragmático
- C. Sintáctico

Dado el carácter enteramente proyectual de la materia las correcciones son grupales y por colgada en la primera instancia de cada trabajo y personal en la etapa final.

Los trabajos prácticos serán generados, corregidos y evaluados durante todo el año. En los mismos los estudiantes deberán aplicar los conocimientos impartidos en las clases teórico-prácticas.

Los trabajos prácticos entregados a término -en su carácter de terminados- y su aprobación, darán al alumno la aprobación anual de la materia. Además, se evaluará en las instancias parciales y final los contenidos incorporados por los alumnos durante las clases teóricas y la lectura del material bibliográfico.

Estas notas tienen valor del 1 al 10:

- A. 1 y 2 (desaprobado)
- B. 3 (desaprobado con reservas)
- C. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (aprobado)

La nota de aprobación final anual es 4 (cuatro).

En el proceso de evaluación que participan todos los docentes del nivel para evaluar a cada alumno, sumados los adjuntos y jefes de trabajos prácticos de todos los niveles, esto resguarda al alumno de opiniones únicas. El proceso concluye con la devolución al alumno por parte de su docente de una nota y una evaluación que incluye, desempeño en clase, participación, descubrimiento, procesos personales del alumno e intercambio de la opinión del alumno con respecto a su trabajo, a modo de conclusión. Esto nos permite incluir la evaluación como parte del proceso de aprendizaje de los alumnos.

Todos los trabajos prácticos tanto grupales como individuales serán evaluados valorándose la iniciativa, la curiosidad y los medios utilizados para complimentarlos y la capacidad de expresión oral cuando se presenten en el aula.

- **Aprobación de cursado:**

Requisitos para PROMOCIONAR la Asignatura

- Porcentaje de trabajos prácticos presentados: 100%
- Porcentaje de trabajos prácticos aprobados: 80 %.
- Porcentaje de asistencia a clases: 75 %

- **Aprobación de final:**

Promoción directa

Bibliografía:

- Bibliografía Básica:
 1. AICHER, O., "El mundo como proyecto". Editorial Gustavo Gili.
 1. "Sistemas de signos en la comunicación visual". Martin Crampen.
 - b. CHAVES, N., "La imagen corporativa".
 - c. DONDIS, D., "La sintaxis de la imagen". Introducción al alfabeto visual.
 - d. FRASCARA, J., "Diseño gráfico y comunicación". Editorial Infinito.
 - e. FILIPPIS, J. Y OTROS, "Glosario de Diseño" - Nobuko
 - f. FRUTIGER, A., "Signos, símbolos, marcas, señales". Editorial Gustavo Gili Diseño

- g. GONZÁLEZ RUIZ, G., "Estudio de diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad". Emecé editores.
- h. KANDINSKY, V., "De lo espiritual en el arte".
 - 1. "Punto y línea sobre el plano".
- b. KUPPERS, H., "Fundamento de la teoría de los colores".
- c. MEGGS, P., "Historia del Diseño Gráfico". Editorial Trillas.
- d. MÜLLER BROCKMANN, J., "Sistemas de retículas: una manual para diseñadores gráficos". Editorial Gustavo Gili Diseño.
- e. MUNARI, B., "¿Cómo macen los objetos?". Editorial Gustavo Gili Diseño.
 - 1. "Diseño y comunicación visual". Editorial Gustavo Gili Diseño.
- b. SATUÉ, E., "Historia del diseño gráfico". Alianza Editorial.
- c. WONG, W., "Fundamentos del diseño bi y tridimensional".

- Bibliografía Complementaria:

1. AIGA, American Institute of Graphic Arts, "Símbolos de señalización". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. ARGAN, G., "El arte moderno". Fernando Torres, editor.
 - a. "Archigraphia."
2. ARHEIM, R., "Arte y percepción visual". Salvat.
 - a. "Art Book". Editorial Pigmalión. Madrid, 1985.
 - b. "Art Directors Index to Ilustration, Graphics and Design."
2. BALLINGER, R., "Layout". New York.
 - a. "Lettering art in modern use".
2. BARTHES, R., "Lo obvio y lo obtuso". Editorial Paidós.
 - a. "Fragmentos de un discurso amoroso". Editorial Siglo XXI.
 - b. "Mitologías".
2. BAYER, H. Y OTROS, "Seven designers look at trademark design".
2. BIESELE, I. G., "Graphic Design International". Creative work of selected colleges of design from twelve countries."
2. BONSIPE, G., "El diseño de la periferia". Buenos Aires, Municipalidad, Banco de la Ciudad de Buenos Aires, "Sistema de identificación visual". Buenos Aires, 1971.
2. CARTER, D., "Logo International". New York, 1984.
2. COLOMBO, F., "Televisión: la realidad como espectáculo". Editorial Gustavo Gili.
2. DOBROW, L., "When advertising tried harder; the sixties, the golden age of american advertising".
2. DONDIS, D., "El Diseño en España, antecedentes históricos y realidad actual".
 - a. "En torno al video." Editorial Gustavo Gili. Colección Punto y línea. Barcelona.
2. EHMER, H., "Miseria de la comunicación visual". Editorial Gustavo Gili.
2. FLETCHER, A., "Graphic Design".
2. GERSTNER, K., "Diseñar programas". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. GILL, B., "Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre el diseño gráfico. Incluso las de este libro". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. HARPER, D., "Diseño, obra y uso". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. HERDEG, W., "Archigraphia, architectural and environment graphics".
2. HOFFMANN, A., "Curso de diseño gráfico".
2. HOLSCHER, E., "Dibujo utilitario en Alemania".
2. HENRION, F., "Topographic design: examples of visual communication by leading graphic designers".
2. HURLBURT, A., "Diseño foto/gráfico". Editorial Gustavo Gili.
2. IGARASHI, TA., "Design for communication, design for environment, design for design". Tokio, 1983.
 - a. "jca Annual, Japan Creators Association."
2. JONES, J., "Métodos de diseño". Editorial Gustavo Gili Diseño.
 - a. "Diseñar el diseño". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. KANDINSKY, V. Y MARC, F., "El jinete azul". Ediciones Paidós.
2. KINNER, "El diseño gráfico en la arquitectura".

2. LAMBERT, F., "Letter forms. Forme de caracteres. Forme tipografiche."
2. LASEAU, P., "La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores". Editorial Gustavo Gili.
2. LAUS, ADGFAD, Agrupación fad de directores de arte, diseñadores gráficos e ilustradores. Barcelona.
2. LEWWIS, J., "Typography: Basic principles. Influences and trends since the 19th century". London, 1963.
 - a. "Lettering art."
2. LOBACH, B., "Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales".
2. LLOVET, J., "Ideología y metodología del diseño" Editorial Gustavo Gili.
2. MAGNUS, G., "Manual para dibujantes e ilustradores". Editorial Gustavo Gili.
2. MAYER, M., "Proyectos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea". Editorial Gustavo Gili.
2. MAC CORMICK, E., "Ergonomía, factores humanos en ingeniería y diseño".
2. MAC LEAN, R., "Manual de tipografía". Editorial Blume.
2. MARMORI, G., "Iconografía femenina y publicidad". Editorial Gustavo Gili.
2. MEGGS, P. Y OTROS, "Typography: form and communication".
2. MORGAN, "Marketing para la pequeña empresa de diseño".
2. MÜLLER BROCKMANN, J., "Gestaltungsprobleme des grafikers".
2. MURRAY, R., "Manual de técnicas para directores de arte y diseñadores". "Official graphic art in Switzerland."
2. PENINO, G., "Semiótica de la publicidad". Editorial Gustavo Gili.
2. PORTER, T., "Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas".
2. PRUEITT, M., "Computer Graphics, 118 computer-generated designs".
2. RAND, P., "Thoughts on design".
2. RICARD, A., "Diseño. ¿Por qué?". Editorial Gustavo Gili.
2. ROSELLINI, R., "Un espíritu libre no debe aprender como esclavo". Editorial Gustavo Gili.
2. ROSEN, B., "Type Typography, the designers type book".
2. RUDER, E., "Manual de diseño tipográfico". Editorial Gustavo Gili Diseño.
2. SANDERS, "Manual de producción del diseñador gráfico".
2. SCOTT, R., "Fundamentos del diseño".
2. SCHMITTEL, W., "Corporate design international". Zürich, 1984.
 - a. "Shigeo Fukuda". Tokio, 1979.
2. SONTAG, S., "Sobre la fotografía". Editorial Sudamericana.
 - a. "The Annual of the Fourth Exhibition of the Designers and Art Direction Association."
 - b. "The new graphic art". Suiza, 1959.
2. WILLIAMS, C., "Los orígenes de la forma".

REVISTAS

55. "Communication Arts."
55. "Eye."
55. "Graphics."
55. "Idea."
55. "Novum."
55. "Print."
55. "Raf."
55. "Ray gun."
55. "Step by step."
55. "Tipo/gráfica."
55. "Wired."