

#### I-OBJETIVOS:

Que el alumno logre:

En lo general

- Desarrollar las capacidades de investigación, análisis y selección de datos.
- Desarrollar la capacidad de experimentación, observación y reflexión.
- Desarrollar y estimular la reflexión crítica como pensamiento ordenador.
- Desarrollar e Incentivar la aplicación de conceptos teóricos en la práctica de taller.
- Desarrollar la intencionalidad en la búsqueda de objetivos conceptuales en el trabajo de taller.
- Desarrollar la fundamentación teórica del hacer: el porqué, para qué, para quién, cómo, dónde y cuando, de toda intervención en la práctica de taller.
- Desarrollar la capacidad de vincular, integrar y relacionar, en la práctica de taller, los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas de la carrera.
- Introducir y desarrollar a través de la práctica una metodología de trabajo.

En lo específico

- Introducir y Desarrollar el conocimiento reflexivo de la temática disciplinar a través de la teoría y la práctica.
- Desarrollar el conocimiento de la problemática comunicacional visual y gráfica.
- Incorporar el conocimiento del vocabulario propio de la disciplina, la alfabetidad y sintaxis visual.
- Incorporar, Reflexionar y Desarrollar a través de la práctica- teoría- práctica, en el taller, la función del Diseño Gráfico en relación a los Sistemas Multimediales.
- Incorporar, Desarrollar y Experimentar los nuevos conocimientos conceptuales y tecnológicos que hacen al enriquecimiento y actualización del Diseño Gráfico en relación a la Comunicación Multimedia.
- Incorporar y Desarrollar el conocimiento de la función y responsabilidad del diseñador como comunicador social.

#### II-CONTENIDO:

Unidad I: *Identidad*

- Concepto de Pregnancia.

- Concepto de Pertenencia.
- Rasgos Pertinentes.
- Concepto de Identidad.
- Concepto de Identificación.
- Concepto de Signo Identificadorio.
- Refuerzo Sígnico.
- Plano Contenedor.
- El Nombre.
- La Firma.

#### Bibliografía

Frutiger, Adrian: "Signos, símbolos, marcas, señales Elementos, Morfología, Representación, Significación"- Editorial G. Gili, S.A., Barcelona, 1981.  
Munari, Bruno: "¿Cómo nacen los objetos? - Apuntes para una metodología proyectual" Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1993.  
Bonsiepe, Gui: "Las 7 Columnas del Diseño"- UAM, México, 1993.  
Dondis, Donis A.: "La sintaxis de la imagen - Introducción al alfabeto visual" Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1985.

#### Unidad II: *Identidad Visual*

- Concepto de Partido.
- El Partido Conceptual
- El Partido Gráfico
- Concepto de Síntesis
- Concepto de Identidad Visual.
- El Signo Identificadorio Institucional.
- La Marca: Logotipo, Isotipo e Isologotipo.

#### Bibliografía

Aicher, Otl: "Analógico y digital" - Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2001.  
Arfuch./ Chaves./ Ledesma: "Diseño y comunicación -Teoría y enfoques críticos"  
Editorial Paidós, 1997.  
Frutiger, Adrian: "Signos, símbolos, marcas, señales Elementos, Morfología, Representación, Significación"- Editorial G. Gili, S.A., Barcelona, 1981.

#### Unidad III: *Sistema de Identidad Visual Gráfica*

- Concepto de Programa
- Concepto de Sistema.
- Concepto de Familia, Serie y Sistema Gráfico.
- Concepto de Sistema Visual Gráfico de Identidad Institucional.

- Sistemas de Baja, Media y Alta Complejidad.
- Los Conceptos de Imagen y Texto en función de Sistema.
- Los Componentes de un Sistema de Baja Complejidad.
- Los Componentes de un Sistema de Identificación.
- Papelería Comercial.
- Objetos de Promoción.
- El Volumen en Diseño Gráfico.
- La Gráfica de Superficie.
- La Gráfica Digital.

#### Bibliografía

Costa, Joan : "Imagen Global - Evolución del Diseño de Identidad"  
Ediciones ceac, s.a. Barcelona, 1987.  
Aicher, Otl: "Analógico y digital" - Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

#### III-METODOLOGÍA

##### *Clases teóricas*

*Exposición dialogada. Búsqueda de emergentes significativos. Debate.  
Contrastación empírica de alternativas. ("colgadas").*

##### *Clases prácticas*

*Aproximaciones a las técnicas de representación visual. Aula taller. Análisis sobre pauta establecida de piezas gráficas (tipo rubric). Análisis y aprendizaje por resolución de problemas.  
En todos los casos se aplica metodología de andamiaje.*

##### *Trabajos prácticos.*

*TP 1 composición espacial tipográfica.*

*TP 2 análisis de piezas gráficas de carácter específico –sistémicas- (aprox. 2 semanas)*

*TP 3 generación de un sistema visual de baja complejidad. (aprox. 4 semanas)*

*TP 4 generación de un sistema visual de complejidad media. (aprox. 5 semanas)*

*TP final. Realización de una pieza de comunicación visual que conjugue los criterios y habilidades adquiridos.*

#### IV-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica.

Se evaluará y verificará la conceptualización del área de acción correspondiente a los contenidos de la asignatura con la que el alumno se integra al curso.

*Trabajos prácticos.*

*Se evaluará la precisión en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, calidad técnica y producción*

*Examen parcial*

*Se evaluará la comprensión y aplicación de los criterios de análisis de piezas de comunicación visual adquiridos.*

*Exámen final.*

*Se evaluará la capacidad que el alumno de responder con soluciones acordes a problemas simples de comunicación visua sistémica.*