



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

#### ASIGNATURA: DISEÑO GRÁFICO 3 – Cátedra Gabriele

---

- Plan de estudios: Año 2019\_Res (CS) 8557/17
- Carga horaria total: 240 horas
- Carga horaria semanal: 8 horas
- Duración del dictado: Anual
- Turnos: Turno Noche
- Tipo de promoción: Directa

#### UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

---

CICLO DE FORMACION GENERAL (CFG)                      NIVEL 4º AÑO

### 2. OBJETIVOS

El Diseño como complejidad. El contexto y las tecnologías. Relaciones entre el Diseño y sus áreas de acción. Rol social y cultural del diseñador. Pensamiento crítico y pensamiento proyectual como pilares constructores de sentido en la disciplina. La práctica proyectual. Metodologías proyectuales. Condicionantes socioculturales de las estructuras morfológicas, comunicacionales, históricas y tecnológicas de los productos de diseño. Procesos de significación y sentido. Sistemas gráficos de alta complejidad.

### 3. CONTENIDOS

Los contenidos de la materia se estructuran a partir de unidades didácticas. Para cumplimentar la enseñanza de estas unidades se dispone de:

#### Recursos de Infraestructura

Aulas-Talleres: acondicionados para la realización de trabajos prácticos en clase, para la realización de exposiciones grupales e individuales de trabajos y para el dictado de clases expositivas, clases prácticas y debates conducidos.

Biblioteca: para el acceso a material teórico y práctico básico o complementario.

#### Recursos Administrativos

Web y blog de la cátedra: plataforma digital que permite el acceso a información, apuntes, notas.

#### **Unidad temática 1: ESTADOS DEL MUNDO / Retórica de la imagen**

- Investigación, debate y construcción de una mirada crítica mediante el análisis de una problemática específica.
- Resolución de una problemática de comunicación visual: articulación retórica de la imagen para la creación de un afiche de carácter social.
- Desarrollo de un sistema gráfico que pueda extenderse a piezas editoriales y audiovisuales.
- Lograr una visión amplia, dinámica y poco transitada sobre los hechos



analizados.

## **Unidad temática 2: ARQUITECTURA DE LA INFORMACION / Museos**

Diseño de un sitio web para un museo y propuesta de aplicación (App) interactiva en el mismo: ambas deberán funcionar de manera complementaria.

- Incorporación de la noción de hipertexto en toda su complejidad, tomando como excusa el diseño del sitio web.
- Exploración de la problemática del diseño de interfaces gráficas y experiencia de usuario (UX).

## **Unidad temática 3: SISTEMAS COMPLEJOS / Festivales**

- Desarrollar una estrategia de comunicación y un enfoque rector a partir del análisis del comitente asignado.
- Desarrollar un programa visual acorde a las necesidades, sus reglas básicas de configuración, sus variables, sus constantes y todos aquellos elementos pertinentes que el estudiante considere oportunos para la comprensión global de la problemática.

### **Metodología PARTE 1**

- Esta etapa del trabajo práctico final busca generar un Programa Visual para el festival.
- Se definirá un enfoque a partir de la temática asignada, que establezca una clara relación entre la totalidad de las piezas a diseñar.
- Se establecerá un partido conceptual/gráfico que permita establecer una relación visual entre las diferentes piezas.
- Este partido conceptual/gráfico será presentado

### **Modalidad de Enseñanza:**

Clases prácticas en taller donde los estudiantes realizan ejercicios que permiten abordar la problemática de cada trabajo práctico de forma iterativa.

Clases teóricas donde los estudiantes refuerzan los conocimientos teóricos adquiridos mediante trabajos prácticos.

Clases expositivas (abiertas a preguntas y consultas durante su desarrollo). Explicación del marco teórico y práctico de la materia en función de las diferentes unidades temáticas.

Debates conducidos en clase. A partir de consignas específicas se busca guiar un debate para que los estudiantes construyan sus propias definiciones sobre los temas propuestos.

Clases prácticas específicas en clase. Desarrollo de clases instrumentales donde estudiantes y docentes desarrollan de forma conjunta una determinada práctica, técnica o programa.

Trabajos prácticos individuales. Desarrollo de ejercitaciones en clase y domicilio con corrección, seguimiento de los docentes (tanto de los procesos de diseño como de los resultados obtenidos).

Exposiciones grupales de trabajos. Corrección, comentarios y opiniones de docentes y estudiantes sobre el total de la producción de trabajos realizados del taller.

Exposiciones individuales de trabajos. Corrección, comentarios y opiniones de docentes y estudiantes sobre un trabajo en particular realizado en el taller.

Clase de evaluación parcial: Se evaluarán los conocimientos teórico-prácticos adquiridos por el estudiante. Los temas de la evaluación se determinarán a partir de lo desarrollado en las clases expositivas, los debates conducidos, los apuntes y la ejercitación desarrollada en clase.

### **Modalidad de Evaluación:**

Los Trabajos Prácticos se evaluarán con el siguiente criterio:

- Trabajo desaprobado: aquel que no alcanza los objetivos pedagógicos establecidos.
- Trabajo aprobado: aquel que alcanza y/o supera los objetivos pedagógicos establecidos.

Los trabajos prácticos se calificará con una escala de 1 a 10 puntos, considerándose:



- Menos de 4 puntos: desaprobado
- De 4 a 10 puntos: aprobado

El estudiante será informado de su nota en un plazo no mayor a 3 clases después de concluido un trabajo práctico. Al promediar la mitad del curso el alumno recibirá una nota numérica que sintetizará la evaluación de los trabajos previos. Esta nota le permitirá evaluar su desempeño en el curso hasta ese momento.

Al finalizar el curso el estudiante recibirá otra nota numérica como evaluación del proceso de aprendizaje final, dicha nota constará en las actas correspondientes y determinará la condición de la cursada como desaprobada, aprobada.

La evaluación de los aprendizajes durante la cursada se realizará a través de al menos 4 trabajos prácticos obligatorios para la evaluación de los contenidos conceptuales específicos y la rigurosidad en la aplicación de las capacidades proyectuales requeridas.

Es indispensable la presentación del 100% de los trabajos prácticos en tiempo y forma para obtener la nota mínima de aprobación.

Condiciones de aprobación:

Aprobación de un examen final con una nota mínima de 4 (cuatro).

Condiciones de la cursada:

- Cumplir con el régimen de correlativas establecido por la Universidad.
- Cumplir con los requisitos administrativos necesarios para ser incluido en los listados del curso.
- Cumplir con el 75% de la asistencia total al curso.
- En el caso de los trabajos prácticos se deberá preparar, por fuera del horario de cursada, el material necesario para ser presentado para su corrección.
- También, en el caso de los trabajos prácticos, durante el transcurso de la clase se deberá preparar y producir material para su corrección. Este material se evaluará conjuntamente con aquel preparado por fuera del horario de cursada.
- La entrega de trabajos debe ser en el formato indicado y explicitado por el docente, caso contrario será considerada como desaprobada.
- La entrega debe estar completa.

## **Bibliografía:**

Joan Costa-Imagen Corporativa en el siglo XXI

Victor Margolin-Las políticas de lo artificial.

Abraham A Moles-La ciencia de lo impreciso

Andreas Huyssen-Modernismo, cultura de masas, posmodernismo

Carlos Altamirano-Términos críticos de la sociología de la cultura

Cecilia Mazzeo-Qué dice del diseño la enseñanza del diseño

Chistrian Ferrer-El entramado

Edgar Morin - El Método

Eric Hobsbawm-Cómo cambiar el mundo

Gilles Deleuze-Foucault

Gilles Deleuze.docx el pliegue

Hal Foster-La posmodernidad

Hans-Georg Gadamer-El giro hermenéutico

Harun Farocki-Desconfiar de las imágenes

Italo Calvino-Seis propuestas para el próximo milenio

Iuri M. Lotman.-La semiosfera I

Joan Costa-La imagen de marca

José Pablo Feinmann-Material de estudios filosóficos



**UBA, FADU.**

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

Katya Mandoki-Estética cotidiana y Juegos de la Cultura

Katya Mandoki-Prácticas estéticas e identidades sociales

Leonor Arfuch, Norberto Chaves, María Ledesma-Diseño y comunicación

Marshall Berman-Todo lo sólido se desvanece en el aire

Naomi Klein-no logo

Néstor García Canclini-Culturas híbridas

Nicholas Carr-Qué está haciendo Internet con nuestras mentes

Norberto Chaves - Ser postmoderno

Norberto Chaves-La marca corporativa

Paul Cobley-semiotica para Principiantes

Paula Sibilia -El hombre postorgánico

Pierre Bourdieu-Capital cultural, escuela y espacio social

PIERRE LÉVY-inteligenciaColectiva

Rafael Echeverría-Estudios sobre aprendizaje

Razmig Keucheyan - Hemisferio Izquierdo

Régis Debray-Vida y muerte de la imagen

Rolf Wiggershaus-La Escuela de Franckfurt

Tony Puig-Se acabó la diversión

Umberto Eco-Semiótica y filosofía del lenguaje

Umberto Eco-Tratado de Semiótica General

Zygmund Bauman-Extraños llamando a la puerta

Zygmund Bauman-Modernidad Liquida

Zygmunt Bauman-Comunidad final

Zygmunt Bauman-La cultura como praxis