



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Diseño Gráfico 2 - CATEDRA MAZZEO

- Plan de estudios: 2020 PLAN NUEVO
- Carga horaria total: 240hs
- Carga horaria semanal: 8hs
- Duración del dictado: anual
- Turnos: Mañana
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL 2

2. OBJETIVOS

Al hablar del Diseño, he planteado que éste abarca dos aspectos, por un lado, es respuesta a una necesidad primaria, la comunicación, y, por otro, actúa en el campo de lo sensible, de lo poético. El universo en el que se desarrolla es el de la imagen con la riqueza y complejidad que ello implica. Por tanto no podemos soslayar las características que le son propias. «la imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje, así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas. La imagen es universal pero siempre particularizada.» (2)

Es considerando lo antes planteado que me propongo como objetivo, atender, paralelamente, al desarrollo racional así como al desarrollo de las capacidades sensibles, la conciencia del ser y del ser en este mundo. Todo lo cual es función de la educación: formar, profesional y humanamente un ser capaz de integrar estas dimensiones.

En consecuencia, será necesario:

- Elevar la capacidad racional del alumno a fin de aportar al manejo de las múltiples variables que involucra el proceso de diseño.
- Alentar una actitud crítica y autocrítica, capaz de evaluar objetivamente su propio trabajo y los datos que intervienen en su formación.
- Incentivar su capacidad sensible para permitir encauzar su interioridad con una finalidad creativa, dirigida a enriquecer con nuevos significados el resultado de su proceso de diseño.
- Introducir al alumno en la aplicación de técnicas creativas que le permitan desbloquear y desarrollar dicha capacidad.
- Concientizar acerca de la profunda e ineludible relación de su quehacer con su sociedad, su espacio y su tiempo. Poder reconocer el mundo al que pertenece, los valores culturales que lo



caracterizan, le permitirá un accionar responsable y consciente de las verdaderas necesidades de aquellos hacia quienes se dirige su accionar.

- Como parte de un conocimiento pertinente para operar sobre la realidad futura, se incentivará la capacidad de análisis, síntesis y crítica objetiva en la evaluación de los objetos de diseño orientados a su carrera.
- Por medio de diversas ejercitaciones se introducirá al alumno en los procesos metodológicos de diseño, a fin de lograr la internalización de los mismos.
- Mediante el diálogo permanente sobre el propio trabajo y la activa participación individual en los trabajos grupales se incentivará la capacidad de crítica y autocrítica.
- El conocimiento y valoración de otras expresiones artísticas y del diseño será fuente de enriquecimiento individual que potenciará la propia producción.
- Se alentará la investigación, la consulta bibliográfica, la asimilación crítica de las clases teóricas y la búsqueda en fuentes alternativas de información, valorando los mismos como método de conocimiento y desarrollo de la creatividad.

Se inducirá la internalización de un método operativo racional y explícito que permita operar sistemáticamente, controlar, revisar y optimizar el propio proceso.

- La interconexión funcional entre pensamiento y lenguaje posibilitará grados de libertad, profundidad, economía y fluidez crecientes.

Por lo tanto

- Se profundizará la comprensión de las relaciones existentes entre sujeto, objeto y contexto y la dinámica que las rige.
- Se concientizará acerca del valor ético subyacente en la producción estética.
- Se desarrollarán temáticas con fuerte anclaje en la realidad, con el objetivo de introducir al alumno en el manejo de aquellos condicionantes que ésta implica.
- Se valorará el conocimiento crítico de las producciones de diseño pasadas y presentes, nacionales y extranjeras, que puedan nutrir la propia producción. Entiendo por conocimiento crítico aquel que permite discernir entre aquellas producciones cuya trascendencia se basa en su sólida constitución como producto de diseño de aquellas meramente coyunturales y, aún en aquellas, aceptar sólo aquello que pudiera responder adecuadamente a los condicionantes locales. (2) Jacques Aumont "La imagen" Ed. Paidós Comunicación

Objetivos particulares por nivel: Nivel 2

El segundo nivel del taller tendrá como objetivo principal introducir al alumno en aquellas prácticas más vinculadas a desarrollos gráficos específicos. Se introducirá la noción de tipología no como compartimento estanco e inmodificable sino como referente para una práctica más fuertemente determinada por objetivos comunicacionales específicos. Surgirán las condicionantes de factibilidad de producción, la pertinencia, la eficacia como parámetros a tener en cuenta.

Así mismo, se trabajará fuertemente la construcción de un discurso visual rico y con una fuerte carga poética entendiendo que ésta es una componente fundamental del diseño.

La sistematización de la práctica desde una mirada próxima a la profesional deberá permitir al estudiante reconocer los alcances y los límites de su propia práctica profesional.

Los temas y objetivos del nivel se dirigirán a lograr una mayor conciencia e internalización, por parte de los estudiantes, de las metodologías y las elaboraciones conceptuales que dan sustento a las propuestas de diseño, entendiendo que estas deben trascender la mera resolución gráfica de un problema para constituirse en tomas de partido frente a dicho problema con el consecuente involucramiento que dará coherencia a la propuesta.

Se propiciarán grados de autonomía crecientes alentando la toma de decisiones y la elaboración de fundamentaciones conceptuales para sus propuestas de diseño.

La cantidad de trabajos prácticos será tal que permita desarrollar con intensidad y en profundidad los ejes estructurantes del campo disciplinar:

- el análisis contextual
- la fundamentación conceptual



- el trabajo metodológico
- la exploración de alternativas
- la convalidación ética y estética de la propuesta a la luz de sus objetivos.

3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

- La organización del campo gráfico editorial.
- Introducción al desarrollo de sistemas de baja complejidad.
- Práctica de las lógicas proyectuales disciplinares.

Unidad temática 2:

- La organización del campo gráfico tridimensional.
- Introducción a la problemática de los géneros discursivos.
- Práctica en el campo del diseño comercial.
- Análisis de imaginarios en el campo del producto.
- La investigación como instancia inicial del proyecto.

Unidad Temática 3:

- El diseño de información, particularidades y desafíos.
- Criterios de organización de información dada. Categorización y jerarquización. Lo esencial y lo anecdótico.
- La organización de información en campos gráficos de mediana escala.

Unidad Temática 4:

- Introducción al diseño de sistemas de media complejidad.
- Estrategias de problematización de la realidad.
- Desarrollo de sistemas de indicadores de identidad.

Unidad Temática 5:

- Práctica en diseño de sistemas de media complejidad.
- Estrategias de problematización de la realidad.
- Desarrollo de sistemas de indicadores de identidad.
- Los entornos digitales como espacio de acción del diseño.

Unidad Temática 6:

- Práctica en diseño de sistemas de media complejidad.
- Estrategias de problematización de la realidad.
- Desarrollo de sistemas de indicadores de identidad.
- Los entornos digitales como espacio de acción del diseño.
- Nociones de interactividad y usabilidad de los medios digitales.

Modalidad de Enseñanza:

La cursada de la asignatura se centra fundamentalmente en prácticas proyectuales que se desarrollan en el marco del taller. Cada trabajo práctico es acompañado por una clase teórica expositiva en la que se desarrollan sus conceptos centrales.

A lo largo del curso existen instancias grupales e instancias individuales en las que los estudiantes realizan prácticas específicas.

Los objetivos, contenidos y desarrollo de cada trabajo práctico se explicitan en guías generadas *ad hoc* y los contenidos teóricos en apuntes de cátedra que complementa la bibliografía.

Cada trabajo práctico incluye clases de desarrollo, instancias de preentrega y entrega en las que se van verificando los avances de cada estudiante.



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado: Entrega de trabajos prácticos y asistencia requerida del 75% de las clases.

Aprobación de final: Se deberá entregar y aprobar el 100% de los trabajos prácticos.

Bibliografía:

Este listado no completa la totalidad de la bibliografía propuesta que se incrementará con el aporte del equipo docente y en función de cada tema.

Arfuch, L., Chaves, N., Ledesma, M., Diseño y Comunicación. Editorial Paidós

Arheim, R., Arte y percepción visual. Editorial Eudeba

Aumont, J., La imagen. Editorial Paidós

Bonsieppe, G., Dall oggetto all interfaccia. Editorial Interzone

Bonsieppe, G., Las siete columnas del diseño.

Chaves, N., La imagen corporativa. Editorial Gustavo Gili

Devalle, V., Las travesías de la forma. Editorial Paidós

Diseñadores de la AIG, Ensayos Sobre Diseño. Editorial Infinito

Dondis, D., La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili

Eco, U., La estrategia de la ilusión. Ed. Lumen

Eco, U., La estructura ausente. Ed. Lumen

Eco, U., La definición del arte. Ed. Martinez Roca

Eco, U., Apocalípticos e integrados. Tusquets

Frascara, J., Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito

Frutiger, A., Signos, símbolos, marcas y señales. Editorial Gustavo Gili

Getsner, K., Diseñar programas. Editorial Gustavo Gili

Gonzalez Ruiz, G., Estudio de Diseño. Editorial Emecé

Grüner, E., El sitio de la mirada. Editorial Norma

Landow, G., Hipertexto. Editorial Paidós

Ledesma, M., El Diseño Gráfico, una voz pública. Editorial Argonauta

Manzini, E., Diseñar cuando todos diseñan. Ed. Experimenta

Mazzeo, C., Diseño y sistema. Ed. Infinito

Munari, B., Como nacen los objetos. Editorial Gustavo Gili

Munari, B., Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili

Piscitelli, A., Ciberculturas 2.0. Editorial Paidós

Quéau, P., Lo virtual. Editorial Paidós

Sarlo, B., Escenas de la vida posmoderna. Editorial Ariel

Schnaith, N., Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual.

(artículo revista Tipográfica nº 4)

Grupo U. Tratado del signo visual. Editorial Cátedra

Zátonyi, M., Diseño. Análisis y Teoría. CP67

Zátonyi, M., Una estética del arte y del diseño, de imagen y sonido. CP67

Zátonyi, M., Juglares y trovadores: derivas estéticas. Capital Intelectual

Zunzunegui, S., Pensar la imagen. Editorial Cátedra

Wolfe, T., La palabra pintada. Ed. Anagrama

Revista Tipográfica