



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: DISEÑO GRÁFICO 2 – Cátedra Gabriele

- Plan de estudios: Res CS 8557/17 – Año 2019
- Carga horaria total: 240 horas
- Carga horaria semanal: 8 horas
- Duración del dictado: Anual
- Turnos: Turno Noche
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO DE FORMACION GENERAL (CFG)

NIVEL 3º Año

2. OBJETIVOS

El Diseño como disciplina. El contexto. Los condicionantes, las premisas. Relaciones entre el Diseño y sus áreas de acción. Rol social y cultural del diseñador. Pensamiento crítico y pensamiento proyectual como pilares constructores de sentido en la disciplina. La práctica proyectual. Metodologías proyectuales. La imagen y la tipografía. Polisemia de la imagen. Condicionantes socioculturales de las estructuras morfológicas, comunicacionales, históricas y tecnológicas de los productos de diseño. Procesos de significación y sentido. El diseño como discurso visual. Reducción de lo visual a lo gráfico. El signo visual. Partido conceptual y Partido gráfico. El error como herramienta posibilitadora. Introducción a los programas visuales: Sistemas gráficos de mediana complejidad.

3. CONTENIDOS

Los contenidos de la materia se estructuran a partir de unidades didácticas. Para cumplimentar la enseñanza de estas unidades se dispone de:

Recursos de Infraestructura

Aulas–Talleres: acondicionados para la realización de trabajos prácticos en clase, para la realización de exposiciones grupales e individuales de trabajos y para el dictado de clases expositivas, clases prácticas y debates conducidos.

Biblioteca: para el acceso a material teórico y práctico básico o complementario.

Recursos Administrativos

Web y blog de la cátedra: plataforma digital que permite el acceso a información, apuntes, notas.

Ejercicio nivelatorio: FASCINACIÓN X

- Relevar fotográficamente el objeto de fascinación.
- Formar una mirada propia.
- El trabajo colaborativo en la construcción de una pieza conjunta.
- Edición, clasificación, composición en el plano.
- Estructura y territorio.



- Generar un universo nuevo a partir de una nueva mirada de un objeto cotidiano. Resignificar

Unidad temática 1: Retórica de la imagen: AFICHE DE CINE

- Análisis e interpretación de una temática específica para ser resuelta en un afiche.
- Discusión y debate sobre una problemática específica, y a partir de ello estructurar una estrategia de comunicación.
- Resolución de una problemática de comunicación visual, conjugando los valores de contenido, con los elementos técnicos pertenecientes al diseño de afiche.
- Encontrar relaciones sensibles en el estudio de las imágenes y las palabras para la configuración de una pieza de diseño.
- Formulación de hipótesis de trabajo a partir de la investigación gráfica y conceptual de la película para concretar un afiche y una pieza de mano.

Unidad temática 2: Diseño Editorial: FANZINE

- Enfrentar un material textual y analizarlo para comprender sus partes y sus sentidos: frente a qué tipo de texto estamos, qué nos genera y cómo nos vamos a vincular con él.
- Formación de una postura a partir de la investigación y análisis de una temática específica.
- Establecer nociones de recorte, edición, organización y jerarquización de la información e hipertextualidad.
- Resolución de una problemática editorial específica, contemplando sus valores comunicacionales y gráficos.

Unidad temática 3: Introducción al diseño cinético: TEASER MUSICAL

- Formación de una postura a partir de la escucha, investigación y análisis del disco y la banda elegida.
- Resolución de una problemática gráfica audiovisual utilizando un pensamiento sistemático. Definición de constantes y variables.
- Desarrollo de la interacción entre la imagen fija y la secuencia cinética.
- Incorporar conceptos de tiempo y espacio para el desarrollo de una secuencia audiovisual.
- Enfatizar la voluntad comunicativa a partir del encuentro con la propia resonancia sensible del material.
- Reflexionar sobre la escritura en movimiento. Tipografía, sentido y sintaxis.

Unidad temática 4: Diseño de programas de identidad visual de mediana complejidad: IDENTIDAD DE TEATROS

- Diseñar una marca para el teatro elegido y sus aplicaciones normativas básicas.
- Desarrollar una estrategia de comunicación y un enfoque rector a partir del análisis del comitente asignado.
- Desarrollar un programa visual acorde a las necesidades, sus reglas básicas de configuración, sus variables, sus constantes y todos aquellos elementos pertinentes que el estudiante considere oportunos para la comprensión global de la problemática.
- Comprender el espacio en función del hombre y su escala.

Modalidad de Enseñanza:

Clases prácticas en taller donde los estudiantes realizan ejercicios que permiten abordar la problemática de cada trabajo práctico de forma iterativa.

Clases teóricas donde los estudiantes refuerzan los conocimientos teóricos adquiridos mediante trabajos prácticos.

Clases expositivas (abiertas a preguntas y consultas durante su desarrollo). Explicación del marco teórico y práctico de la materia en función de las diferentes unidades temáticas.

Debates conducidos en clase. A partir de consignas específicas se busca guiar un debate para que los estudiantes construyan sus propias definiciones sobre los temas propuestos.

Clases prácticas específicas en clase. Desarrollo de clases instrumentales donde estudiantes y docentes desarrollan de forma conjunta una determinada práctica, técnica o programa.

Trabajos prácticos individuales. Desarrollo de ejercitaciones en clase y domicilio con corrección, seguimiento de los docentes (tanto de los procesos de diseño como de los resultados obtenidos).

Exposiciones grupales de trabajos. Corrección, comentarios y opiniones de docentes y estudiantes sobre el total de la producción de trabajos realizados del taller.

Exposiciones individuales de trabajos. Corrección, comentarios y opiniones de docentes y estudiantes sobre un trabajo en particular realizado en el taller.



UBA, FADU.

Universidad
de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Clase de evaluación parcial: Se evaluarán los conocimientos teórico-prácticos adquiridos por el estudiante. Los temas de la evaluación se determinarán a partir de lo desarrollado en las clases expositivas, los debates conducidos, los apuntes y la ejercitación desarrollada en clase.

Modalidad de Evaluación:

Los Trabajos Prácticos se evaluarán con el siguiente criterio:

- Trabajo desaprobado: aquel que no alcanza los objetivos pedagógicos establecidos.
- Trabajo aprobado: aquel que alcanza y/o supera los objetivos pedagógicos establecidos.

Los trabajos prácticos se calificarán con una escala de 1 a 10 puntos, considerándose:

- Menos de 4 puntos: desaprobado
- De 4 a 10 puntos: aprobado

El estudiante será informado de su nota en un plazo no mayor a 3 clases después de concluido un trabajo práctico.

Al promediar la mitad del curso el alumno recibirá una nota numérica que sintetizará la evaluación de los trabajos previos. Esta nota le permitirá evaluar su desempeño en el curso hasta ese momento.

Al finalizar el curso el estudiante recibirá otra nota numérica como evaluación del proceso de aprendizaje final, dicha nota constará en las actas correspondientes y determinará la condición de la cursada como desaprobada, aprobada.

La evaluación de los aprendizajes durante la cursada se realizará a través de al menos 4 trabajos prácticos obligatorios para la evaluación de los contenidos conceptuales específicos y la rigurosidad en la aplicación de las capacidades proyectuales requeridas.

Es indispensable la presentación del 100% de los trabajos prácticos en tiempo y forma para obtener la nota mínima de aprobación.

Condiciones de aprobación:

Aprobación de un examen final con una nota mínima de 4 (cuatro).

Condiciones de la cursada:

- Cumplir con el régimen de correlativas establecido por la Universidad.
- Cumplir con los requisitos administrativos necesarios para ser incluido en los listados del curso.
- Cumplir con el 75% de la asistencia total al curso.
- En el caso de los trabajos prácticos se deberá preparar, por fuera del horario de cursada, el material necesario para ser presentado para su corrección.
- También, en el caso de los trabajos prácticos, durante el transcurso de la clase se deberá preparar y producir material para su corrección. Este material se evaluará conjuntamente con aquel preparado por fuera del horario de cursada.
- La entrega de trabajos debe ser en el formato indicado y explicitado por el docente, caso contrario será considerada como desaprobada.
- La entrega debe estar completa.

Bibliografía:

Joan Costa-Imagen Corporativa en el siglo XXI

Victor Margolis-Las políticas de lo artificial.

Abraham A Moles-La ciencia de lo impreciso

Andreas Huyseer-Modernismo, cultura de masas, posmodernismo

Carlos Altamirano-Términos críticos de la sociología de la cultura

Cecilia Mazzeo-Qué dice del diseño la enseñanza del diseño

Christrian Ferrer-El entramado

Edgar Morin - El Método

Eric Hobsbawm-Cómo cambiar el mundo



UBA, FADU.

Universidad
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Gilles Deleuze-Foucault
Gilles Deleuze.docx el pliegue
Hal Foster-La posmodernidad
Hans-Georg Gadamer-El giro hermenéutico
Harun Farocki-Desconfiar de las imágenes
Italo Calvino-Seis propuestas para el próximo milenio
Iuri M. Lotman.-La semiosfera
Joan Costa-La imagen de marca
José Pablo Feinmann-Material de estudios filosóficos
Katya Mandoki-Estética cotidiana y Juegos de la Cultura
Katya Mandoki-Prácticas estéticas e identidades sociales
Leonor Arfuch, Norberto Chaves, María Ledesma-Diseño y comunicación
Marshall Berman-Todo lo sólido se desvanece en el aire
Naomi Klein-no logo
Néstor García Canclini-Culturas híbridas
Nicholas Carr-Qué está haciendo Internet con nuestras mentes
Norberto Chaves - Ser postmoderno
Norberto Chaves-La marca corporativa
Paul Copley-semiotica para Principiantes
Paula Sibilia -El hombre postorgánico
Pierre Bourdieu-Capital cultural, escuela y espacio social
PIERRE LÉVY-inteligencia Colectiva
Rafael Echeverría-Estudios sobre aprendizaje
Razmig Keucheyan - Hemisferio Izquierdo
Régis Debray-Vida y muerte de la imagen
Rolf Wiggershaus-La Escuela de Frankfurt
Tony Puig-Se acabó la diversión
Umberto Eco-Semiótica y filosofía del lenguaje
Umberto Eco-Tratado de Semiótica General
Zygmund Bauman-Extraños llamando a la puerta
Zygmund Bauman-Modernidad Líquida
Zygmund Bauman-Comunidad final
Zygmund Bauman-La cultura como praxis