

## **PROGRAMA**

### **Propuesta de la Cátedra**

Gráfica para Productos es, en el contexto de ambas carreras, una materia electiva, donde se conjugan 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 y proyectuales para análisis y desarrollo de productos que contemplen la gráfica como elemento estructural en su concepción.

### **Objetivos:**

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 gráfico básico, dirigido a la posibilidad de producir documentación para la comunicación del proyecto y las especificaciones necesarias para la producción industrial.

### **Contenidos:**

#### **Unidad 1**

Fusión del diseño gráfico en el proyecto de un objeto .

Elementos de Diseño Gráfico.

Tipografía. Criterios de selección. Familias tipográficas.

Símbolos gráficos. Pictogramas.

Organización de la información en el espacio gráfico.

Operatividad, secuencia de uso.

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. Visibilidad.

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

Sistemas de identificación visual de líneas de productos.

**Contenidos (continuación)**

**Unidad 3**

Práctica profesional.

Tecnología de materiales y procesos aplicados a la gráfica de productos y entornos de información. Sistemas de impresión. Procedimientos de edición, preimpresión e 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, laminales sensibles al tacto.

**Unidad 5**

Relaciones con el mercado.

Contextualización del trabajo profesional. Imagen corporativa. Estrategia. El producto dentro de la identidad corporativa.

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 analógica y digital.

Relaciones laborales con otros profesionales.

## 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.*

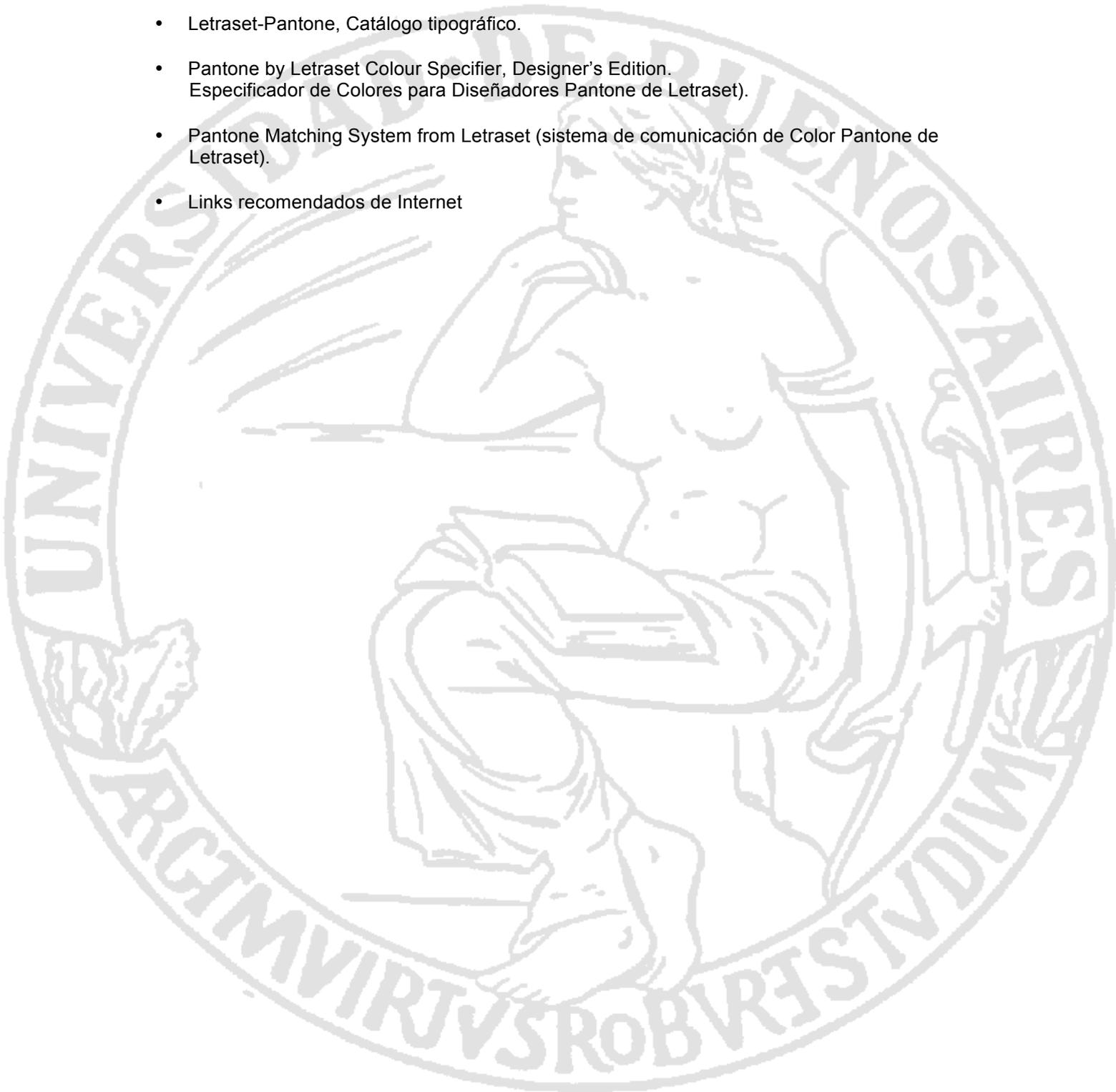
*Sería redundante volver a listar aquí los títulos que con mayor rigor y responsabilidad ya figuran en los programas de la carrera avalados por sus docentes especializados.*

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

- **B.E.Bürdek.**  
Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Editorial Gilli
- **Adrián Frutiger**  
En torno a la tipografía. Editorial Gilli
- **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.
- **G. Bonsiepe.**  
Del objeto a la Interfase. Ediciones Infinito
- **Marcolli.**  
Teoría del campo, curso de educación visual.
- **N. Chavez**  
La Imagen corporativa. GG Diseño
- **Rudolf Arnheim.**  
Arte y percepción visual. Alianza Editorial. Madrid. 1981.
- **Rayan Abdullah / Roger Hüber**  
Thames & Hudson
- **Dick Powell**  
Técnicas de Rendering
- **Straub / Castiho / Queiroz / Biondan**  
ABC do Rendering.

### Manuales de consulta

- Color Harmony Workbook
- 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).
- Links recomendados de Internet



**Reglamento de la 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 seguida 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.

### **Criterios de Evaluación**

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.

#### **Desarrollo / 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.

### Guía de trabajos prácticos

#### Trabajo Práctico N°1:

##### Trabajo en común para alumnos de Diseño Industrial y Gráfico

Diseño gráfico / cromático y de 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:

Prototipo gráfico de presentación.

#### Trabajo Práctico N°2:

##### Trabajo en común para alumnos de Diseño Industrial y Gráfico

Diseño gráfico / cromático y de superficie aplicado a un producto de complejidad media. Producto existente reformulado.

##### 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. Prototipo gráfico de presentación.

### Trabajos prácticos (continuación)

#### Trabajo Práctico N°3:

Diseño gráfico / cromático y de superficie aplicado a un producto de complejidad intermedia. Ejercicio de prototipado y verificación física. Verificación de lo proyectado con la realidad tangible

##### Fase 1:

Bocetos preliminares.  
Bocetos avanzados.  
Maquetas de análisis.

##### Fase 2:

Diseño definitivo.  
Presentación de detalles significativos y conjunto.

##### Fase 3:

Prototipo del producto modificado a partir del producto real.  
Informe sobre el proceso de desarrollo y toma de decisiones.

#### Trabajo Práctico N°4:

Diseño gráfico / cromático y de superficie aplicado a un producto complejo o sistema de objetos científico – técnico. Sistema de alta complejidad con entornos plurisensoriales.

##### 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.