

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO III / 2000****PLAN DE LABOR DE DISEÑO III****Ejercicio N° 1****Sintaxis sistemática (Análisis de diseño editorial)****Objetivos:**

Diagnóstico de situación del alumno, evaluando su capacidad analítica y resolutive. Introducción, análisis y reflexión sobre las operaciones de control sintáctico de sistemas. Introducción a la temática editorial.

El caso editorial es interesante ya que la necesidad de una operación sistemática es evidente. Es objetivo de este ejercicio que el alumno observe críticamente y analice como los productos editoriales dados poseen en sus sistemas control sobre sus componentes sintácticos, aplicando operaciones con lenguajes referenciales para proponer un significado determinado dentro del mismo sistema. Luego, en el campo de la producción, el alumno deberá demostrar su capacidad de dominar las constantes de los sistemas de una revista al operar una nueva solución que proponga nuevos significados distintos de los presentes en el sistema habitual.

Desarrollo:

Se proveerán a los alumnos dos revistas del medio. Se pedirá a los alumnos que describan y enumeren las constantes de elementos que componen el sistema gráfico de la revista asignada. Luego, deberán analizar las articulaciones de elementos que componen cada sección como un subsistema y el significado que adquiere cada una de ellas en relación con las demás secciones. Deberán llegar a poder demostrar la propuesta editorial hecha hacia un receptor determinado. Se trabajará a partir de una ficha para el relevamiento del sistema editorial.

En una segunda instancia, se proveerá al alumno una revista determinada. El alumno hará un análisis de su sistema editorial a través de la aplicación de la metodología de análisis de la etapa I. Una vez determinadas las características del sistema editorial, deberá insertar una nueva sección, de la cual desarrollará dos notas, con una propuesta simbólica distinta de las presentes en la revista hasta el momento, el alumno deberá resolver la nueva variable dentro del sistema editorial de la misma.

Si se observa cuidadosamente el planteo semántico de cada revista, se podrán encontrar los recursos propuestos por el sistema que se aproximan a la nueva nota y la posibilidad de plantear nuevas reglas para una nueva sección.

Trabajo Práctico N° 1**Sistemas estructurales (Diseño de colección de CDs)****Objetivos:**

El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema de tapas de CD's. Cada uno de los elementos de este sistema se encuentra relacionado con los otros al pertenecer a subsistemas y a un sistema de sistemas que engloba a la totalidad. La conciencia de las necesidades que estructuran el sistema permitirá que tanto las decisiones sintácticas, como las de los subsistemas y las unidades tengan la función de configurar soluciones de alto ajuste a las necesidades planteadas.

El trabajo propuesto es un esquema. Un modelo que representa claramente la problemática de sistemas. Sobre este esquema se verificará en los alumnos el manejo del problema sistemático a partir de: la identificación del problema sistemático según el programa de necesidades; la capacidad de articular operaciones sintácticas que construyan la estructura de unidades, subsistemas y sistema; la capacidad de aumentar la eficacia comunicativa de las unidades y grupos desde del gobierno de los significados aplicados en las decisiones que conforman las relaciones sistemáticas.

Desarrollo:

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

Se proponen dos comitentes ficticios. Dos sellos discográficos que poseen tres colecciones de CD's cada uno. Cada una de estas empresas posee una identidad definida, un perfil característico que las representa. La totalidad del sistema deberá tener muy presente este perfil de identidad ya que deberá ser comunicado, no por las partes o por piezas específicas a tal fin, sino por el conjunto. Se provee al alumno la información suficiente sobre el perfil del sello. A la vez, se explicitan las colecciones y cuáles son las características de cada una de ellas. Cada sello posee dos estilos que dividen la propuesta de las colecciones. Esto produce el cruce de una segunda dimensión sistemática que define, junto a la anterior, un preciso programa de necesidades. Se presenta al alumno el perfil de ambos estilos. Como resultante del cruce de las tres colecciones con los estilos, se definen seis posibilidades sistemáticas que conforman la totalidad de variables del sello. Cada editorial propondrá tres CD's para cada una de las seis posibilidades. Los alumnos decodificarán el programa de necesidades planteado al respetar las condicionantes de cada una de las dimensiones sistemáticas y resolverán la tapa (Tapa, lomo y contratapa) de cada uno de los CDs. Se brinda al alumno el logotipo de cada una de los sellos como un signo orientador.

El programa de necesidades define un esquema de seis casilleros, un cuadro de doble entrada entre las colecciones y los estilos del sello. Al problema de cada dimensión sistemática, se suma la necesidad de expresar, con la totalidad, la identidad del sello.

En la primera etapa, se identificarán los seis lugares y los significados que deben expresar cada uno de ellos. Se tomará conciencia de que a su vez hay significados por grupos o subsistemas horizontales, significados para los grupos o subsistemas verticales y un significado para la totalidad, que coincide con la identidad propuesta el sello. La entrega de la etapa uno implicará la presentación de los 6 significados identificados y sus relaciones sistemáticas en una estructura mayor. Se pondrá en evidencia la prefiguración del resultado que se busca, presentando un mapa de lenguajes referenciales para el sello y para cada una de las colecciones.

Tanto entre las colecciones como entre los estilos hay uno de ellos que representa más prototípicamente el significado de la totalidad del sello. Definir cual es el lugar sistemático prototípico que ha quedado definido por el cruce de ambos. Las coincidencias entre este lugar del sistema y el sello nos permitirán que las decisiones formales que articulemos allí puedan ser proyectadas a la totalidad. Si luego de esta operación, proponemos soluciones formales para los extremos opuestos de este lugar prototípico, nos encontraremos con un modelo de cada uno de los subsistemas a desarrollar. las situaciones extremas nos permitirán ver los límites de la alteración posibles dentro de nuestro sistema total. La entrega de la etapa dos deberá presentar las soluciones formales para estos tres lugares sistemáticos.

En la última etapa del trabajo, se diseñará la totalidad de las normas que definen los lugares del sistema, analizando de que manera los significados de cada uno y el significado que adquieren las constantes de los sistemas, van condicionando y definiendo a los otros lugares, ya sea por su proximidad o por su oposición. Se verificará la reproducción en cada pieza de las constantes del supersistema y el respeto por las inhibiciones.

Trabajo Práctico N° 2**Normativa y estructura programática (Análisis de identidad corporativa - Diseño de manual)****Objetivos:**

El objetivo del trabajo es el análisis de un programa de identidad visual dado. A partir de la observación analítica se recompondrá, de un conjunto de piezas, la estructura programática y su correlativa estructura de significados parciales y globales. Postc-

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

riormente el grupo de alumnos presentará la normativa aplicada al programa gráfico, reflejando aquellas operaciones percibidas y denotando los esquemas de importancia detectados.

Que el alumno haga una lectura crítica de un programa de identidad visual observando su escala como programa de soluciones. Que identifique, en un caso dado, las operaciones de programación, la configuración de estructuras sistemáticas y la normativa aplicada a las soluciones particulares. Que identifique la relación entre estas operaciones de diseño y los objetivos que motivan a las acciones (programa de necesidades). Que perciba una metodología de trabajo para su resolución y el conjunto de normas y articulaciones que son suficientes para exponer el proyecto comprendiendo el rol específico de la normativa en la generación de programas estructurales de identidad visual.

Desarrollo:

El trabajo está planteado desde la perspectiva de diseñar posibilidades, por encima del diseño de piezas o instancias concretas y finales, acercándose así crecientemente al diseño de situaciones. La materia de estudio es el diseño de las regulaciones de comportamiento de determinados atributos gráficos: qué debe repetirse, qué debe permanecer constante, cómo se controlan de los límites del cambio, hasta qué punto pueden alterarse las piezas que componen las unidades para que aún siga leyéndose un discurso constante, etc. Los esquemas clásicos de normativa de marca se ponen en crisis desde este punto de vista: no se trata de una serie de páginas estandarizadas que "deben" estar en un manual sino de la explicitación de las reglas que hacen que determinado proyecto se reproduzca. El manual normativo es la explicitación del control sobre la comunicación y los elementos gráficos. Reviendo críticamente los formatos estandarizados de manuales normativos es posible aprender a controlar los programas de identidad visual, a partir de verdaderas herramientas que garanticen su reproducción y su control.

Se trabajará con una estructura de análisis para un caso dado por la Cátedra. El primer paso implica la reunión de las piezas entregadas en grupos que representen la estructura del programa. Las piezas serán entregadas a los alumnos sin un orden específico, la observación dedicada de las piezas permitirá evidenciar grupos con discursos y códigos coincidentes que estarán demarcando lugares estructurales relevantes. Una vez determinada la estructura, se plantearán los discursos propuestos por cada una de las partes y sus relaciones con el discurso de la totalidad. El análisis deberá aclarar las operaciones gráficas que portan los discursos que estamos destacando. Como soporte para este análisis, se entregará el programa de necesidades que motivó el trabajo. Una vez contando con un análisis completo de este caso dado, incluyendo relaciones formales y de significado, se producirá la gufa normativa del caso. Aquellas normas que aplican a la gráfica para que esta se reproduzca. El análisis previo permitirá que la normativa no sea sólo extensiva sino que proponga también la relevancia de las constantes, destacando aquellas fundamentales para la configuración del discurso de las partes y la totalidad. Se considerará adecuada aquel planteo normativo considerado suficiente para la reproducción del discurso que plantea el proyecto. Se otorgará material para observar propuestas normativas.

Trabajo Práctico N° 3**Sistemas y programas (Diseño de programa de identidad visual)****Objetivos:**

Producir una significación institucional precisa a partir de una operación programática de imagen con sistemas de signos en un caso controlado.

Los alumnos deben poder responder a un problema complejo mediante la articulación de soluciones de diseño inmersas en un sistema complejo que regula sus relaciones e

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

interpretaciones simbólicas. Deberán aumentar la potencia comunicativa de las propuestas a partir del estudio de los lenguajes referenciales implicados en el problema.

Desarrollo:

Se proponen dos comitentes institucionales para los cuales se ha determinado un programa de necesidades específico y suficiente para el caso hipotético. El primer paso del desarrollo será analizar y aprehender este programa de necesidades y extraer de él un orden de prioridades entre los objetivos a cumplir destacando aquella necesidad que subordine a las otras. La Cátedra proveerá de los programas de necesidades de las empresas o instituciones que se hayan seleccionado como comitentes, así como de un cierto programa de soluciones. El programa de necesidades registrará las carencias en términos de: falta de escala y relevancia como institución, falta de contundencia en la definición y expresión de su propuesta de identidad y tipología, carencia de relevancia pública y problemas técnicos.

El programa de soluciones deberá permitir a la institución: Configurarse como un signo importante y relevante dentro de la trama urbana de la ciudad; producir un significado claro respecto de qué es y qué postura tiene siendo lo que es; comunicar de forma clara y contundente la definición asumida; poseer un sistema de signos visuales funcional y simbólicamente correspondiente con las necesidades; poseer un sistema de identificación visual técnicamente adecuado; interactuar con todos sus públicos, para obtener réditos de imagen a partir del planteo claro de su identidad, redefiniendo los conceptos inherentes a su tipología.

El programa se materializará a partir de normas que gobiernen el significado expresado por los sistemas de piezas. Las normas deberán garantizar el significado de las siguientes piezas: Sistema de signos institucionales incluyendo Isologotipo y aplicaciones básicas, normas de codificación y aplicación de signos identificatorios y signos de identidad (submarcas) de áreas o sectores; sistema del entorno que incluye normas para la arquigrafía y normas para la señalética; sistema de signos efímeros que se integra con normas para las comunicaciones persuasivas.

Ejercicio N° 2**Lenguajes tipológicos (Producción de afiches tipológicos)****Objetivos:**

Observación simbólica y sintáctica de lenguajes tipológicos referenciales. Verificación de la capacidad de manejo de estas operaciones en la resolución de un signo.

Evidenciar el manejo de lenguajes tipológicos referenciales a partir de la resolución de un signo que presenta un conflicto de relación entre el contexto del enunciado y el del público al cual el signo se dirige. Se deberá evidenciar en la representación, la capacidad de observación previa de los lenguajes tipológicos referenciales.

Los alumnos deben identificar los distintos significados que se desprenden de las distintas soluciones presentadas por el grupo. Analizarán críticamente la eficacia de las piezas de acuerdo con las propuestas sintácticas. El ejercicio tiene por objetivo introducir a los alumnos en las temáticas pertinentes al Trabajo Práctico 4 y al Proyecto 1.

Desarrollo:

Cada alumno deberá diseñar 3 afiches que representan un mensaje y un receptor definidos. Los signos que expresen los afiches no deben anular el mensaje por invasión de códigos del receptor. Los signos no se dirigirán a otros públicos que los indicados, ni a otros más amplios que los incluyan. Los alumnos prepararán sus propuestas de afiches y las presentarán el primer día de trabajo ejercicio. Esta jornada, se analizarán críticamente los resultados evaluando la actuación de los lenguajes tipológicos en relación con la eficacia comunicativa.

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO III / 2000****Trabajo Práctico N° 4****Signo global (Web site comercial)****Objetivos:**

Introducción al diseño de un signo global que represente a una institución como forma de resolver un problema de la realidad. Verificar la capacidad de simbolización y programación. Introducción a la temática de imagen.

Se presenta a los alumnos una hipotética situación de la realidad que debe ser resuelta mediante un signo global. Se debe gestar un nuevo signo que sea capaz de producir una modificación de esa realidad de forma de que la problemática planteada sea resuelta. El signo decidido, que debe ajustarse concretamente al problema, deberá ser comunicado a través de una serie de piezas que lo simbolicen adecuadamente y aprovechen los recursos de la aplicación sistemática para expresar la diversidad de la personalidad institucional.

Desarrollo:

Proponemos como problema el desarrollo de la comunicación programada en el canal Internet, en un planteo de situación contradictoria entre un supuesto emisor y el público, tomando un hipotético comitente del área de e-commerce. La empresa de que se trate tendrá, además de la dificultad de traducir sus negocios al lenguaje de Internet, como problemática adicional que su público será de un tipo que es usualmente desinteresado por el rubro comercial de la empresa y que, incluso, bajo ciertas circunstancias podría reputarse como reactivo ante sus propuestas comerciales y de comunicación. Compatibilizar las tipologías del receptor y el emisor, incluyendo además el contexto que define Internet, requiere imaginar un nuevo concepto para el rubro comercial de que se trate. La tarea es producir un signo que clarifique cuál es ese nuevo concepto. La nueva empresa comenzará a "ser" a partir de lo que el nuevo signo signifique. El trabajo operará, sobre la comunicación de la empresa, una propuesta de identidad simbólica a través de sus comportamientos, que se desarrollan en los propósitos identificatorio, informativo y persuasivo de su comunicación. A través de la forma específica que estos adquieran y de cómo se relacionen sistemáticamente, se comunicará al público una imagen de la entidad que exprese claramente el signo decidido. La propuesta será normativa, y se resolverán las articulaciones modelo y no todas las soluciones posibles.

La solución propuesta tendrá como principal canal de comunicación el diseño del web site que constará de: página presentación; página principal de acceso con presentación del menú de opciones, presentación de los códigos informativos de la página, presentación del menú de herramientas operativas de la página y sistemas de búsqueda, zona de ofertas destacadas, zona de presentación de auditorio de actividades y chat, zona de listas de más vendidos, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de acceso al área institucional, zona de aclaración de condiciones operativas; página de grupo temático con repetición de elementos base, zona específica del rubro, definición de los atributos del rubro, ofertas destacadas dentro del rubro, zona de listas de más vendidos vinculados al rubro; zona de accesos rápidos a los grupos temáticos; zona de aclaración de condiciones operativas; página de presentación de producto específico con repetición de elementos base, zona específica del producto, zona de listas de más vendidos vinculados al producto, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de aclaración de condiciones operativas; página de auditorio con repetición de elementos base, zona de propuestas específicas, zona de agenda de próximas actividades del auditorio, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de aclaración de condiciones operativas; páginas de información institucional con repetición de elementos base, zona desarrollo de la información institucional, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de aclaración de condiciones operativas; carrito con repetición

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

de elementos base, planilla de artículos comprados, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de aclaración de condiciones operativas; planilla de inscripción con repetición de elementos base; planilla de llenado de datos del inscripto, zona de accesos rápidos a los grupos temáticos, zona de aclaración de condiciones operativas; página de chat con repetición de elementos base; zona de herramienta chat. Además del web site, se diseñará el nombre de la página y su isotipo. Teniendo en cuenta que estos signos funcionan como marca inserta en las páginas y fuera de ellas. Se diseñará también un banner publicitario para convocar asistentes desde otras páginas y dos afiches de vía pública de formato gigantografía y cartelera municipal.

Como primera etapa, se estudiarán los lenguajes tipológicos implicados en el práctico. Se presentará un informe que circunscriba los atributos de cada una de ellos y describiendo los puntos de encuentro y los de conflicto.

Posteriormente se describirá el signo que se ha decidido como adecuado, intentando que éste sea una prefiguración, una previsualización lo más precisa posible de lo que será la librería on-line. Este punto es la toma de partido para el proyecto.

Luego se analizarán las piezas a presentar y las características de las mismas, se estudiará la relación de ellas con la expresión de los propósitos de la comunicación. Se propondrá luego una organización sistemática de las piezas de forma de que, como en los trabajos anteriores, el sistema mismo permita simbolizar un signo no redundante y de una complejidad acorde con el problema que debe ser resuelto.

El práctico concluye con el diseño del total de las piezas del sistema.

Ejercicio N° 3**Análisis deconstructivo (Análisis de web sites)****Objetivos:**

Es complementario del Trabajo Práctico N° 4. Se propone el análisis de web sites que se encuentran on-line, como forma de observar estructuras paralelas a las que estamos generando. La intención de estas observaciones es deconstruir las propuestas, analizando sus procesos de generación y operación. La intención del ejercicio es realizar un análisis crítico que permita percibir proyectos estructurales generados para resolver casos de comunicación, como paralelo al caso que se está desarrollando.

Desarrollo:

El alumno observará una serie de web sites enumerados por la Cátedra, realizando un análisis crítico respecto de: estructura de navegación, subsistemas aplicados, estructura visual, planteo tipológico, lectura global.

Proyecto nro. 1**Programa de imagen institucional.****Introducción:**

Cuando las programaciones de sistemas que se operan prefiguran una totalidad, que puede ser cualquier actor social, y estructuran sistemas de comunicaciones que le dan una vida comunicacional efectiva y tangible, con una identidad propia y eficaz, se entra en el terreno del imaginario. Para los receptores de esa entidad, la propuesta no se trata de un discurso que quiere emitir un emisor sino que se encuentra en lo que se interpreta como el ser mismo del emisor.

La realidad virtual no está compuesta por imágenes tridimensionales sino por instituciones de vida simbólica y por receptores que creen fielmente en las imágenes que las instituciones les proponen sin tener ni el tiempo, ni la capacidad, ni la voluntad de juzgar si las propuestas son ciertas o no. Este fenómeno comunicacional es el que llamamos imagen.

Contextos de operación:

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

Poder prefigurar el signo adecuado para la institución significa imaginar una nueva relación entre la institución y los actores con quienes se relaciona y por ello es necesario conocer lo más concretamente posible los problemas simbólicos de la misma. El conocimiento de los problemas simbólicos permitirá arribar a un programa de necesidades que describa aquellos conflictos fundamentales sobre los cuales se posicionará el acto de prefiguración. El estudio para arribar al programa de necesidades debe ser un acto metodológico y estructurado, se debe estudiar a la institución en sus diferentes contextos constitutivos. El objetivo es encontrar los problemas simbólicos respecto del contexto asignado y proponer una lista de atributos provenientes de la relación de la institución con ese contexto. Los contextos son: La institución. El objeto de la institución. El espacio urbano y social, institucional y funcional. El público. Sistemas de comunicación. Se trabajará con arreglo a dos tipologías: Relevamiento de imagen y comunicación de la entidad, según tipología A de institución. Relevamiento de imagen y comunicación de la entidad, según tipología B de institución.

Desarrollo:

Los programas de necesidades no serán exigidos en forma particular sino que se trabajarán sus conceptos en la mesa de taller y serán la base para la propuesta de signo a la que arribarán los alumnos en forma individual

Los partidos abstractos o prefiguración del signo para la institución se desarrollarán en forma individual, serán evaluados por el cuerpo docente y será seleccionado un grupo de ellos para servir como objetivo del resto del trabajo por los grupos de desarrollo. Los partidos seleccionados serán expuestos y los grupos de trabajo elegirán aquel que consideren con más posibilidades de desarrollo o que más se ajuste a su punto de vista particular. Posteriormente, los grupos de trabajo presentarán sus propias reformulaciones de la idea concluyendo en el partido abstracto definitivo y en el programa de soluciones que implique la previsualización de la intervención a operar. Los resultados finales serán elaborados y entregados por grupos; la entrega incluirá el partido reformulado y el programa de soluciones.

Posteriormente se desarrollará el diseño global de imagen institucional de la entidad cuya entrega final incluirá el programa global de identidad institucional y el desarrollo del programa señalético.