

Programa

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Diseño		
CARRERA	Diseño Gráfico		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06 CS (Diseño Gráfico)		
ESPACIO CURRICULAR	Introducción al Diseño		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	Primero
CARGA HORARIA TOTAL	196 horas	CARGA HORARIA SEMANAL	Presencial: 7 horas Virtual:
FORMATO CURRICULAR	Teórica - Aplicada		
AÑO ACADÉMICO	2019	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO			
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN			
EQUIPO DE CÁTEDRA	Prof. Titular: D.I. Silvina Gonzalez Prof. Asociada: D.I. Inés Fiocchetta Jefe de Trabajos Prácticos: D.I. Claudia Pacaccio Jefe de Trabajos Prácticos: D.I. Fernanda Yarllur Jefe de Trabajos Prácticos: D.I. María Ignacia Conalbi		
HORARIOS DE CLASE	Miércoles de 15 a 19 hs y Viernes de 16 a 19 hs		
HORARIOS DE CONSULTA	Prof. Silvina Gonzalez: Lunes de 12 a 14 hs Prof. Inés Fiocchetta: Miércoles de 19 a 21 hs Prof. Claudia Pacaccio: Miércoles de 19 a 21 hs Prof. Fernanda Yarllur: Miércoles de 19 a 21 hs Prof. María Ignacia Conalbi: Miércoles de 19 a 21 hs		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	No		

2. FUNDAMENTACIÓN- MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

La propuesta de este Plan de actividades se sustenta sobre aspectos de la enseñanza-aprendizaje que se visualizan como fundamentales para los alumnos de los primeros años bajo los requerimientos de la formación de futuros profesionales del diseño. Además de abordar los contenidos necesarios para la enseñanza de la morfología y la introducción al pensamiento proyectual.

Esta propuesta pretende apoyarse en un enfoque de las formas como portadoras de significados y donde la importancia de manejar estos conceptos desde la práctica misma está fuertemente unida al aprendizaje de la actividad proyectual como disciplina comunicacional dentro de una cultura, de una sociedad.

La propuesta para el desarrollo de la materia, tanto temático como en actividades, está pensada en dos etapas que se complementan y se sustentan mutuamente: en una primera instancia, el conocimiento del lenguaje formal básico es decir **la morfología** y en una segunda instancia el inicio al aprendizaje del **proceso proyectual**. Ambas instancias son completamente dependientes entre sí pero se piensan como etapas graduales y espiraladas de formación de modo tal que la construcción del conocimiento de las herramientas básicas de la



comunicación visual y los mensajes vaya adquiriendo trabajo sistemático y reflexivo por parte del alumno. En una primera etapa se busca sensibilizarlos en el objeto de interés del área para que luego puedan introducirse al acto de proyectar comprendiendo el trabajo del diseñador profesional y su lenguaje.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS: EXPECTATIVAS DE LOGRO / CONTENIDOS ACTITUDINALES

Este espacio curricular tiene como objetivos esenciales:

- Implicar y concientizar a los alumnos en la función social del diseño y el valor que este tiene para la sociedad y la cultura de modo tal que puedan dirigir sus acciones a dar respuesta a verdaderas necesidades sociales.
- Potenciar la capacidad de sentido crítico frente a la construcción de conocimiento y a la adquisición de habilidades propias.
- Promover el trabajo en grupo, intercambiando experiencias que potencien una actitud abierta, crítica, participativa frente a las diferentes propuestas y sus aportes.
- Impulsar los valores de respeto, tolerancia y colaboración a través de la búsqueda de consensos en el trabajo grupal y con los docentes.

Se pretende en forma general que el alumno sea capaz de:

- Adquirir dominio del lenguaje básico del diseño como medio visual para comunicar mensajes a través de herramientas conceptuales y operativas acordes a la ubicación de la materia en el Plan de Estudios.
- Aprender a “ver” el mundo físico-cultural al que pertenecen comprendiendo que “mirar es un acto voluntario, como resultado del cuál, lo que vemos queda a nuestro alcance, aunque no necesariamente al alcance de nuestro brazo”
- Reflexionar sobre el sentido de la profesión del diseñador y su quehacer entendiendo su valor como “recurso intelectual estratégico de las sociedades contemporáneas con impacto en las áreas productivas y de servicios”
- Desarrollar la capacidad de sentido crítico frente a la construcción de conocimiento y a la adquisición de habilidades propias.
- Tomar conciencia de sus acciones modificando la posición de alumno pasivo a alumno consciente y responsable de su propio trabajo.
- Incentivar el desarrollo de la mirada crítica a partir del análisis, la reflexión y el debate de piezas gráficas y referentes del Diseño nacional e internacional.
- Profundizar en aspectos relativos a la creatividad a partir de ejercitaciones que le permitan al alumno descubrir su interioridad y capacidades personales.
- Trabajar en grupo e intercambiar experiencias que potencien el aprendizaje individual y colectivo.
- Valorar y conocer otras expresiones artísticas y culturales de manera tal que sirvan al enriquecimiento de su formación y al desarrollo de la profesión.
- Entender la función social del diseño como sentido intrínseco y objetivo fundamental del quehacer del diseñador. Donde “el diseñador actúa sobre la cultura trascendiendo los límites de su propio producto, convirtiéndose en un “operador cultural”. Sin lugar a dudas, todos operamos sobre la cultura en tanto ella es en y con nosotros. Sin embargo, el concepto de operador cultural atribuido al diseñador apunta a un profesional que tiene conciencia de su acción y actúa en consecuencia”.

4. CONTENIDOS (Ejes / Unidades) CONTENIDOS CONCEPTUALES

EJE 1:

FORMA. GENERALIDADES

Elementos constituyentes de la forma. Elementos visuales básicos. Elementos de



	formación y relación. Principios básicos del diseño.. Las formas en la naturaleza y en la cultura. Características básicas. Clasificación. La forma y sus propiedades. Forma y figura. Forma y volumen. Marco de referencia. Forma y espacio. Variaciones e interrelaciones de una forma. Articulación entre figuras.
EJE 2:	FORMA Y ESTRUCTURA Forma y estructura. La forma como un todo. Organización y partes constitutivas. Estructuras. Tipologías y variables. Estructuras formales e informales. Visibles. Invisibles. Activas e Inactivas. Simetría. Leyes estructurales
EJE 3:	FORMA Y COLOR La luz. Sistemas de orden del color. Sólido de color. Color pigmento y color luz. Propiedades fundamentales. Tipos de mezclas: aditiva y sustractiva. Organización de los colores.. Ruedas de color. Relaciones: complementarios, secundarios, terciarios, doble complementarios, triádicos, tetrádicos y otros. Armonías y contrastes. Su uso en entornos virtuales. Principios básicos. El color en la cultura y la sociedad. Investigaciones sobre el color. Avances y nuevos descubrimientos.
EJE 4:	FORMA Y TEXTURA Características generales. Clasificación. Textura visual Textura táctil. Tipos. Luz y color en la textura tridimensional. Distancia: límite superior e inferior. Variables perceptivas de las texturas: tamaño, densidad, direccionalidad. Texturas regulares. Texturas No regulares. Texturas y tramas. Generación y aplicación. Collage. Otras características de la materialidad.
EJE 5:	FORMA Y SIGNIFICADO Forma y significado. Generación de formas con significados. Visualizar. Mundo visible, mundo "visualizado". Percibir significados. Criterios para la transferencia de mensajes. El pensamiento visual. Principios y leyes de la Gestalt. Iconicidad y Abstracción. Imagen, Esquema, Signo, Concepto. La imagen como discurso. Imagen y significación. Organización Gráfica. Composición: imagen y texto. Proceso de síntesis.
EJE 6:	PENSAMIENTO Y PROCESO PROYECTUAL. El hacer del Diseño. Escenarios del diseño. Diseño gráfico y comunicación. Diseño, cultura y sociedad. Desafíos del diseñador gráfico. Concepto de Sistema y Contexto. El proceso proyectual. Etapas y recorridos. Heurística: nociones básicas. La creatividad y lo creativo. Mensaje, Concepto e Idea. Estrategia creativa

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA + CONTENIDOS PROCEDIMENTALES**

La metodología pedagógica se proyecta desde diferentes aspectos derivados del análisis a las problemáticas y los puntos más relevante en el perfil del alumno de primer año que cursará la materia:

- La implementación de una **plataforma virtual** de la materia que complemente las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Se busca potenciar estos procesos a través del uso del campus virtual de la UNCuyo mediante la modalidad de un espacio complementario con estrategias diferentes y apropiadas a estos entornos: foro de debate, links a videos o lecturas mediados con actividades específicas de reflexión y producción escrita individual, actividades de evaluación parcial o específica de una temática, canal de comunicación entre docentes y alumnos.
- **Análisis crítico de casos:** reflexionar sobre nuestro objeto de estudio, desarrollar el pensamiento teórico-crítico sobre las producciones de diferentes piezas gráficas poniendo énfasis en la observación y el análisis de casos propios, cercanos a nuestro entorno o a nuestras realidades culturales. Conocimiento acerca de referentes Latinoamericanos y exponentes del diseño internacional.
- **Desarrollo de Trabajos Integradores** que permitan integrar los contenidos propios y vincular lo aprendido en esta materia con los aprendizajes de otras materias horizontales. Para estos ejercicios se busca desarrollar la metodología de aprendizaje basado en proyectos.



- **Colgada / Exposición-muestra de trabajos:** esta actividad se realizará en forma sistemática por grupos y luego general de manera tal que los alumnos puedan desarrollar la capacidad discursiva y la evaluación objetiva de su propio trabajo.
- **Invitación a diseñadores egresados o referentes del medio local** para tener una experiencia cercana de la realidad profesional en relación con temas específicos que se estén desarrollando. Estas estrategias (método de proyectos, estudios de caso, trabajos integradores, etc.) deben asegurar que el alumno realice un trabajo de síntesis y evaluación que le permitan la integración y la valoración de sus aprendizajes adquiridos (profesionales, humanos y de vinculación social). Estas metodologías deberán ser conducentes al logro del *saber hacer* del estudiante de primer año:
 - Manejo expresivo, poético y sensible de la forma, de manera tal que el alumno logre experimentar, crear, profundizar y disfrutar el conocimiento de los aspectos morfológicos de la sintaxis visual.
 - Aumentar la comprensión de los elementos fundamentales del diseño, potenciar los modos de “ver” el entorno que lo rodea (natural y artificial)
 - Introducir al manejo de los dispositivos tecnológicos con cámara desde una perspectiva de valor para el conocimiento, adquirir competencias para la composición y la edición de imágenes digitales.
 - Reconocer y verificar la relación intrínseca entre forma y estructura.
 - Desarrollar habilidades en el manejo de variables estructurantes a través del trabajo geométrico.
 - Introducir al conocimiento del color, sus características de calidad y relaciones de armonía y contraste.
 - Operar sobre las distintas posibilidades de combinaciones del color y adquirir destrezas en el manejo de sus cualidades sensibles y significativas.
 - Acercamiento al manejo del color digital.
 - Ejercitar el pensamiento analógico a través de la metáfora.
 - Descubrir las posibilidades de la textura en relación a la expresión del material y sus variantes.
 - Entender a la textura como una estructura que podemos ver y/o palpar.
 - Experimentar diferentes formas de representación de un elemento natural.
 - Analizar las características formales propias de este tipo de objetos de estudio teniendo en cuenta el contexto donde se encuentra.
 - Integrar los contenidos conceptuales e instrumentales de manera creativa.
 - Comprender las etapas del proceso proyectual poniendo especial énfasis en la comunicación y el mensaje.
 - Encontrar modos de comunicar, expresar las particularidades de cada alumno.
 - Articular conocimientos de otras materias horizontales del primer ciclo de manera tal que se construya el conocimiento a partir de una aproximación a la forma de trabajo real: holística, de múltiples variables pero sobre todo integradora y con alto nivel de síntesis

6. VIRTUALIDAD

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS / ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES DE VALOR ACADÉMICO

La cátedra se propone participar en actividades de extensión con valor para el recorrido académico de los alumnos como lo es la **Semana de las Artes y el Diseño** u otras instancias de importancia para la comunidad en general y para los estudiantes en particular.



--

8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	<p>El régimen de acreditación de INTRODUCCIÓN AL DISEÑO, consta de dos posibilidades:</p> <p>I. RÉGIMEN DE PROMOCIÓN SIN EXAMEN FINAL El alumno podrá aprobar la materia por promoción sin examen final, cumpliendo con los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 % de los trabajos prácticos aprobados con un mínimo de 80% cada uno. • Haber rendido y aprobado los dos parciales con un promedio mínimo de 80%. • 80% de Asistencia en cada trabajo práctico • Para obtener esta condición no está considerada ninguna instancia de recuperación (parciales, trabajos prácticos y ejercicios proyectuales) <p>II. RÉGIMEN DE ACREDITACIÓN POR EXAMEN FINAL El alumno podrá regularizar la materia y presentarse al examen final, cumpliendo con los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El 100% de los trabajos prácticos y parciales aprobados con un mínimo de 60%. • Cada parcial tiene su correspondiente recuperatorio. • Existen 2 (dos) instancias de recuperación de trabajos prácticos. • Las instancias de recuperación serán determinadas en tiempo y forma por la cátedra. • Si no se aprueba el recuperatorio del parcial o algún trabajo práctico, el alumno recursa la materia. • El estudiante que no cumpla con todas las condiciones para acreditar como alumno regular, deberá recursar la materia. • El alumno que no entrega en fecha el ejercicio práctico, y/o proyectual, se considera desaprobado <p>La aprobación de talleres, proyectuales y parciales se registrará por el sistema de calificación establecido por la Ordenanza N° 108/10 R</p> <p>EXAMEN FINAL PARA ALUMNOS REGULARES Consistirá en la presentación de la TOTALIDAD de los trabajos prácticos (100%) realizados y aprobados, más los contenidos teóricos del programa ante un tribunal examinador.</p> <p>EXAMEN FINAL PARA ALUMNOS LIBRES POR PÉRDIDA DE REGULARIDAD Consistirá en la presentación de UN trabajo especial (monografía) que será acordado con el alumno en instancias de consulta antes de la Mesa de Examen Final y con el tiempo suficiente para ser consultado, previamente a presentarse al examen. Además debe rendir con la TOTALIDAD de los trabajos prácticos (100%) realizados y aprobados en el año de cursado más los contenidos teóricos del programa correspondiente al año que rinde y ante un tribunal examinador.</p>
Acreditación	<p>1- CON EXAMEN FINAL 2- SIN EXAMEN FINAL / PROMOCIÓN</p>
Criterios de acreditación	<p>. Alumno regular . Alumno libre por pérdida de regularidad</p>

7. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA) OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA



BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Albers, J. (2003). *La interacción del color*. Editorial Alianza
- Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. (1999). *Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Paidós.
- Arheim, R. (1971) *Arte y percepción visual*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Eudeba
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, España, Editorial Paidós
- Costa, J. (1998). *La esquemática: visualizar la información*. Barcelona, España, Ediciones Paidós.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili
- Frascara, J. (1997). *Diseño Gráfico para la Gente*. Buenos Aires, Argentina, Infinito.
- Frascara, J. (1996). *Diseño Gráfico y Comunicación*. 5ª Edición. Buenos Aires, Argentina, Infinito.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas y señales*. Barcelona, Argentina, Editorial Gustavo Gili
- González Ruíz, G. (1994). *Estudio de Diseño*. Buenos Aires, Argentina, Emecé
- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Editorial Bouret
- Kahn, L (1965). *Forma y Diseño*. Buenos Aires, Argentina, Nueva Visión
- Klee, P. (1972). *Paul Klee: pedagogical sketchbook*. New York, EEUU, Praeger Publishers.
- Küppers, H. (1995). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Küppers, H. (1979). *Atlas de los colores*. Barcelona, España, Editorial Blume.
- Munari, B. (1981). *Como nacen los objetos*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili
- Munari, B. (1979). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili
- Scott, R. G. (1990). *Fundamentos del diseño*. Editorial Limusa
- Swan, A. (1992). *El color en el Diseño Gráfico*. Madrid, España, Editorial Gustavo Gili.
- Valle, L. A. (1971). *Estructuras Básicas de Diseño*. Argentina: Teuco
- Wong, W. (1998) *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Wong, W. (1995) *Principios del diseño en color*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Wolf – Kuhn. (1977). *Forma y simetría*. Buenos Aires, Argentina, EUDEBA

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Berger, J. (2010). *Modos de ver*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Breyer, G. (2007). *Heurística del Diseño*. Buenos Aires, Argentina, Nobuko.
- Carpintero, C. (2007). *Sistemas de identidad: sobre marcas y otros artificios*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Argonauta.
- Fehrman K. R. (2001). *Color: el secreto y su influencia*. México: Pearson Educación.
- González Miranda, E. & Quindós T. (2015). *Diseño de Iconos y Pictogramas*. SL: Campgráfico Editors.
- Jardí, E. (2014). *Pensar con imágenes*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Jenny, P. (2013). *La mirada creativa*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Joly, M. (2009). *La imagen fija*. Buenos Aires, Argentina, La marca editora.
- Ibañez, F. (2010). *Libro: reflexiones paratextuales sobre cultura, comunicación y diseño*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Leborg, C. (2013). *Gramática Visual*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Ledesma, M del V.. (2010). *El diseño gráfico, una voz pública: de la comunicación visual en la era del individualismo*. Buenos Aires, Argentina, Wolkowicz Editores.
- Ledesma, M. del V. y López, M. (comp.). (2009). *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires, Argentina, Nobuko.
- Leiro, R. J. (2008). *Diseño: Estrategia y Gestión*. Buenos Aires, Argentina, Ediciones Infinito.
- Lupton, E. (2014). *Intuición, Acción, Creación: Graphic design Thinking*. Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.
- Margolín, V. (2005). *Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica*. Buenos Aires, Argentina, Nobuko.
- Martínez, S. (2018). *Utopía y Diseño*. Córdoba, Argentina, Baez Impresiones.
- Poulin, R. (2012). *El lenguaje del Diseño Gráfico. Conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. Barcelona, España, Promopress.
- Roig, F. A. (2011). *La estrategia creativa: relaciones entre concepto e idea*. Buenos Aires, Argentina, Ed. Infinito.
- Sexe, N. (2007). *Casos de comunicación y cosas de diseño*. Buenos Aires, Argentina, Ed. Paidós