

PROGRAMA

Propuesta de la Cátedra

Perfil del futuro diseñador gráfico

El diseñador gráfico debe ser un inteligente programador y organizador de la información que luego deberá saber transformarla en las comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos.

Debe saber observar e interpretar la realidad de la cual participa, generando teorías para que su trabajo sea un aporte constante y cualitativo al contexto y a la problemática comunicacional.

· Su posición ante la sociedad

Debe asumir una posición ética que evite la contaminación visual, reflexionando responsablemente, sobre las acciones comunicacionales que produce.

Debe tener conciencia de su rol social como factor de transformación y desarrollo de la sociedad con una asumida actitud de experimentación y actualización permanente.

· Su posición ante sí mismo

Asumir que hoy el campo del diseñador gráfico abarca todo el dominio del proceso comunicacional y por lo tanto sólo la constante capacitación, como así también la metódica búsqueda de una ampliación de sus áreas de conocimiento, le permitirán un verdadero desarrollo profesional.

· Enseñanza y profesionalidad

Actualmente todo el mundo acepta sin más el concepto de que el maestro ya no es el poseedor de toda la sabiduría y que su función no es la de transmitir. De forma aséptica, el patrimonio cultural que detenta, sino que en una institución verdaderamente adecuada a las exigencias de una sociedad en continua transformación, el maestro debe estimular y coordinar un proceso de investigación, donde los alumnos serán los protagonistas activos.

Es necesario posibilitar el pleno desenvolvimiento del pensamiento crítico, la definición de problemas, su análisis. Estimular el desarrollo de una estructura racional de pensamiento, de imaginación y de intuición a fin de contribuir al desarrollo de una personalidad totalizadora y creativa con un estímulo constante.

Para el logro de ciertas metas se intenta mantener un diálogo permanente, abierto y dinámico tanto en la gestión académica como en la realización de coloquios periódicos para verificar el crecimiento de cada alumno tendiente a la aclaración de dudas, la motivación y al cultivo de una conciencia crítica y reflexiva.

Nos preocupa que el trabajo del profesor esté cerca de la realidad humana y social ampliando su preparación con los conocimientos de los procesos intelectivos y psicológicos relacionados con la realidad de sus alumnos. Fijando su atención en sus vivencias y en su cultura, conociendo las metodologías didácticas más idóneas a su disciplina, consciente de las variables que pueden interferir, de manera positiva o negativa, en el proceso de estudio-enseñanza.

Dentro de este proceso, naturalmente, el alumno será el protagonista, con sus exigencias y con su asimilación de estudio.

Intentamos ampliar los conocimientos sobre teorías; todo conocimiento real abre un abanico inagotable de posibles distintas respuestas para la solución de un mismo problema... Debemos postular que la creatividad puede ser una búsqueda organizada con un objetivo de cambio, este estado de búsqueda genera la necesidad de usarse mejor a sí mismo o de buscar la manera para pensar mejor.



DG1

Objetivos

1. Ideas básicas sobre el significado y significante de los mensajes, su propósito y destinatario
2. Conceptos de la gestalt
3. El lenguaje de la visión Percepción Comunicación
4. Mensaje y señal
5. El símbolo
6. Los signos gráficos
7. Leyes del lenguaje gráfico
8. La figura y la síntesis gráficas
9. El lenguaje pictogramático
10. La retícula estructurante
11. La organización reticular
12. La letra y estructura tipográfica
13. El refuerzo semántico como particularización signica.

Contenidos DG1

Trabajo Práctico Nº 1

Trabajo expresivo - LIBRE

Trabajo Práctico Nº 2

Acercamiento al signo

Trabajo Práctico Nº 3

Refuerzo semántico

Trabajo Práctico Nº 4

Lenguaje

Trabajo Práctico Nº 5

Tipograma

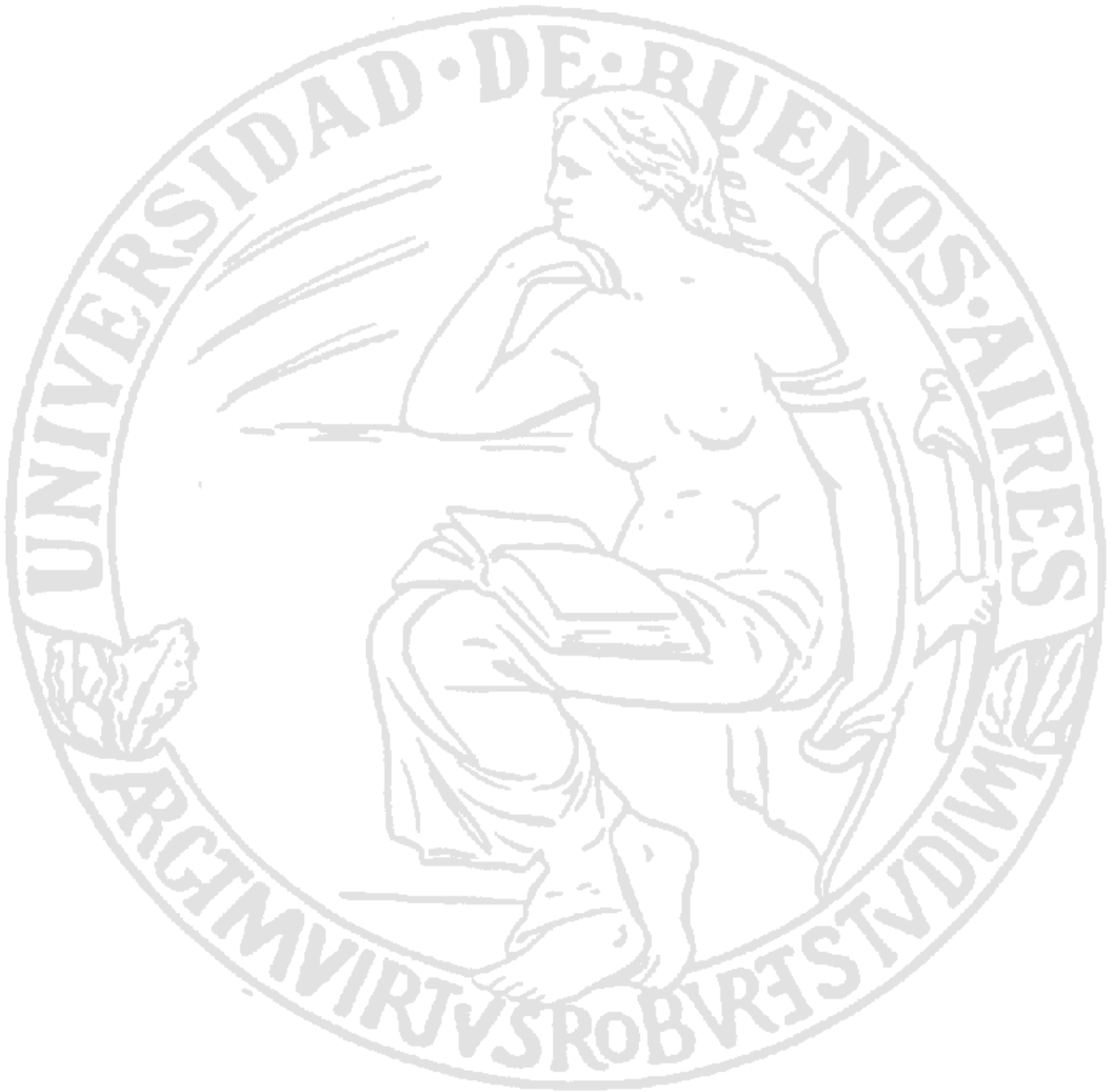
Trabajo Práctico Nº 6

Diseño editorial

Trabajo Práctico Nº 7

Sistema de signos

Trabajo Práctico Nº 8



Diseño corporativo

DG2:

Objetivos

1. Ideas básicas sobre el pensamiento sistémico de los significados, significantes objetivos y destinatarios
2. Conceptos de sistema.
3. La gestalt: unidad, totalidad, síntesis. La secuencia
4. El partido
5. La idea rectora
6. El plan ordenador
7. Sistema y subsistema Retícula gráfica Diagramación editorial Modulación
8. Niveles de lectura Organización de los espacios La mancha tipográfica
9. Definición de problemas
10. Articulación de elementos gráficos, tipográficos, fotográficos en un plan visual.
El diseño tridimensional
11. El volumen y la forma corpórea Sistema de identificación visual Isotipo - logotipo
12. Códigos normativos

Contenidos DG2

Trabajo Práctico Nº 1

Diseño de Afiche

Trabajo Práctico Nº 2

Sistema de signos

Trabajo Práctico Nº 3

Diseño de Packaging

Trabajo Práctico Nº 4

Diseño de Stand

Trabajo Práctico Nº 5

Diseño Editorial

Trabajo Práctico Nº 6

Diseño Corporativo

DG3

Objetivos

1. Ideas básicas sobre las interrelaciones entre sistemas de significados, significantes y entre sistemas de objetivos y destinatario.
2. Conceptos de las interrelaciones entre sistemas. Problemas de diseño
3. Métodos de diseño
4. Proceso proyectual
5. Etapas del diseño
6. Definición de condicionantes
7. Partido
8. Factores determinantes.
9. Recopilación de datos, ordenamiento, evaluación, clasificación y jerarquización operativa
10. Análisis de contenidos Tipología de los significados Sistema de identidad visual
11. Marca, sistema gráfico
12. Imagen institucional
13. Aplicaciones Manual de normas Sistema de señalización Clasificación
14. Normas de estandarización y normas constructivas.
15. Lenguaje, subsistemas informáticos, tecnología gráfica y de emplazamiento. El pensamiento lateral, la doble entrada
16. Diseño web Imagen y sonido Animación del grafismo
17. El efecto cinético

Contenidos DG2

Trabajo Práctico Nº 1

Diseño de Campaña

Trabajo Práctico Nº 2

Diseño Editorial

Trabajo Práctico Nº 3

Diseño Web

Trabajo Práctico Nº 4



BIBLIOGRAFIA

Aicher, Otl y Krampen, Martin, "Sistemas de signos en la comunicación visual". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Aicher, Otl, "El mundo como proyecto". Editorial Gustavo Gili.

aiga, American Institute of Graphic Arts, "Símbolos de señalización".
Editorial Gustavo Gili Diseño.

Argan, Giulio Carlo, "El arte moderno". Fernando Torres, editor.

"Archigraphia."

Arheim, R., "Arte y percepción visual". Salvat.

"Art Book". Editorial Pigmalión. Madrid, 1985.

"Art Directors Index to Illustration, Graphics and Design."

Ballinger, Raymond, "Layout". New York.

Ballinger, Raymond, "Lettering art in modern use".

Barthes, Roland, "Lo obvio y lo obtuso". Editorial Paidós.

Barthes, Roland, "Fragmentos de un discurso amoroso". Editorial Siglo XXI.

Barthes, Roland, "Mitologías".

Bayer, Herbert y otros, "Seven designers look at trademark design".

Bieseke, I. G., "Graphic Design International". Creative work of selected colleges of design from twelve countries."

Bonsiepe, Gui, "El diseño de la periferia".

Buenos Aires, Municipalidad, Banco de la Ciudad de Buenos Aires, "Sistema de identificación visual". Buenos Aires, 1971.

Carter, D., "Logo International". New York, 1984.

Chaves, Norberto, "La imagen corporativa".

Colombo, F., "Televisión: la realidad como espectáculo". Editorial Gustavo Gili.

Dobrow, L., "When advertising tried harder; the sixties, the golden age of american advertising".

Dondis, Donis, "La sintaxis de la imagen". Introducción al alfabeto visual.

"El Diseño en España, antecedentes históricos y realidad actual".

"En torno al video." Editorial Gustavo Gili. Colección Punto y línea. Barcelona.

Ehmer, H., "Miseria de la comunicación visual". Editorial Gustavo Gili.

Fletcher, Alan, "Graphic Design".

Frascara, Jorge, "Diseño gráfico y comunicación". Editorial Infinito.

Frutiger, Adrian, "Signos, símbolos, marcas, señales". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Gerstner, Karl, "Diseñar programas". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Gill, Bob, "Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre el diseño gráfico. Incluso las de este libro". Editorial Gustavo Gili Diseño.

González Ruiz, Guillermo, "Estudio de diseño". Emecé editores.

"Graphic Annual."

"Graphic Design in Japan."

"Graphic Packaging."

"Graphic Posters."

Grater, "Introducción al diseño urbano en áreas residenciales".

Harper, D., "Diseño, obra y uso". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Herdeg, Walter, "Archigraphia, architectural and environment graphics".

Hoffmann, Armin, "Curso de diseño gráfico".

Holscher, Eberhard, "Dibujo utilitario en Alemania".

Henrion, F., "Topographic design: examples of visual communication by leading graphic designers".

Hurlburt, Allen, "Diseño foto/gráfico". Editorial Gustavo Gili.

Igarashi, Takenobu, "Design for communication, design for environment, design for design". Tokio, 1983.

"jca Annual, Japan Creators Association."

Jones, John Christopher, "Métodos de diseño". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Jones, John Christopher, "Diseñar el diseño". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Kandinsky, Vasily, "De lo espiritual en el arte".

Kandinsky, Vasily, "Punto y línea sobre el plano".

Kandinsky, Vasily y Marc, Franz, "El jinete azul". Ediciones Paidós.

Kinner, "El diseño gráfico en la arquitectura".

Kuppers, Harold, "Fundamento de la teoría de los colores".

Lambert, Frederick, "Letter forms. Forme de caracteres. Forme tipografiche."

Laseau, P., "La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores". Editorial Gustavo Gili.

Laus adgfad, Agrupación fad de directores de arte, diseñadores gráficos

e ilustradores. Barcelona.

Lewwis, John, "Tipography: Basic principles. Influences and trends since the 19th century". London, 1963.

"Lettering art."

Lobach, Bernd, "Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales".

Llovet, Jordi, "Ideología y metodología del diseño" Editorial Gustavo Gili.

Magnus, G., "Manual para dibujantes e ilustradores". Editorial Gustavo Gili.

Mayer, Manfred, "Proyectos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea". Editorial Gustavo Gili.

Mac Cormick, Ernest, "Ergonomía, factores humanos en ingeniería y diseño".

Mac Lean, Rudy, "Manual de tipografía". Editorial Blume.

Marmori, G., "Iconografía femenina y publicidad". Editorial Gustavo Gili.

Meggs, Phillip y otros, "Typography: form and communication".

Meggs, Phillip, "Historia del Diseño Gráfico". Editorial Trillas.

Morgan, "Marketing para la pequeña empresa de diseño".

Müller Brockmann, Josef, "Sistemas de retículas: una manual para diseñadores gráficos". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Müller Brockmann, Josef, "Gestaltungsprobleme des grafikers".

Munari, Bruno, "¿Cómo macen los objetos?". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Munari, Bruno, "Diseño y comunicación visual". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Murray, Ray, "Manual de técnicas para directores de arte y diseñadores".

"Official graphic art in Switzerland."

Peninou, Georges, "Semiótica de la publicidad". Editorial Gustavo Gili.

Porter, T., "Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas".

Pruett, M., "Computer Graphics, 118 computer-generated designs".

"Publicidad española de los 80". Madrid, 1986.

Rand, Paul, "Thoughts on design".

Ricard, André, "Diseño. ¿Por qué?". Editorial Gustavo Gili.

Rosellini, R., "Un espíritu libre no debe aprender como esclavo". Editorial Gustavo Gili.

Rosen, Ben, "Type Typography, the designers type book".

Ruder, Emil, "Manual de diseño tipográfico". Editorial Gustavo Gili Diseño.

Sanders, "Manual de producción del diseñador gráfico".

Satué, Enric, "Historia del diseño gráfico". Alianza Editorial.

Scott, Robert, "Fundamentos del diseño".

Schmittel, W., "Corporate design international". Zürich, 1984.

"Shigeo Fukuda". Tokio, 1979.

Sontag, Susan, "Sobre la fotografía". Editorial Sudamericana.

"The Annual of the Fourth Exhibition of the Designers and Art Direction Association."

"The new graphic art". Suiza, 1959.

Williams, Christopher, "Los orígenes de la forma".

Wong, Wucius, "Fundamentos del diseño bi y tridimensional".

REVISTAS

"Communication Arts."

"Eye."

"Graphis."

"Idea."

"Novum."

"Print."

"Raf."

"Ray gun."

"Step by step."

"Tipo/gráfica."

“Wired.”

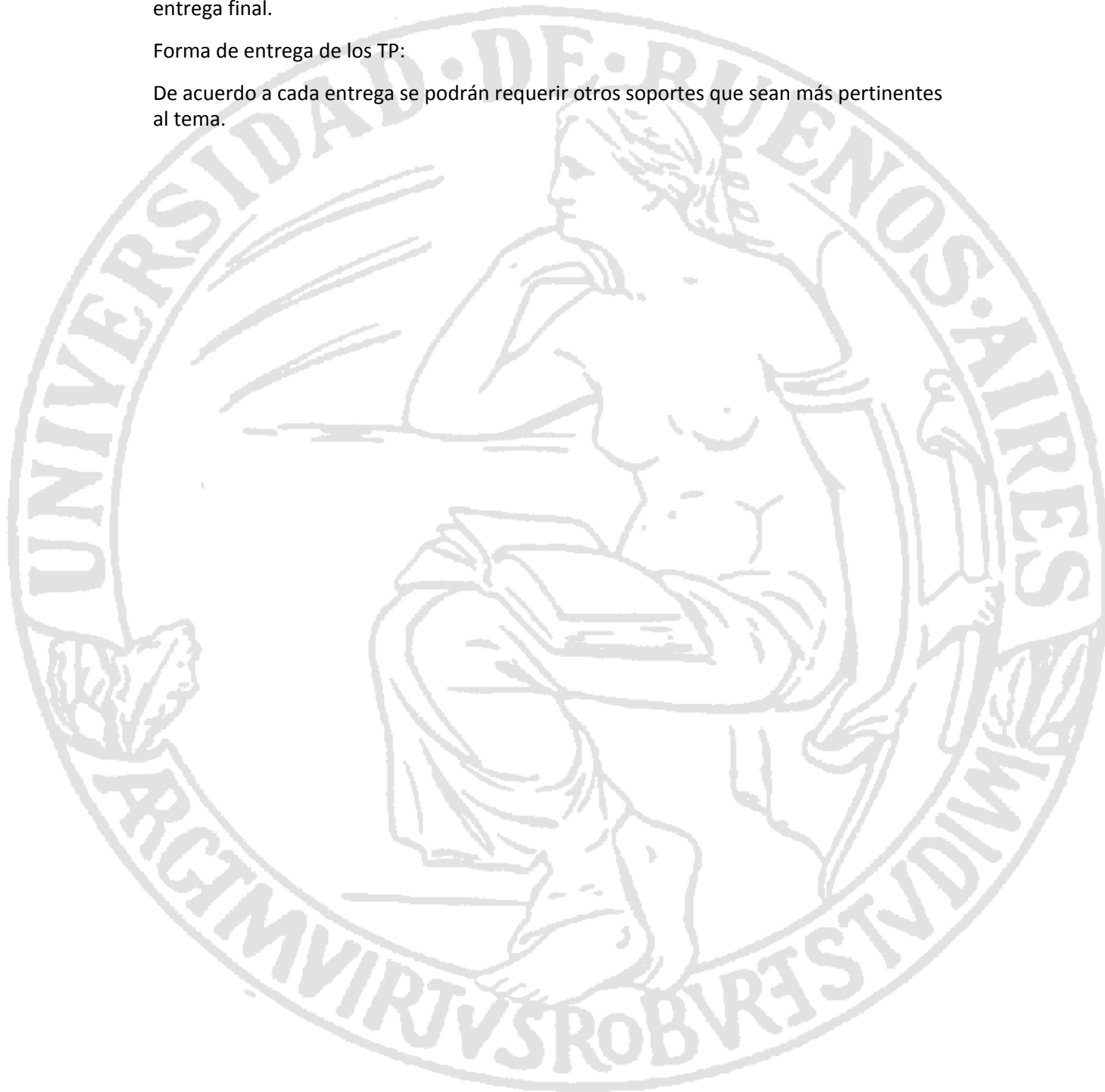
Pautas de evaluación

Condiciones de Cursada: El año se divide en 2 cuatrimestres claramente separados.

El alumno deberá finalizar la cursada con hasta 1 sola entrega reprobada salvo la entrega final.

Forma de entrega de los TP:

De acuerdo a cada entrega se podrán requerir otros soportes que sean más pertinentes al tema.



Listado de docentes

Arq. Jorge Filippis

DG Sebastian Gallo

DG Valeria Ferro

DG Teresa Tattoli

