

UBA - FADU

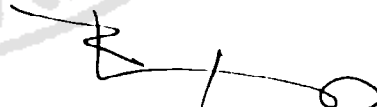
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

ASIGNATURA: GRÁFICA PARA PRODUCTOS

CÁTEDRA: JULIO COLMENERO

PROGRAMA 1997




Arq. RICARDO BLANCO
DIRECTOR
AREA DE PROYECTO OBJETUAL

PROGRAMA.

1) OBJETIVOS:

Gráfica para Productos es, en el contexto de la carrera, una materia electiva, donde se conjugan los elementos comunicacionales, estéticos y tecnológicos. Su concepción didáctica es de una asignatura teórico práctica.

El programa teórico aporta las bases fundamentales para el conocimiento, la reflexión y la práctica de proyecto.

En un espacio pedagógico tipo taller se aplicarán los conocimientos teóricos, técnicos proyectuales específicos, análisis y desarrollos críticos.

La Cátedra se propone que al terminar el curso, el alumno haya adquirido elementos para operar sobre el aspecto comunicacional de un producto o entorno, desarrollando una postura crítica frente a lo existente y a su propia práctica proyectual.

Se pondrá énfasis en la adquisición de un oficio básico dirigido a la posibilidad de producir documentación para la comunicación del proyecto y las especificaciones necesarias para la producción industrial.

2)CONTENIDOS:

Unidad 1

Fusión del diseño gráfico en el proyecto del objeto .

Elementos de Diseño Gráfico.

Tipografía. Símbolos gráficos.

Ventanas. Cuadros de selección. Secuencias operativas.

Organización de la información en el espacio gráfico.

Interfaces, estructura del espacio de acción y entornos gráficos.

Entornos plurisensoriales.

Color, gráfica y forma de soporte y producto.

Unidad 2

Elementos de Comunicación Visual.

Codificación y decodificación.

Las funciones básicas: indicativas, simbólicas y estético-perceptivas.

Legibilidad e inteligibilidad.

Diseño de la traducción de información apta para el mercado global.

Sistemas de identificación visual de líneas de productos.

Unidad 3

Tecnología de materiales y procesos aplicados a la gráfica de productos y entornos de información.

Sistemas de impresión. Procedimientos de edición y procedimientos de impresión.

Unidad 4

Diseño de la superficie material del soporte de información.

Niveles de brillo, transparencia y opacidad. Grados de rugosidad homogénea y heterogénea, texturas visuales y táctiles.

Soportes físicos de bajo grado de materialidad, transiluminación, cristales líquidos, leds, TRC, laminales sensibles al tacto.

Unidad 5

Práctica profesional.

Presentaciones. Técnicas de presentación: bocetos, rendering, ilustraciones, maquetas y prototipos gráficos. Procedimientos manuales y asistidos por computadora.

Documentación y especificaciones técnicas aptas para la producción industrial.

Documentación asistida por computadoras en red para la comunicación de ideas en trabajo grupal.

Bibliografía

Comentario:

"Gráfica para Productos" es una materia multidisciplinaria que aplica conocimientos de Semiótica, Comunicación Visual, Ergonomía, Morfología, Teoría del color, Tecnología, Análisis de producto, Análisis de Mercado y fundamentalmente imbricada con la asignatura troncal Diseño; por esta razón nuestra referencia bibliográfica debe ser necesariamente breve y remitimos al estudiante a consultar las bibliografías de las respectivas materias en cada caso especial.

Sería redundante volver a listar aquí los títulos que con mayor rigor y responsabilidad ya figuran en los programas de la carrera avalados por sus docentes especializados.

Daremos algunos títulos que consideramos de específica utilidad para el curso.

B.E.Bürdek. Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Edit. G.Gilli

A. e I. Turbaro. Tipografía, estudio e investigaciones sobre la forma de la escritura y los sistemas de impresión. Univ. de Palermo/ Librería Técnica CP67.

G. Bonsiepe. Las 7 columnas del diseño. Univ. Aut. Metropolitana, México.

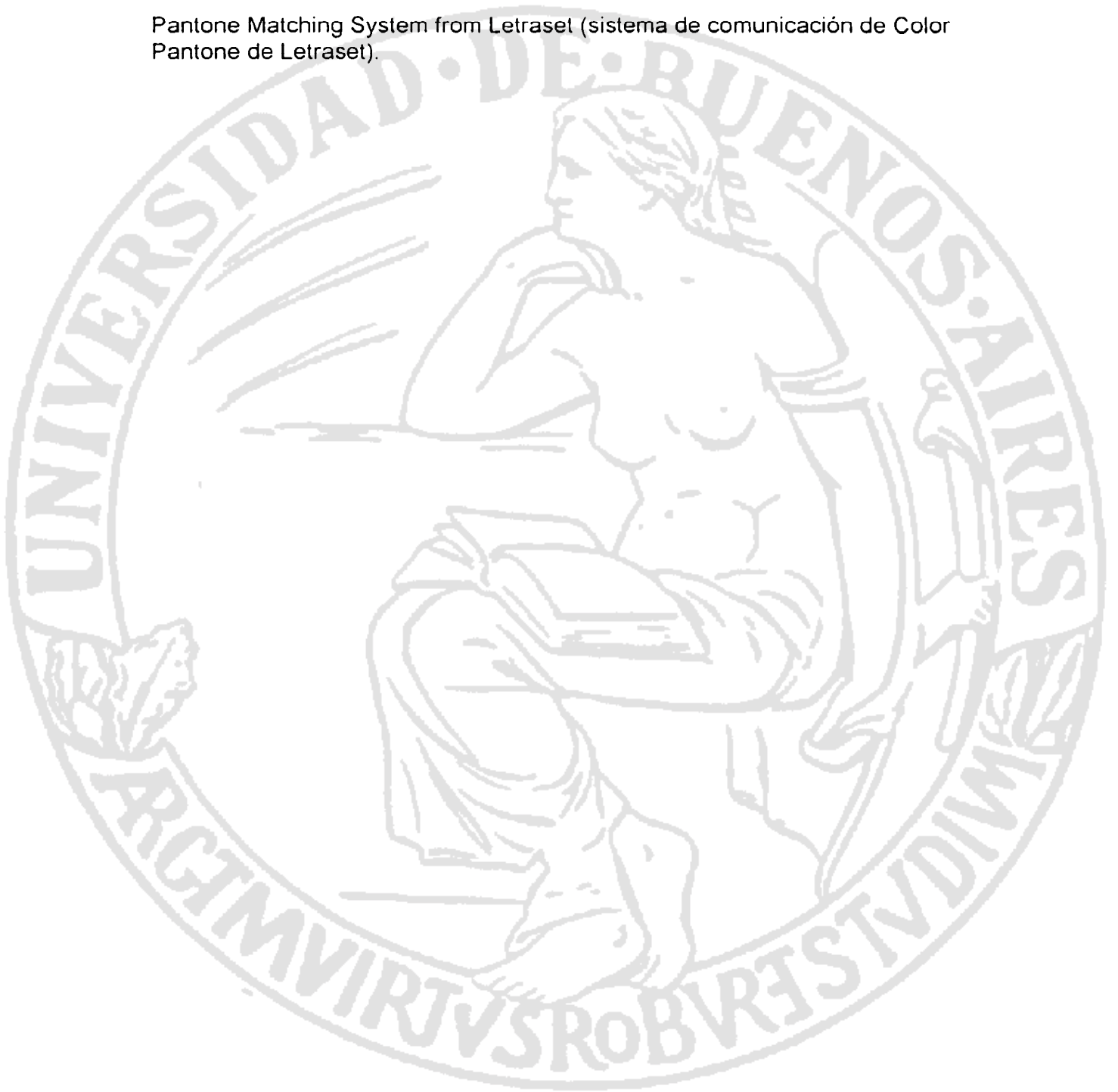
A. Marcolli. Teoría del campo, curso de educación visual.

Manuales de consulta

Letraset-Pantone, Catálogo tipográfico.

Pantone by Letraset Colour Specifier, Designer's Edition.
(Especificador de Colores para Diseñadores Pantone de Letraset).

Pantone Matching System from Letraset (sistema de comunicación de Color
Pantone de Letraset).



4. REGLAMENTO DE CURSADA:

Asistencia: el alumno tiene que cumplir un 75% de asistencia obligatoria.

Trabajos Prácticos: se entregan en su totalidad, caso contrario no podrán seguir cursando. En caso de no aprobarse el primer práctico (menos de un 60% de los objetivos prefijados) puede recuperar en el segundo y último trabajo práctico ya que éste engloba todos los objetivos pretendidos en la cursada.

Esquicios: Cada teórica es precedida por un esquicio que evalúa el entendimiento de la misma. Estos se entregan en su totalidad y su aprobación radica en cubrir con el 60% de los objetivos.

5. CRITERIOS DE EVALUACION:

Existen tres criterios de evaluación:

Propuesta: Se evalúa la aptitud para la búsqueda crítica de soluciones, la reflexión acerca de los problemas planteados y la capacidad de producir alternativas proyectuales.

Evolución: Se evalúa la capacidad de desarrollar alternativas en forma metódica hasta llegar a soluciones que respondan en forma eficiente a los requerimientos del problema.

Presentación: Se evalúa la capacidad de generar documentación desde el nivel de boceto preliminar hasta el prototipo gráfico, mostrando de manera clara y precisa la propuesta planteada; con las especificaciones técnicas aptas para la producción industrial y/o comunicación.

6. GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS:

Trabajo Práctico N°1:

Diseño gráfico/cromático y superficie del soporte gráfico aplicado a un producto de baja complejidad estructural y funcional.

Fase 1:

Bocetos preliminares.
Bocetos avanzados.
Maquetas de análisis.

Fase 2:

Diseño definitivo.
Presentación de detalles significativos y conjunto.

Fase 3:

Planos y documentación para producción.
Guía de recomendaciones de aplicación de elementos gráficos.
Originales de impresión.
Muestras y especificaciones de color.
Muestras y especificaciones de terminación superficial.

Trabajo Práctico N°2:

Diseño gráfico/cromático y superficie del soporte gráfico aplicado a un producto complejo o sistema de objetos científico - técnicos.

Fase 1:

Bocetos preliminares.
Bocetos avanzados.
Maquetas de análisis.

Fase 2:

Diseño definitivo.
Presentación de detalles significativos y conjunto.

Fase 3:

Documentación para producción industrial y/o comunicación.
Originales y/o archivos para impresión.
Muestras y especificaciones de color.
Muestras y especificaciones de la superficie del soporte gráfico.
Guía de recomendaciones de aplicación.
Prototipo gráfico de presentación.
Informe sobre el proceso de desarrollo y toma de decisiones.