

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 concientes 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 hiciéramos.

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

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

Año Académico: 2010

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

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 deformado con que el alumno se acerca al fenómeno del Diseño, proviniendo 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 e inconscientes, 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 e inicia el camino hacia el pensamiento sistémico, 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.

• **Objetivos**

El objetivo particular de Diseño 2 son los sistemas de comunicación visuales. El alumno se inicia en el pensamiento complejo, fundamental para la comprensión y el diseño de estructuras significantes gráficas.

Como curso intermedio, inicia la necesidad de un pensamiento proyectual que genere estructuras de construcción y no solamente objetos. El alumno debe comprender en el transcurso del año, que la creación final de un sistema no es un conjunto de piezas sino una matriz de decisiones sintácticas, semánticas y pragmáticas que regula una significación compleja –totalidad y unidad–.

El alumno traslada su comprensión del rol del diseñador como generador de piezas a generador de situaciones de comunicación, donde incluye la conciencia sobre la operación del entorno, la necesidad de observar los distintos contextos, el receptor, la situación a construir y las distintas características de las piezas de comunicación a construir.

El alumno finaliza el año con la aprehensión de sistemas visuales, esto significa, con la capacidad de identificar, analizar, prefigurar y desarrollar sistemas de comunicación; siendo este el objetivo final del curso de Diseño 2.

Para ello debe –como objetivos claves del año–:

- Incorporar la reflexión y el análisis de sistemas visuales para comprender la problemática del diseño de los mismos.

- Prefigurar estructuras –combinación de normas y leyes de organización– de sistemas visuales que organicen las relaciones entre los signos visuales que componen el sistema y los elementos dentro de cada uno de ellos.

- Demostrar las habilidades técnicas adecuadas para la construcción de adecuada calidad de sistemas de comunicación.

• **Contenidos**

La temática central del año –diseño de sistemas- se articula en dos segmentos con diferentes objetivos, y por consiguiente diferentes contenidos, que se corresponden con los dos cuatrimestres.

El primer cuatrimestre enfoca el abordaje de sistemas con el objetivo de lograr plena conciencia y dominio sobre los aspectos sintácticos de los mismos, teniendo en cuenta que es el punto de partida factible luego del curso de Diseño 1.

Durante este primer cuatrimestre se aborda de distintos puntos de vista la temática de sistemas:

- La necesidad de construcción de sistemas,
- La problemática de comunicar dos (o más) mensajes –la totalidad y cada una de las unidades-.
- La necesidad de una toma de partido gráfico.
- El diseño de la estructura de un sistema visual como método de diseño.
- Las categorías de estilo y escala de un sistema visual.
- La investigación de tipologías de piezas o canales de comunicación como necesidad previa del proyecto.

En el segundo módulo y segundo cuatrimestre, se realiza un abordaje integral al diseño de sistemas de comunicación visuales, para alcanzar conciencia sobre todos los aspectos a coordinar y definir (sintácticos, semánticos y pragmáticos).

Con la base de conciencia sobre el diseño de sistemas, y a través de la complejización de los sistemas a resolver se trabaja sobre:

- El diseño de situaciones de comunicación en sistema.
- La retórica como una decisión más sistematizar.
- El estudio del receptor y sus competencias.
- La secuencia en la decodificación de un sistema (la construcción de un discurso en tiempos).

En el último trabajo práctico y como cierre del año se introduce el concepto de programa en relación a la definición de una estructura compleja que genere un signo institucional.

• BIBLIOGRAFIA

General o recomendada (no obligatoria)

- Aicher, Otl - *"Símbolos"*, Edit. Gustavo Gili.
- Arfuch, Leonor; Chaves, Norberto y Ledesma, María - *"Diseño y comunicación"*, Ed. Paidós Estudios de Comunicación
- Arnheim, Rudolf - *"Arte y Percepción Visual"*, Edit. EUDEBA.
- Arnheim, Rudolf - *"El Pensamiento Visual"*, Edit. EUDEBA.
- Berger, John - *"Modos de ver"*, Ed. Gustavo Gili
- Bonsiepe, Gui - *"Retórica Visual"*, Edit. Gustavo Gili.
- Bonsiepe, Gui - *"Del objeto a la interfase"*, Ediciones Infinito.
- Costa, Joan - *"La comunicación en acción"*, Ed. Paidós Papeles de comunicación
- Costa, Joan - *"La esquemática"*, Ed. Gustavo Gili
- Dondis, Donis A. - *"La Sintaxis de la Imagen"*, Edit. Gustavo Gili.
- Frascara, Jorge - *"Diseño de Comunicación Visual"*, Edic. Infinito.
- Frascara, Jorge - *"Diseño gráfico para la gente"*, Ediciones Infinito.
- Frutiger, Adrián - *"Signos, Símbolos y Señales"*, Edit. Gustavo Gili.
- Gerstner, Karl - *"Diseñar Programas"*, Edit. Gustavo Gili.
- Joly, Martine - *"Introducción al análisis de la imagen"*, Ediciones La Marca
- 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.
- Morin, Edgar - *"Introducción al pensamiento complejo"*, Editorial Gedisa
- 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.
- Rodio, Stella Maris y otros - *"Diseño: teoría y reflexión"*, Ed. Kliczkowski
- Sexe, Norberto - *"Diseño.com"*, Ed. Paidós Estudios de Comunicación

• Pautas de evaluación

El objeto o pieza de diseño que resulta del trabajo del alumno es para nuestra propuesta pedagógica, sólo la evidencia que puede probar que ha logrado ciertos objetivos y ha cumplido ciertas consignas, y de ninguna manera tiene la entidad única 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.

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, diagnosticando en un aspecto integral el desempeño del alumno. Se verifica:

- La asistencia.
- La participación en el trabajo de reflexión grupal y en taller.
- La producción en cada una de las etapas planteadas para el proyecto.
- La capacidad de observación consciente.
- La capacidad de prefiguración.
- La capacidad de producción técnica del alumno.
- El compromiso con la presentación del proyecto.

Estas pautas de evaluación permiten eliminar juicios de valor sobre los trabajos por su entidad en sí mismos.

En cada instancia de evaluación, se toma en cuenta el proceso que ha sido puesto en juego en cada

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

Año Académico: 2010

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

práctico o instancia de trabajo y no únicamente la calidad gráfica de una solución en sí. Se busca diagnosticar los procesos intelectuales del alumno y el nivel de conciencia sobre ellos. Generando, de esta manera, diagnósticos útiles y comprensibles para el alumno y esenciales, para corregir sus procesos de aprendizaje y modificar actitudes de procesos enfocados en el logro de notas.

- **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. Sue Takahashi, Profesor Adjunto
Maximiliano Provenzani, Jefe de Trabajos Prácticos
DG. Inés Clement, Ayudante
DG. Betiana Olgiati, Ayudante
DG. Yanina Arias, Ayudante ad honorem
Pablo Gallo, Ayudante ad honorem
Emilia Perego, Ayudante ad honorem
Romina Prado, Ayudante ad honorem
Sabrina Faverio, Ayudante ad honorem
Ezequiel Monteagudo, Ayudante ad honorem
Silvia Pietramala, Ayudante ad honorem

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

• Trabajo Práctico 1

Temática

Introducción a la temática del curso: sistemas visuales.

Objetivos

El objetivo del ejercicio es el diseño de un "conjunto" de afiches como paso previo a comprender el concepto de sistemas.

La ejercitación propuesta mediante consignas diarias reflexiona sobre la problemática de sistemas para el curso de Diseño 2 partiendo desde el último trabajo realizado en Diseño 1 (diseño de un signo comunicacional).

Este ejercicio presenta:

1. La temática del año: sistemas como paso siguiente a la temática del año anterior.
2. La metodología de trabajo en taller: reflexión y construcción grupal de conocimientos y criterios.

Esta ejercitación permitirá evaluar en los alumnos el nivel de manejo de herramental técnico –capacidad de producción de diseño-. Alertará sobre problemas graves en este sentido.

Implementación

Este ejercicio se divide en 2 (dos) consignas diarias. La primera consigna es: Análisis de un signo comunicacional afiche (los alumnos analizan ejemplos solicitados y seleccionados) y la segunda consigna es la generación de un "grupo" de afiches basados en una de las piezas seleccionadas.

La entrega consta de:

3 Láminas A3 con un afiche por lámina

1 Lámina A3 con reducciones a escala de los tres afiches.

Informe con una lista de las decisiones sintácticas definidas para conformar el grupo de afiches.

Duración

3 clases

Fecha de entrega: 5 de abril de 2010

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

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

Año Académico: 2010

• **Trabajo Práctico 2**

Temática

Introducción a sistemas. Sistema de baja complejidad (tres unidades visuales del mismo tipo)

Objetivos

Organización de un conjunto de piezas –tapas de libros- por medio de leyes internas del conjunto, generando una percepción de totalidad.

Resolver la principal problemática de diseñar sistemas (construcción de la percepción de una totalidad a través del diseño de distintas piezas–partes).

Diseñar leyes que organicen el sistema y las relaciones internas que planteará a partir del análisis, la reflexión y la definición de operaciones sintácticas.

Comprender el proceso de diseño –el método de resolución del problema de comunicación– propuesto por la cátedra.

Implementación

El trabajo propuesto es la realización de un conjunto de un sistema de tapas de libros (tapa–lomo–contratapa) con la siguiente problemática: una nueva editorial se lanza al mercado con la publicación de tres cuentos que expresan el estilo del proyecto.

Los alumnos deberán comprender las características particulares de la colección y definir las decisiones sintácticas que construirán las piezas de este sistema, diseñando las tapas de libros (tapa, lomo y contratapa).

En un segundo paso, trabajarán particularizando las unidades del sistema, modificando o incluyendo en este conjunto las operaciones necesarias para comunicar cada una de las unidades, sin alterar la percepción de la totalidad, sino sumando nuevas expresiones.

Se brinda al alumno información acerca de la intención de la editorial, los textos de los cuentos a publicar, los demás contenidos –texto en contratapa, código de barra o demás información que el alumno considere necesario incluir- deberá ser simulado.

La entrega consta de:

3 láminas A4: cada una contendrá una tapa de libro desplegada (tapa-lomo-contratapa) rediseñada de acuerdo a la consigna de la etapa 2.

2 láminas A3. Tapa, lomo y contratapa de los libros, desplegadas y por separados (las 3 tapas juntas, los tres lomos juntos, y las 3 contratapas juntas) con el rediseño del conjunto –sistema- de acuerdo a la consigna de la etapa 2.

Informe desarrollando las leyes sintácticas del sistema propuesto.

Duración

8 clases

Fecha de entrega: 3 de mayo de 2010

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

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

Año Académico: 2010

• **Workshop – Ejercitación práctica 3**

Temática

Introducción a sistemas. Estructura de un sistema visual.

Objetivos

Abordaje teórico del concepto Estructura de un Sistema visual y verificación práctica de la comprensión del concepto utilizando un formato de trabajo diferente –Workshops-.

Implementación

Se desarrolla el tema específico Estructura de Sistemas Visuales trabajando en dos jornadas compuestas por dos fases, una de contenidos teóricos y otra de práctica.

La primera fase presenta y reflexiona sobre las categorías esenciales de la temática: el diseño de estructura en otras áreas proyectuales, la prefiguración de la estructura como métodos de diseño, características esenciales de la estructura y análisis de sistemas visuales decodificando su estructura generadora.

La segunda fase es práctica y consta de ejercicios que ponen en juego los conocimientos teóricos mediante el análisis de sistemas visuales.

La entrega consta de:

Informe presentando la comprensión del concepto estructura en un objeto editorial de formato a definir por el alumno.

Duración

2 clases

Fecha de entrega: 13 de mayo de 2010

• **Trabajo Práctico 4**

Temática

Diseño de estructura de un sistema editorial. Sistema de complejidad media (tres unidades visuales con distinta función)

Objetivos

El objetivo final de la ejercitación es el diseño de una propuesta de sistema editorial suplemento de diario ejemplificada en tres dobles páginas que verifiquen la prefiguración previa de la estructura del sistema, la identificación de un receptor tipo asignado y la expresión de tres momentos distintos del sistema (a través de la expresión en mayor medida de cada uno de los propósitos de la comunicación: identificatorio, informativo y persuasivo).

Esta ejercitación:

1. Continúa formando al alumno en el lenguaje editorial.
2. Presenta la metodología de trabajo en taller: reflexión y construcción grupal de conocimientos y criterios, para después aplicarlo en el proyecto individual.
3. Reflexiona sobre la prefiguración de la estructura de un sistema visual como manera de resolver una situación de comunicación.
4. Introduce los conceptos de propósitos de la comunicación como temática del año y profundiza en el conocimiento de sistemas.
5. Conocimiento del receptor como requerimiento obligatorio en la prefiguración de una comunicación visual.
6. Permite evaluar en los alumnos el nivel de manejo de herramienta técnica –capacidad de producción de diseño-. Alertará sobre problemas graves en este sentido.

Implementación

Este ejercicio se dividirá en consignas/etapas que deben asumirse como ENTREGAS.

Etapa/Consigna 1: Conocimiento del canal y del receptor

Etapa/Consigna 2: Diseño de una grilla de diario y la usabilidad particular de la misma (Estructura)

Etapa/Consigna 3: Diseño de tres unidades del sistema sumando propósitos.

La entrega consta de:

2 láminas A3 o las láminas que considere necesarias con la estructura propuesta descrita.

3 láminas A3 con cada una de las unidades representantes del sistema del diario.

1 láminas A3 las 3 unidades del sistema editorial suplemento de diario.

Duración

8 clases

Fecha de entrega: 10 de junio de 2010

• Trabajo Práctico 5

Temática

Diseño de estructura de un sistema editorial. Sistema de complejidad media (tres unidades visuales con distinta función)

Objetivos

El objetivo del trabajo es el diseño de la estructura de un sistema editorial -informe anual de una organización sin fines de lucro-. El alumno debe realizar las páginas modelo que regirán el diseño de toda la pieza, es decir, las leyes que generan la percepción de totalidad de todo el informe. Todas las piezas –dobles páginas del informe y tapas- deben pertenecer a ese sistema; y deben conformar una matriz sistémica que guíe la producción de toda la pieza editorial.

El alumno deberá resolver la principal problemática de diseñar sistemas (construcción de una percepción de unidad a través del diseño de distintas piezas), desarrollar la capacidad de construir una estructura que ordene el sistema a partir del análisis, la reflexión y la definición de operaciones sintácticas, y comprender el proceso de diseño –el método de resolución del problema de comunicación- propuesto por la cátedra ejercitando específicamente la prefiguración de la estructura del sistema.

Implementación

Se propone cuatro comitentes existentes: cuatro organizaciones no gubernamentales (ONG). Cada una de estas organizaciones tiene una misión y un perfil característico que las identifica y diferencia, que deberá ser comunicados en su informe anual.

En un primer momento, los alumnos deberán comprender las características particulares de las ONGs y prefigurar las decisiones sintácticas generales que caracterizarán su informe anual.

En un segundo paso, trabajarán particularizando las dobles páginas "tipo" del informe, especificando estas decisiones generales de acuerdo a las necesidades de comunicación de cada una de estas dobles páginas.

En un último paso, que tiene como condicionante la correcta resolución de los dos primeros, deberá realizar dos dobles páginas más de una de las "tipo" del sistema editorial como manera de consolidación de la propuesta sistemática.

La entrega consta de:

4 láminas A3: cada una contendrá una doble página del informe (tapa, índice, carátula y doble página informativa).

1 láminas A3: con todas las dobles páginas diseñadas.

Informe –textual y visual- desarrollando las decisiones sintácticas del sistema.

Duración

8 clases

Fecha de entrega: 12 de julio de 2010

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

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

Año Académico: 2010

• Trabajo Práctico 6

Temática

Diseño de sistema promocional. Introducción al diseño de Sistema de complejidad alta (tres o más canales diferentes de comunicación)

Objetivos

El objetivo del trabajo práctico es el diseño de un sistema de identificación y promoción de un grupo o cantante musical que presenta su nuevo trabajo en formato CD. Los tres canales que compondrán el sistema serán: un booklet o interior de CD (mínimo 3 hojas), una remera y una página web.

El alumno deberá generar un sistema visual propio que caracterice cualquier pieza de comunicación de este trabajo, y diseñar el sistema para que sea percibido como una totalidad (campana) comprendiendo la diferente función de los canales de los que se compone la promoción.

Los alumnos deben aplicar los conocimientos adquiridos durante el primer cuatrimestre.

Implementación

La primera consigna será analizar las comunicaciones del cantante o banda y conocer los estilos visuales con los que se representa.

La segunda consigna será definir una estructura del sistema –es decir, las leyes que particularizarán y lo organizarán-, enfocándose en la creación de un nuevo estilo visual para el emisor.

La tercera consigna será la aplicación de este sistema definido a los tres canales que componen el sistema, teniendo en cuenta su formato y diferente situación de decodificación.

La entrega consta de:

3 láminas A3 con cada uno de los canales que componen el sistema.

1 lámina A3 con los canales del sistema de promoción.

Informe detallando las decisiones tomadas.

Duración

4 clases

Fecha de entrega: 19 de agosto de 2010

• Trabajo Práctico 7

Temática

Diseño de un sistema promocional. Diseño de Sistema de complejidad alta (tres o más situaciones diferentes de comunicación)

Objetivos

El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema de piezas que promocionarán una película. El alumno debe realizar las tres piezas –de distinto formato, función y receptores- que se utilizarán para el lanzamiento de la película transmitiendo su propuesta única, es decir, deben percibirse como un signo único –sistema-. Todas las piezas deben pertenecer a ese sistema y cumplir su función de promoción.

A través del diseño de este sistema el alumno deberá:

- Resolver la principal problemática de diseñar sistemas (construcción de una percepción de unidad a través del diseño de distintas piezas).
- Desarrollar la capacidad de construir una estructura que ordene el sistema a partir del análisis, la reflexión sobre la función de cada pieza, la elección de un estilo visual y la definición de operaciones sintácticas.
- Implementar el proceso de diseño –el método de resolución del problema de comunicación- propuesto por la cátedra ejercitando específicamente la prefiguración de la estructura.

Implementación

El alumno deberá promocionar un film a través de un sistema compuesto por las siguientes piezas gráficas: Un afiche vía pública (público general, formato standard vertical), una carpeta técnica de presentación (para periodistas especializados, formato libre); y un packaging contenedor de alimentos (para público de salas, formato dado). Cada una de estas tres piezas significa una instancia de comunicación diferente de la película: un contacto particular con un receptor que tiene diferentes competencias y necesidades. De acuerdo a las particularidades de cada situación, el alumno deberá comunicar la propuesta única de la película con el objetivo de interesar al receptor. Deben ser comunicaciones altamente persuasivas.

El alumno debe observar la película analizando todas las decisiones del director, el ritmo propuesto, el tipo de encuadres, la dirección artística, los ambientes, el vestuario, el guión, la interpretación, la música, el lenguaje, etc. e identificar cuales son los componentes visuales de la propuesta del film para diseñar un sistema de piezas que promocionen –es decir, interesen a los distintos receptores- la película.

El práctico se desarrollará en tres etapas: identificación de la problemática de comunicación (propuesta particular de la película, características de los receptores, características de los canales de comunicación, lenguaje tipológico de comunicaciones de cine), diseño de la estructura del sistema visual, y producción de cada una de las situaciones de comunicación.

La entrega consta de:

1 lámina 70x50cm en blanco y negro del afiche y 1 lámina A3 con el afiche a color.

1 mono de la carpeta de presentación.

1 lámina con el packaging desplegado

1 mono del packaging tamaño 1:1

1 lámina A3 horizontal: con las tres piezas ejemplo juntas.

Informe desarrollando las decisiones sintácticas del sistema, las decisiones respecto de la función de cada una de las piezas y la situación desarrollada para cada receptor.

Duración

8 clases

Fecha de entrega: 16 de septiembre de 2010

• Trabajo Práctico 8

Temática

Diseño de un sistema promocional. Diseño de Sistema de complejidad alta (tres o más situaciones diferentes de comunicación decodificados en secuencia)

Objetivos

El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema de promoción del cuidado del medioambiente en un evento y cuyo emisor sea un canal de televisión. La propuesta debe identificar la mirada particular del canal. El alumno debe realizar las tres piezas –de distinto formato y función- que invite a conocer, informe y genere conciencia sobre el cambio climático conformando un signo visual único –sistema-. Todas las piezas deben pertenecer al sistema y cumplir una función de comunicación en la propuesta secuencial del sistema. A través del diseño del sistema el alumno deberá:

- Resolver la principal problemática de diseñar sistemas (construcción de una percepción de unidad a través del diseño de distintas piezas).
- Desarrollar la capacidad de construir una estructura que ordene el sistema a partir del análisis, la reflexión sobre la función de cada pieza, la secuencia de decodificación, la elección de un estilo visual y la definición de operaciones sintácticas.
- Implementar el proceso de diseño –el método de resolución del problema de comunicación- propuesto por la cátedra ejercitando específicamente la prefiguración de la estructura.

Implementación

Se realiza un evento concientizador sobre el cambio climático donde distintos participantes presentan propuestas, los canales de televisión seleccionados participan con un stand que identifica su estilo a través de un sistema de promocional de piezas compuesto por: un afiche vía público, el stand del evento y un CD de regalo para profundizar del tema.

Cada una de estas tres piezas significa una instancia de comunicación diferente: un contacto particular con el receptor. Adecuando criterios a las particularidades de cada situación, el alumno debe comunicar la propuesta única de la campaña/evento con el objetivo de interesar e informar al receptor.

Las etapas del desarrollo del proyecto deben ser planificados por el alumno, verificando el aprendizaje de la metodología propuesta para la resolución de sistemas durante todo el curso de Diseño 2.

La entrega consta de:

1 lámina A3 horizontal: con las tres piezas juntas (los paneles, el afiche, y el CD)

1 lámina A3 horizontal: con el afiche

1 lámina A3 horizontal: con los 3 paneles + escala humana.

1 CD armado.

Informe visual desarrollando las decisiones sintácticas del sistema, las decisiones respecto de la función de cada una de las piezas y todo lo que el alumno considere necesario para agregar a la presentación de su propuesta.

Duración

8 clases

Fecha de entrega: 14 de octubre de 2010

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

Asignatura: Diseño Gráfico 2

Cátedra: Yantorno

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

Año Académico: 2010

• **Trabajo Práctico 9**

Temática

Diseño de un sistema institucional. Diseño de Sistema de complejidad alta (tres grupos de sistemas con distintos canales y objetivos de comunicación)

Objetivos

El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema que regule la comunicación de un evento –festival de cine- regulando todas las comunicaciones necesarias. La propuesta debe identificar la propuesta particular del evento. El alumno debe realizar la estructura del sistema de comunicación del evento teniendo en cuenta tres funciones necesarias: la identificación del evento (conjunto de piezas que identifiquen el festival), la promoción del mismo (conjunto de piezas que publiciten el evento) y la realización del mismo (conjunto de piezas abocadas al funcionamiento del festival).

A través del diseño del sistema el alumno deberá:

- Resolver la problemática de diseñar sistemas.
- Desarrollar la capacidad de construir una estructura que ordene el sistema a partir del análisis del emisor, la reflexión sobre la función de grupo, la elección de un estilo visual y la definición de operaciones sintácticas.
- Implementar el proceso de diseño –el método de resolución del problema de comunicación- propuesto por la cátedra ejercitando específicamente la prefiguración de la estructura.
- Introducirse en la problemática de diseñar sistemas de sistemas.

Implementación

Los alumnos deben diseñar la totalidad del sistema de comunicación de un festival de cine. Para ello deberán conocer las características del evento, las intenciones de su realización e investigar sobre el lenguaje de otros festivales similares.

A partir de esta investigación debe generar un programa de necesidades que enumere todas las características a las que debe responder el sistema visual del evento; y presentar un partido gráfico que la resuelva.

En una segunda etapa debe definir la estructura del sistema visual que regule las características de tres grupos de piezas de comunicación (identificación, promoción y función).

Para verificar la correcta definición estructural, los alumnos deben realizar tres piezas por grupos de comunicación.

La entrega consta de:

Un Informe visual desarrollando las decisiones sintácticas del sistema, las decisiones respecto de cada grupo de piezas, ejemplos de verificación y todo lo que el alumno considere necesario para agregar a la presentación de su propuesta. El informe tiene formato libre pero debe tener en cuenta que debe ser expuesto.

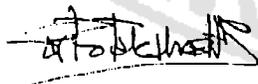
1 lámina montada A3 por cada grupo de piezas.

1 lámina montada con una pieza por grupo en detalle a elección del alumno.

Duración

11 clases

Fecha de entrega: 22 de noviembre de 2010



DG. Sue Takahashi
Profesora Adjunta
Leg. 109.605



Arq. Alfredo Yantorno
Profesor Titular
Leg. 52.401