

Programa de estudios DGPC

Diseño Gráfico por Computación

Carrera de Diseño Gráfico y Carrera de Diseño de Imagen y Sonido

Cátedra DG Ocampo

### Contexto

El diseño de sitios y páginas web es abordado, a lo largo de las carreras, desde múltiples puntos de vista y en diversas materias. Las distintas perspectivas dan al alumno un enriquecedor panorama del amplio abanico de posibilidades. La articulación prevista con el plan de las carreras diseño gráfico y diseño de imagen y sonido es que el alumno aprenda a participar en un trabajo integrador de las distintas etapas de producción de un sitio web: relevar, planificar, diseñar, programar, producir y publicar en un servidor de páginas web y actualizar las propuestas hasta lograr la realización del trabajo práctico.

La materia diseño gráfico por computación es una asignatura optativa, proyectual, cuatrimestral, de promoción directa, la carga horaria prevista es de 60 hs. sin examen final. Cada alumno asiste a una sola clase semanal de 4 hs. de duración. Se requiere un presentismo del 75%. La materia se dicta los días viernes de 19 a 23 hs. Este horario se repite en ambos cuatrimestres.

El diseño gráfico por computación le permite a los estudiantes participar del diseño y la producción de comunicaciones que se desarrollan a través de la red internet.

Desde sus orígenes hasta el presente, internet se ha convertido en un medio de expresión, información y comunicación lo suficientemente importante como para ser incluido entre los medios en los que el diseñador puede -y debe- incidir, destacándose en particular el diseño de sitios y aplicaciones web.

### Objetivos específicos de la materia

- Colaborar en la formación del alumno como un realizador integral capacitado para integrarse profesionalmente al medio, apoyado tanto en el conocimiento del hecho estético como en la formación técnica.
- Incorporar el uso de los lenguajes básicos de internet: html5 – css – javascript y practicar la interacción online con un servidor de páginas web.

- Lograr que la experiencia del uso de los lenguajes básicos de internet y la interacción online con los servidores constituyan un incremento en las herramientas de expresión disponibles.
- Participar en el constante desarrollo de destrezas del pensamiento creativo de los alumnos.
- Promover el trabajo en equipo y la interacción con comitentes y necesidades reales que enriquezcan al futuro profesional.
- Integrar el trabajo colaborativo y multidisciplinario en el taller, a través de la elaboración de proyectos de diseño y producción de sitios para internet.

#### Modalidad de cursada

La modalidad de cursada prevista es presencial y se prevé como complemento la presentación de trabajos prácticos online.

Las clases son teóricas y prácticas.

La cursada se organiza sobre una división en comisiones de acuerdo a la disponibilidad de aulas del centro cao. Cada comisión tiene asignado un docente a su cargo y en la medida de lo posible contará también con al menos un ayudante.

#### Clases teóricas y clases prácticas

Las clases teóricas servirán para establecer los objetivos y dar la pauta a desarrollarse en cada una de las clases. En cada comisión se desarrollarán las explicaciones técnicas del tema del día y del trabajo práctico correspondiente, con el seguimiento de cada alumno y cada equipo por parte de los docentes a cargo.

Para poder realizar la práctica de publicación de los trabajos prácticos del alumnado, la cátedra provee tal como lo viene haciendo desde 2001 un servidor de páginas web, en el siguiente dominio:

<http://www.catedraocampo.com.ar>

A cada equipo se le asigna una carpeta y un acceso ftp con usuario y clave, el cual es utilizado durante todo el cuatrimestre a los efectos de subir los trabajos a medida que se van realizando y hasta la entrega final.

#### Programas a utilizar

Con el objetivo de actualizar la modalidad de producción de páginas web y aplicaciones móviles y dado el constante avance de las tecnologías y sistemas de

código abierto (open source) que se utilizan en internet, la cátedra prevé el uso de los siguientes programas:

- brackets
- filezilla
- gimp
- inkscape

Cursada en equipo de cuatro alumnos

Para la realización de los trabajos prácticos, los alumnos se reunirán en equipos de cuatro integrantes.

El seguimiento periódico del desarrollo del trabajo práctico será registrado en una ficha grupal que estará a cargo del docente que esté al frente de cada comisión.

Recursos y contenidos de DGPC

- Implementación de códigos orientados al desarrollo web. Código html5, css3 y javascript
- Experiencia del uso y la interacción online con los servidores web.
- Calidad gráfica de los elementos: tipografía para web e imágenes optimizadas para la web.
- Comunicación e identificación visual en la web.
- Clasificación de la información, navegación.
- Elementos de pantalla. Diseño y programación.
- Secuencia de lectura, interacción, usabilidad.
- Diseño adaptable a distintos dispositivos web.

Requerimientos

Cada equipo diseñará y desarrollará un sitio web con las siguientes páginas de referencia:

- Áreas del sitio de la cátedra comitente:
- Página de presentación (inicio – home).
- Página de bienvenida para los ingresantes de 2015.
- Página del programa de estudios de la cátedra.
- Página del equipo docente.
- Página de los trabajos prácticos realizados.
- Página de producciones audiovisuales.
- Página de contacto.

- Página de redes sociales.
- Página de comisiones.
- Página de galería de imágenes.

#### Instancias de entrega y examen

- Entrega parcial grupal
- Relevamiento de los requerimientos.
- Generación de una propuesta con carta de tendencia.
- Diseño y programación de un sitio web con un mínimo de 5 páginas.

#### Examen parcial individual

- Evaluación consistente en la producción en clase de una parte del trabajo práctico.

#### Entrega final grupal

- Diseño de un sitio web con un mínimo de 15 páginas.
- Diseño de un panel promocional del sitio web, de 70 cm x 100 cm, impreso y montado.

#### Pautas de evaluación de las entregas parcial y final

Se evaluará la presentación de la entrega grupal con nota de 1 a 10 de acuerdo a los siguientes puntos:

- Programación en todas sus áreas de acuerdo a los contenidos impartidos en las clases teóricas.
- Correcta selección y clasificación de los contenidos.
- Calidad de la propuesta gráfica en todos sus elementos.
- Ajuste sistémico de todos los elementos componentes de manera tal que se articulen como parte del mismo mensaje, manteniendo su correcta relación.