

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO**

CÁTEDRA YANTORNO

DISEÑO II: / 2000

PLAN DE LABOR DE DISEÑO II

Trabajo Práctico N° 1

Elemento de diseño como signo comunicacional (afiche)

Objetivos:

Retomar la temática "Elemento de diseño como signo complejo", en el cual distintos elementos significantes se articulan entre sí, dando lugar a un signo comunicacional.

Desarrollo:

Partiendo de una afiche entregado por la cátedra, el alumno deberá rediseñarlo, teniendo como consigna cambiar la familia tipográfica por una alternativa entre las seleccionadas por la Cátedra.

Trabajo Práctico N° 2

Serie de elementos como signo comunicacional (colecciones de libros)

Objetivos:

Introducción al concepto de serie, en donde los elementos que la constituyen se articulan entre sí, dando lugar a un signo comunicacional.

Desarrollo:

ETAPA 1 (investigación y análisis del tema)

El alumno deberá investigar los códigos de representación formal que habitualmente utiliza el mercado editorial en sus colecciones, respecto del manejo de sus tapas, lomos y contratapas, identificando y analizando sus funciones. Es importante para esta investigación, tener en cuenta los elementos que componen la tapa, el lomo y la contratapa de un libro y analizar cómo se conjugan todos estos elementos en el caso de tratarse de una colección y cómo lo hacen en el caso de tratarse de libros individuales. Esta etapa se entregará en forma de informe.

ETAPA 2 (intervención)

Se proponen dos comitentes ficticios. Son dos empresas editoriales con características bien diferenciadas, que editan libros de política, ciencia y literatura. Cada una tiene su identidad definida, y, por lo tanto, un perfil característico que la representa. El alumno deberá diseñar una serie de 3 libros que pertenecen a una colección de una de las dos editoriales (la cual le será asignada). Primeramente deberá pautar que características gobernarán su propuesta gráfica. Las mismas deberán fundamentarse a partir del texto dado por la cátedra respecto de cada editorial. Luego deberá generar una propuesta gral. para sus tapas, lomos y contratapas, teniendo como premisa la generación de un sistema gráfico que identifique a dicha colección. Aquí determinará qué constantes y qué variables darán forma a su propuesta. Este material se entregará escrito, a modo de brief, y serán las normativas o reglas que gobernarán toda la bajada gráfica.

Trabajo Práctico N° 3

Introducción al sistema de elementos (sistema de piezas)

Objetivos:

El trabajo propuesto es la construcción de un objeto que denominamos sistema. El trabajo docente deberá inducir al alumno a la construcción de dicho objeto, evidenciando la potencialidad de comunicación de las partes actuando dentro de un sistema, y a la concepción de un sistema como un objeto en sí mismo, operando sobre su metodología de construcción, percepción y verificación.

Desarrollo:

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO II / 2000**

El alumno deberá promocionar un film a través de un sistema de elementos gráficos: Un afiche vía pública, un aviso de revista y un flyer díptico. Utilizando estas tres instancias de comunicación, y adecuando criterios a cada una de sus particularidades, el alumno deberá generar en el receptor una sensación por él prefigurada, que deberá tener fundamento en el concepto provisto por la cátedra para cada una de las películas. Se deberá cumplir con dos etapas de trabajo:

ETAPA 1 (investigación y análisis del tema)

El alumno deberá investigar los códigos de representación formal que habitualmente se utilizan en el diseño de afiches, avisos de revistas y dípticos. Cuáles son sus funciones, cómo se generan, cuáles son los códigos que en ellas se perciben y qué efecto se espera que produzcan (objetivo de comunicación de c/u). Qué códigos gráficos son comunes y qué niveles de transgresión se pueden alcanzar. Asimismo, deberá ver el film que se le ha asignado, intentando decodificar sus objetivos, mensajes implícitos, estilos de comunicación y cualidades estéticas y discursivas.

Esta etapa se entregará en forma de informe.

ETAPA 2 (intervención)

Se proponen 3 comitentes, que son las productoras de tres películas seleccionadas por la Cátedra. Son 3 películas con características bien diferenciadas entre sí, que se constituyen como tres exponentes de la filmografía internacional de fines del siglo XX. El alumno deberá elaborar un concepto o sensación a comunicar, que debe fundamentarse en el texto dado por la Cátedra respecto de cada film. Este será el mensaje que portará su trabajo (será lo que el receptor tendrá que percibir), a partir del cual iniciará la construcción del sistema. Luego deberá establecer una propuesta gral. para su sistema de elementos, teniendo como premisa la generación de un sistema gráfico que identifique su trabajo. Aquí determinará qué constantes y qué variables darán forma a su propuesta. El arribo al diseño de las 3 piezas deberá hacerse en forma programada, entendiendo que primero tendrá que trabajar sobre la totalidad del sistema, para luego establecer que se enfatizará en cada pieza. Estas decisiones programadas se entregarán por escrito, a modo de brief, y serán las normativas o reglas que gobernarán toda la bajada gráfica. El paso siguiente será la producción del sistema en sí.

Trabajo Práctico N° 4**Programación de un sistema de elementos (sistema de suplementos de diarios)****Objetivos:**

El alumno deberá construir un sistema, utilizando un programa de constantes y variables, en donde deberá reconocerse la totalidad del sistema, a la vez que las variables que se articulen en las unidades deberán componer un nuevo programa que responda a un significado particular. El trabajo docente deberá inducir al alumno a la construcción de dicho objeto, controlando el proceso de concepción y generación del sistema, verificando el uso consciente de las herramientas y el correcto aprendizaje del mismo.

Desarrollo:

El alumno deberá diseñar un sistema de tapas de suplementos de diario (cantidad 3), y 2 tapas más de uno de ellos (a modo de las tapas de los suplementos de las 2 semanas siguientes). El docente asignará para cada caso en particular un diario (del cual proveerá una tapa real ya diseñada) analizándose las características estilísticas que servirán de base para el desarrollo del resto del práctico, y tres temáticas de suplementos y, con ellos, los criterios de comunicación, identificación, información y persuasión, en forma detallada.

ETAPA 1 (investigación y análisis de rubro)

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO II / 2000**

El alumno deberá investigar los códigos de representación formal que habitualmente se utilizan en el diseño de tapas diarios y de sus suplementos. Cuáles son sus elementos componentes, cuáles son las funciones de los mismos, cómo se generan, cuáles son los códigos que en ellas se perciben y qué efecto se espera que produzcan (objetivo de comunicación de c/u).

Se tendrá que establecer qué códigos gráficos son comunes y qué niveles de transgresión se pueden alcanzar, es decir qué constantes y variables se pueden percibir entre: 3 tapas del mismo diario de 3 días distintos; 3 tapas de 3 suplementos distintos del mismo diario; la tapa del diario y de 2 suplementos distintos del mismo; 3 tapas del mismo suplemento de 3 días distintos. A continuación el alumno deberá indagar acerca de las características estilísticas que identifican a cada una de las temáticas de los suplementos, para poder operar con la información más adecuada, para lo cual deberá trabajar con 3 diarios diferentes. Toda la ETAPA 1 se entregará en forma de informe grupal.

ETAPA 2 (investigación y análisis del diario asignado)

Capitalizando lo relevado y analizado respecto del diseño de diarios y suplementos, se deberá analizar la tapa del diario asignado, de un listado seleccionado por la Cátedra. Son 3 diarios con características diferenciadas entre sí, para el cual se tendrán que diseñar las 3 tapas de suplementos. Este análisis se realizará en clase, entregándose en forma de informe individual.

ETAPA 3 (intervención)

El alumno deberá elaborar un concepto o idea base que gobierne el sistema de suplementos, la cual debe fundamentarse en el texto dado por la Cátedra respecto de cada diario. Propondrá el sistema de nombres y sus respectivos logotipos para c/u de los suplementos. Luego deberá establecer un partido gráfico para su sistema, teniendo como premisa la generación de un programa de constantes y variables que identifiquen su trabajo. Tomará como base fundamental la experiencia vista en el TP N° 3. El arribo al diseño de las 3 piezas deberá hacerse en forma programada, entendiendo que primero tendrá que trabajar sobre la totalidad del sistema, para luego establecer que se enfatizará en cada pieza. Deberá también elegir uno de los suplementos asignados, y realizar dos tapas más del mismo (como si fueran las tapas de suplementos siguientes) para evidenciar el uso sistemático. Deberá percibirse en cada uno de ellos la estricta correspondencia estilística e imaginaria de la temática que se propone. Estas decisiones programadas se entregarán por escrito, a modo de brief, y serán las normativas o reglas que gobernarán toda la bajada gráfica. El paso siguiente será la producción del sistema en sí.

Trabajo Práctico N° 5**Programación de un sistema gráfico de complejidad media (página en la web)****Objetivos:**

Se presenta a los alumnos una hipotética situación de la realidad que debe ser resuelta mediante la utilización de un sistema gráfico, bajo ciertas características sintácticas y semánticas. El sistema decidido deberá ajustarse concretamente al problema, y deberá ser comunicado a través de una serie de piezas que lo autentiquen como tal, y que aprovechen los recursos de la programación para lo que es generación y uso del mismo.

Desarrollo:

Se propone como eje la necesidad de búsqueda y uso de una información específica y determinada. El hipotético comitente es un organismo de difusión de actividades turísticas y deportivas del Estado, que intenta informar, orientar y promover dichas actividades a través de una página Web propia. Los destinatarios, oscilarán desde adoles-

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO III / 2000**

centes hasta personas que rondan los 40 años. A nivel estético-tipológico, este sistema deberá adaptarse a cada uno de los objetivos particulares planteados, teniendo en cuenta la fuerte presencia que impone el emisor desde sí, pero sin dejar de lado las necesidades del receptor. No obstante, amén de solucionar cuestiones de identificación y persuasión, el objetivo principal a resolver es el de ubicación en un espacio virtual, con multiplicidad de vínculos y posibilidades, en donde la información que se brinde y cómo se lo haga, pasan a ser el eje de la problemática.

ETAPA 1 (investigación y análisis de rubro Web)

Entender y hacer un análisis pormenorizado de la lógica de funcionamiento y representación del formato Web y sus formas de programación. El alumno deberá investigar los códigos de representación formal que habitualmente se utilizan en el diseño de páginas Web. Cuáles son los pasos para acceder a la información buscada, cómo se organizan las rutas de navegación (mapeados). Cuáles son sus elementos componentes, cuáles son las funciones de los mismos, cómo se generan, cuáles son los códigos que en ellas se perciben y qué efecto se espera que produzcan (objetivo de comunicación de c/u). Se tendrá que establecer qué códigos gráficos son comunes y qué niveles de transgresión se pueden alcanzar; es decir, qué constantes y variables se pueden percibir entre: Las distintas pantallas de una misma Web a lo largo de la navegación; distintas Webs de una misma temática; distintas Webs en general.

ETAPA 2 (investigación y análisis de rubro temático)

Entender cómo los códigos de generación y funcionamiento del formato Web, al igual que su metodología de manejo y clasificación de la información, se aplican a las temáticas asignadas, evidenciándose las características principales de dicha aplicación. Capitalizando lo desarrollado en la ETAPA 1, a continuación el alumno deberá indagar acerca de las características funcionales y estilísticas que identifican a cada una de las temáticas propuestas para la generación del Web Site (Turismo y Deportes), para lo cual deberá relevar páginas nacionales y extranjeras dedicadas a estos rubros. Toda la ETAPA 2 se entregará en forma de informe grupal mapeado, el cual deberá desarrollar las rutas de navegación de las páginas relevadas, a modo de mapas, para luego clasificar todas las áreas de información de acuerdo a los siguientes parámetros o criterios: perdurabilidad, especificidad temática, tipo de información en relación al uso que de ella haga el visitante, tipos de público, formas de acceso o ruta de navegación para la información buscada.

ETAPA 3 (intervención: elaboración conceptual y programación de la propuesta)

Elaborar una propuesta, que posibilite ser programada, evidenciándose la total conciencia en este proceso. Una vez asignado el partido y el rubro, el alumno deberá elaborar el programa de necesidades que aquellos demandan (en orden de prioridad, a que cosas se deberá responder para generar un sitio. Es decir: la propuesta y su programación serán las respuestas al programa de necesidades). El programa de necesidades es el mismo para todos los que tengan el mismo partido-rubro, mientras que la intención-programa de soluciones va a ser individual y único de cada propuesta. Luego del programa de necesidades, se deberá generar una intención o idea base que gobierne el sistema de pantallas que constituirán el Web Site, el cual debe fundamentarse en el texto dado por la Cátedra respecto de cada emisor, teniendo siempre en cuenta la importancia del objetivo principal a resolver, que es el de ubicación en ese espacio virtual, con multiplicidad de vínculos y posibilidades, en donde la información que se brinde y cómo se lo haga, pasan a ser el eje de la problemática.

Se deberá proponer el nombre del nuevo sitio y la propuesta incluirá: página de presentación, página principal de acceso, página de grupo temático (en total 3), página de información específica, página alternativa (foros de discusión, consultas a los operadores del sitio, diario de viaje y experiencias, etc).

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO II / 2000****Trabajo Práctico N° 6****Programación de un sistema gráfico de complejidad media-alta
(sistema señalético)****Objetivos:**

El alumno deberá arribar a la capacidad de enfrentar una totalidad compleja e inorgánica, de modo racional y sistemático, para su comprensión, orden e identificación. Deberá construir un sistema que traslade los conocimientos ya adquiridos en el terreno bidimensional al área del espacio tridimensional, comprendiendo su complejidad, diversidad y funcionamiento. Deberá arribar al conocimiento de que a través de la implementación de señales sistematizadas, se puede inducir a un usuario a comportamientos predeterminados y organizar el espacio de modo altamente funcional.

Desarrollo:

Se propone como eje el diseño de un sistema señalético de tipo permanente para el Zoológico de la Ciudad de Buenos Aires. En principio se llevarán adelante visitas al Zoo para realizar un análisis aperceptivo en lo que respecta al manejo de espacios, áreas y circulaciones. Deberá identificarse también la estructura presente de señalización, recavando documentación de la misma, para el posterior análisis en clase. A partir de los análisis y conclusiones de la etapa anterior, se pondrán en claro las problemáticas de índole espacial y señalético, a lo que se sumará un partido de distribución geográfica general, provisto por la Cátedra. En virtud de la alta complejidad que presenta el caso en lo que a circulación se refiere, y dados los objetivos de aprendizaje que estarán concentrados en la generación de un programa para el recorrido y el diseño del sistema de señales para su funcionamiento la Cátedra proveerá, como paso inicial del práctico, dos partidos de índole geográfica, que tendrán por intención proponer la primera gran división dentro del plano. A partir de ellos, el trabajo del alumno será el de buscar una justificación para recorrerlos y producir los mecanismos señaléticos adecuados. Con estos elementos el alumno generará una intención señalética, que sea la base de significación de las decisiones que gobernarán tanto el campo práctico como la consecuente carga simbólica, soportando la programación del sistema de señales. Dicha intención deberá traducirse de manera inconfundible en el orden práctico del recorrido, en donde el usuario deberá tomar sus elementos para ser dirigido intencionalmente dentro del espacio. Por último, se procederá al diseño del sistema de señales, su forma de implementación y funcionamiento acorde a los circuitos propuestos, y se elaborará un manual de presentación.

ETAPA 1 (contacto)

El objetivo es conocer, entender y desmenuzar la lógica de funcionamiento espacial y circulatorio del zoológico, en forma aperceptiva, vivenciándola lo más posible sin el filtro de prejuicios de tipo crítico o toma de postura en base al trabajo a realizar. El alumno deberá visitar el lugar y trabajar en: análisis aperceptivo y relevamiento de señales existentes.

ETAPA 2 (análisis específico)

El alumno deberá diagnosticar y priorizar problemáticas de tipo señalético (espacios-circulaciones). Diagnosticar y priorizar problemáticas en el campo del sistema de señales existentes. Entender y analizar en profundidad el partido gráfico y tipológico que identifica actualmente al zoológico (al cual deberá subordinarse el sistema de señales a generar). Metodológicamente se indica una segunda visita (posterior al primer análisis) destinada a obtener: conclusiones de la problemática espacial; conclusiones de la problemática de señales existentes; conclusiones en el campo de sistemas; relevamiento tipológico de la arquitectura, materiales, estilos, gráfica institucional; relevamiento de puntos de referencia internos, puntos claves, tópicos.

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO**

CÁTEDRA YANTORNO

DISEÑO II / 2000

ETAPA 3 (programación)

El objeto es arribar a una programación consciente en base a la estructura asignada. Se propone realizar: estudio del partido geográfico asignado; elaboración del programa de necesidades; elaboración de una intención señalética; elaboración del programa de soluciones señaléticas.

ETAPA 4 (desarrollo de modelos y prototipos)

Destinada a verificar en la gráfica lo pautado en el programa, buscando generar un sistema. Se incluyen: el desarrollo del sistema de señales, el cual contempla los sistemas principales y secundarios, categorías, interrelaciones tipológicas, sistema gráfico en general; desarrollo de plantas con ubicaciones e hipótesis de funcionamiento; desarrollo a escala de distintos tipos de señales; conformación del manual señalético.

