

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR			1 3
BAHÍA BLANCA	---	ARGENTINA	
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y DE COMPUTADORAS			
PROGRAMA DE:			CÓDIGO: 2566
DISEÑO GRÁFICO			ÁREA N°:

HORAS DE CLASE				Tipificación CSU 497/2002	PROFESOR RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS			LIC. CARLA A. RODRÍGUEZ PROFESOR TITULAR
Por semana	Por cuatrimestre	Por semana	Por cuatrimestre		
6	96				

CARRERAS Y PLANES				
CARRERA: TUEA	PLAN	CARÁCTER	AÑO	CUATRIMESTRE
Diseño Gráfico	2012	OBLIGATORIA	2DO	SEGUNDO
			-	-

ASIGNATURAS CORRELATIVAS PRECEDENTES	
PARA CURSAR (PLAN 2012)	PARA APROBAR (PLAN 2012)
NO TIENE	NO TIENE

DESCRIPCIÓN / OBJETIVOS

El objetivo de esta materia, es introducir los conocimientos básicos del diseño gráfico. Para saber interpretar, leer y crear mensajes visuales. Orientada la materia a la realización de medios audiovisuales. Los conocimientos que se adquirirán en el cuatrimestre están seleccionados para que los alumnos puedan diagramar, diseñar presentaciones audiovisuales, pantallas multimedia, títulos y créditos de sus cortometrajes y de diferentes trabajos.

Vemos los conceptos de marca e identidad corporativa porque la carrera es **EMPRENDIMIENTO en medios audiovisuales**, los alumnos tendrán los recursos para armar sus propias presentaciones, su propia imagen, o sabrán delegar entendiendo lo que necesitan para poder pedirlo.

COMPETENCIAS A SATISFACER POR LOS ESTUDIANTES AL INICIO DEL CURSO

El dominio del proceso de la comunicación. Introducirlos al mundo del Diseño gráfico a través de sus conocimientos previos del Lenguaje Audiovisual. Desarrollo de la observación de nuestro contexto y cultura para comenzar a leer nuestros códigos de comunicación.

COMPETENCIAS A SATISFACER POR LOS ESTUDIANTES AL FINAL DEL CURSO

Que entiendan que todo elemento que incorporamos a una comunicación agrega, cambia o quita significado. Que entiendan el concepto de organización de la información a través de los diferentes recursos, tipográficos, de color, uso de leyes visuales, etc. Entender que es un sistema de comunicación visual.

PROGRAMA SINTÉTICO

- I. Dentro de que campo se desarrolla el Diseño Gráfico.
- II. A que llamamos Comunicación Visual: Casual e Intencional.
- III. Qué es el diseño gráfico, como lo definimos. Un poco de historia. Orígenes del diseño gráfico.
- IV: Pensamiento y proceso del Diseño
- V. Definiciones Signo, Sistema, Metáfora, Código. Desarrollo de un pictograma.

Vigencia Años	2012					
---------------	------	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR		2 3
BAHÍA BLANCA	ARGENTINA	
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y DE COMPUTADORAS		
PROGRAMA DE: DISEÑO GRÁFICO		CÓDIGO: 2566 ÁREA N°:

- VI. Qué entendemos por *“el campo del diseño”*
- VII. La Tipografía
- VIII. Color
- IX. Afiche
- X. Signo, señal, marca: Imagen de marca.
- XI. Identidad corporativa.
- XII. Papelería
- XIII. Conceptos básicos de editorial

PROGRAMA ANALÍTICO

1. A que llamamos Comunicación Visual: Definición de la comunicación visual. Definición de comunicación Casual e Intencional. El mensaje visual. El emisor (los conceptos a tener en cuenta al desarrollar un mensaje visual). El receptor y sus filtros. Descomposición del mensaje visual.
2. Qué es el diseño gráfico: Definición. Pensamiento y proceso del Diseño. Decálogo de un diseñador
3. Historia del Diseño Gráfico. Orígenes del diseño gráfico. Vemos las vanguardias artísticas que influenciaron en el Diseño Gráfico hasta llegar a entender al Diseño como lo vemos Hoy en día. Arts & Craft, Art Nouveau, Art Deco, De Stijl, Constructivismo, Bauhaus y Pop Art.
4. Definiciones Signo, Sistema, Metáfora, Código. Desarrollo de un pictograma. A partir del conocimiento de estos conceptos, entendemos que es un pictograma y sus características y desarrollamos un sistema de comunicación en base al desarrollo de pictogramas.
5. Qué entendemos por “El campo del Diseño” Tiene que ver con las alternativas que tiene el diseñador para generar diferentes juegos a nivel visual, compositivo y de significación. Leyes de Jerarquía. Principios de anomalía. Modulos espaciales: código espacial, código gestual, código lumínico, código simbólico. Leyes de Gestalt.
6. La Tipografía: Historia de la tipografía. Familias Tipográficas. Estilo. Variables tipográficas. Estructura de un tipo. Altura de la X. Relaciones legibles de interlineado e interletrado. Kerning. Ligaduras. Capitulares.
7. Color: definición de color luz, de color materia. Circulo cromático, colores primarios secundarios, opuestos. Contraste. Saturación. Temperatura del color. Psicología del color. Código Pantone. Aplicación de color a una marca. Fotocromía.
8. Afiche, Historia del afiche. Como construir un afiche. Unidad. Contraste. Equilibrio formal e informal. Armonía.
9. Signo, señal, marca: Imagen de marca. Síntesis formal. Características de una marca. El sistema semiótico de la marca. Creación de una marca. Diferencia entre una señal y una marca.
10. Identidad corporativa. Definición. Ejemplos. Cómo hacer un Manual de Identidad. Presentación y desarrollo de un Manual a partir del trabajo de creación de una marca.
11. Papelería: Caract. de las diferentes piezas que conforman una papelería comercial y desarrollo de un sistema de las piezas básicas. Hoja membretada, tarjeta personal, carpeta institucional y sobre Oficio ingles.
12. Conceptos básicos de editorial. Caja Tipográfica. Formatos de Columnas. Alineación. Estilos de Párrafos. Titulares, copetes. Cuerpo de texto. Mancha tipográfica. Tamaños de Papel.
13. **Programas Corel Draw y Photoshop:** Manejo del Corel Draw y de Photoshop. Se enseña a usar las herramientas de los programas antes mencionados y como se relacionan entre sí para armar una pieza de comunicación gráfica (ejemplo: un folleto)

Vigencia Años	2012					
---------------	------	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR		3 3
BAHÍA BLANCA	ARGENTINA	
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y DE COMPUTADORAS		
PROGRAMA DE:		CÓDIGO: 2566
DISEÑO GRÁFICO		ÁREA N°:

BIBLIOGRAFÍA

Bruno Munari, GG Diseño (Editorial Gustavo Gili)
La imagen de Marca, Joan Costa, Paidós
Tipografía, Ambrose-Harris, Parramón
Diseño Shekespeare
La Imagen corporativa , Norberto Chaves , GG Diseño.
Signo, Umberto Eco, Editorial Labor

Complementaria

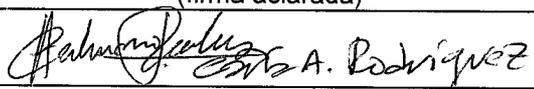
Artículos de la publicaciones de FOROALFA.org

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

La metodología de enseñanza es en parte expositiva. Contamos con textos para leer en clase, reflexionar y generar debate. Trabajamos también sobre material audiovisual (muestra de los sistema de impresión) y analisis marcas y manuales de identidad ya existentes. Trabajo en clase de generación de signos, generación y organización de información. Analisis de piezas gráficas ya existentes, rediseño de las mismas. Nos basamos en el hacer para aprender.

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

Se evalúa al alumno durante todo el cuatrimestre. Se realizan trabajos prácticos que deben ser entregados y aprobados antes del parcial. A mitad de cuatrimestre se toma el parcial de forma escrita con gran parte de la teoría ya tratada . La segunda mitad del cuatrimestre se desarrollan Se trabaja sobre la creación de identidad de un cortometraje: Diseño de su afiche, titulo, créditos, packaging, desarrollando un sistema de cmunicación.

VIGENCIA DE ESTE PROGRAMA			
AÑO	PROFESOR RESPONSABLE (firma aclarada)	AÑO	PROFESOR RESPONSABLE (firma aclarada)
2012	 A. Rodriguez		
VISADO			
COORDINADOR AREA	SECRETARIO ACADÉMICO	DIRECTOR DECANO	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	