

Materia electiva: Gráfica para Productos

Cátedra: Colmenero

Carrera: Diseño Industrial

Departamento de Diseño Industrial y Gráfico

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Universidad de Buenos Aires

Programas.

1. Objetivos
2. Contenidos
3. Bibliografía
4. Guía de Trabajos Prácticos

1.OBJETIVOS:

.Gráfica para Productos es, en el contexto de la carrera, una materia electiva, donde se analizan elementos comunicacionales, estéticos y tecnológicos.

.Su concepción didáctica es de taller, un lugar donde la práctica en las técnicas de proyectación, la experimentación y el análisis guían el desarrollo de los trabajos.

.Esta práctica deberá proponer soluciones de factibilidad en cuanto a materiales y procesos.

.La Cátedra se propone que al terminar el curso, el alumno no solo haya adquirido elementos para operar sobre el aspecto comunicacional de un producto, sino también que haya desarrollado una postura crítica frente a productos existentes ó a su práctica proyectual.

Se pondrá énfasis en la adquisición de un oficio básico dirigido a la posibilidad de producir documentación técnica con las especificaciones necesarias para la producción industrial.

.El programa teórico proveerá la información necesaria para cubrir el desarrollo proyectual .

En la mayor parte de los casos se tratará de recuperar conocimientos ya adquiridos para su aplicación específica como es el caso de los datos ergonómicos, tecnológicos y teoría del color.

2.Contenidos:

Unidad 1:Elementos de Diseño Gráfico para Productos.

Historia de la escritura.Pictografía.Ideografía.
Fonetismo.Alfabeto romano.Familias tipográficas
básicas, características morfológicas.
Criterios de selección tipográfica.Variables:forma,
tamaño,proporción,tono,dirección.Medidas tipográficas
sistema Didot,sistema métrico decimal.
Composición,cálculo,diagramación. -
Symbolismo gráfico,grados de abstracción,conven-
ciones.Relaciones con símbolos alfanuméricos.

Unidad 2:Presentación de la Información Visual en Productos.

Modelo informacional aplicado a los dispositivos
visuales y sus comandos.
Tipos de información:cuantitativa,cualitativa,de es-
tado,de alarma y señal,figurativa,de identificación,
alfanumérica y simbólica.
Factores de diseño:visibilidad,legibilidad,facili-
dad de lectura,memorización,velocidad,exactitud,je-
rarquización.
Principios de distribución de los elementos visuales.
Paneles con controles manuales combinados con dis-
plays visuales:regulación del espacio físico,se-
cuencias,diagramas de distribución en sistemas com-
plejos.
Aspectos semiológicos de la comunicación gráfica:
estilos,retórica de la imagen.

Unidad 3:Tratamiento Superficial del Soporte Gráfico.

Principales tecnologías de materiales y procesos.
Criterios de selección para casos específicos.
Color.Textura.Tramado.Brillo.Mateado.Satinado.Trans-
parencia.Translucidez.

Diseño de la calidad superficial: parámetros ópticos y táctiles, durabilidad y mantenimiento, factores semiológicos.

Unidad 4: Sistemas de Impresión.

Principales tecnologías de materiales y procesos.

Criterios de selección para casos específicos.

Tintas, pinturas, lacas, pigmentos naturales y sintéticos.

Serigrafía, tampografía, fotoquímica, termoformado por vacío ó soplado, inyección, grabado mecánico y químico, hot stamping, grabado láser, enmascarado, punzonado, troquelado.

Unidad 5: Práctica Profesional en Gráfica Aplicada a Productos.

Metodología de trabajo. Bocetos de análisis y ajuste.

Maquetas y prototipos de presentación. Originales de impresión.

Documentación técnica de producción: tolerancias, muestras de color, especificación de la superficie, especificación de la calidad visual de impresión.

Regulaciones de aplicación sistemática.

Costos y presupuestos.

Relaciones profesionales con el Diseñador Industrial con el Diseñador Gráfico, Ingeniero de Desarrollo de Producto, Gerente de Comercialización, Proveedores de procesos.

3. Bibliografía:

Ernest J. McCormick, Ergonomía. Editorial Gustavo Gilli.
Colección GG Diseño, Barcelona.

(Capítulos 3, 4 y 11)

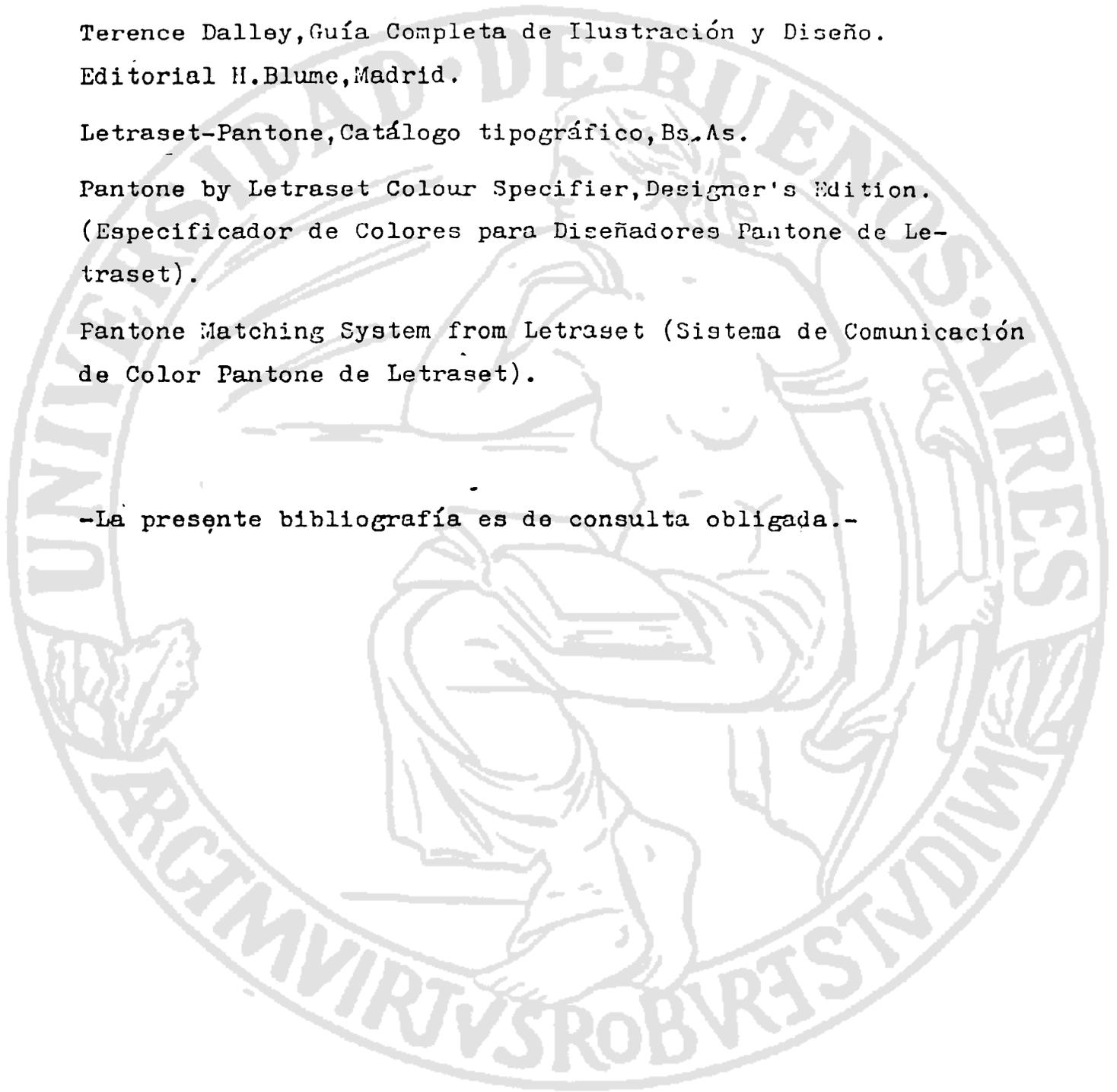
Terence Dalley, Guía Completa de Ilustración y Diseño.
Editorial H. Blume, Madrid.

Letraset-Pantone, Catálogo tipográfico, Bs. As.

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).

-La presente bibliografía es de consulta obligada.-



4. Guía de Trabajos Prácticos:

Trabajo Práctico N°1:

Ejercitación básica sobre un producto de uso de baja complejidad estructural y funcional.

Diseño gráfico/cromático/calidad superficial.

Fase 1: Bocetos preliminares

Bocetos avanzados

Fase 2: Diseño definitivo

Presentación de detalles 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/calidad superficial aplicado a un producto complejo ó sistema de objetos del rubro científico - técnico.

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

· Originales de impresión

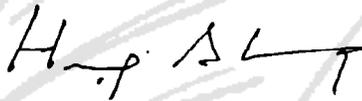
Muestras y especificaciones de color

Muestras y especificaciones de calidad superficial

Guía de recomendaciones de aplicación

Prototipo de presentación

Informe sobre el proceso de desarrollo y toma de decisiones.



Hugo Alvarez

Hugo Alvarez. JTP. LW° 114.017.



Julio Colmenero

