



UNL • FACULTAD DE
ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

Taller de Diseño 1 - Nicolini

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual

Plan de Estudios: 2001

Nivel: Grado

Modalidad de Cursado: Presencial

Ciclo: Básico

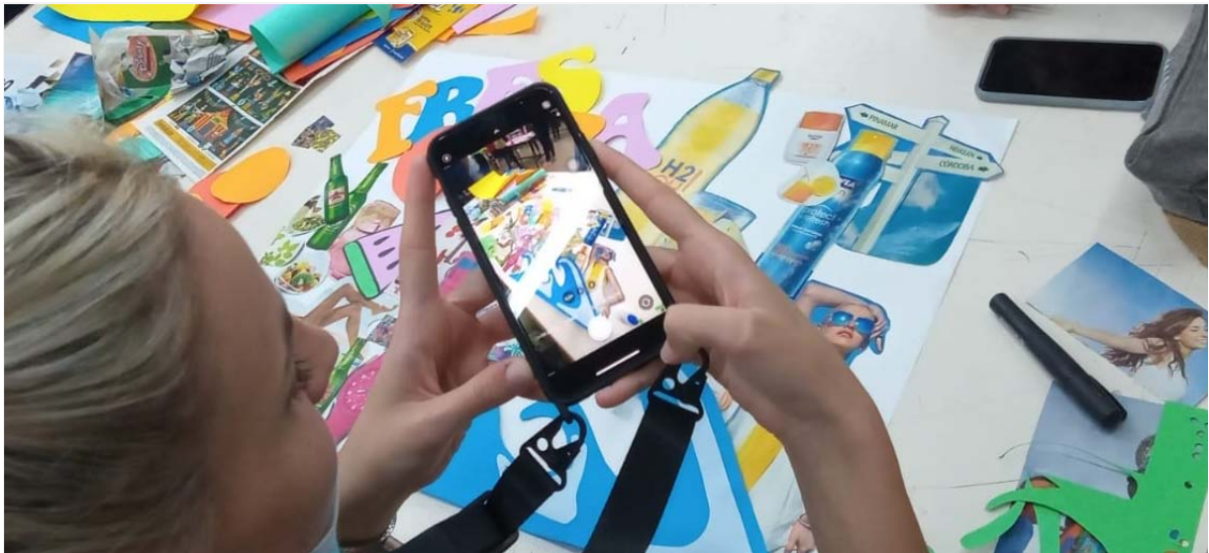
Área: Diseño

Nivel: Inicial

Régimen de cursado: Cuatrimestral (2º Cuatrimestre)

Carga semanal: 8h (turno tarde)

Carga total: 120 h



Introducción al Espacio Curricular

El diseño curricular de FADU, a partir de la transformación curricular presenta "características fundamentales: integración y síntesis, interdisciplina, extensión, investigación y flexibilidad." (FADU UNL, 2001). El mismo está organizado como una "estructura tramada compuesta por dos ciclos, como estadios formativos, y tres áreas de conocimiento, sistema que coordina horizontalmente y verticalmente los distintos objetivos y contenidos de las asignaturas." (Polis, 2004, p.50)

Los Talleres son concebidos en el diseño curricular como espacios para una participación constructiva y un desarrollo crítico autónomo del estudiante al confrontar situaciones-problema mediante la complementación y aplicación de los conocimientos teóricos y el despliegue de experiencia en el desarrollo curricular.

Los Talleres de Diseño se ubican en el programa curricular de la carrera dentro del área disciplinar de Diseño, por lo que articulan primeramente estos contenidos y suman luego los de las áreas disciplinares Ciencias Sociales y Tecnología.

Fundamentos de la Asignatura

El Taller de diseño fue diseñado con el objetivo de que el alumno comience y realice el recorrido por el camino teórico-práctico del nivel 1 (inicial del ciclo básico), para luego articular con los niveles 2 (ciclo básico), 3 y 4 (ciclo superior) de la carrera de Diseño, brindándole los instrumentos adecuados para lograr ser un comunicador visual acorde a las demandas actuales de la sociedad.

Frascara (1997) enuncia que *el diseño de comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.*

A este concepto podemos sumar lo que expresó Paris-Clavel en la Revista Tipográfica sobre el rol del diseño, en el que dice: *El diseño cobra sentido realmente si persigue un objetivo social. Con su capacidad de expresión simbólica puede fomentar el conocimiento y cuestionamiento de los problemas que aquejan a nuestra sociedad.*

Y finalmente Margolin (1991) plantea: *Consideramos que el diseño es una ciencia en construcción, pero que su consolidación depende del rigor y seriedad con la que se lleve a cabo el trabajo de investigación.*

Frente a lo expuesto por los autores, consideramos que el diseño en comunicación visual se encuentra en constante transformación, por lo tanto, también en búsqueda de diversas teorías y metodologías que reflejen su identidad. Esta realidad nos posiciona frente a la enseñanza de la disciplina desde dos lugares: la práctica y el hacer profesional del diseño, y el diseño en comunicación visual como ciencia en construcción (Margolin, 1991) desde las corrientes teóricas y el campo de investigación.

Entendemos que la disciplina que nos toca enseñar es joven, se encuentra todavía en construcción y es naturalmente dinámica, por lo tanto nuestro trabajo como docentes es promover buenos procesos de enseñanza y aprendizajes, acompañando a los alumnos en sus propias trayectorias y desarrollos proyectuales para lograr reflexiones críticas frente a problemas de diseño y sus correspondientes resoluciones visuales.

Equipo de Cátedra



Profesora Titular a cargo

Mercedes Nicolini

Magíster en Comunicación Digital Interactiva

Esp en Docencia y Entornos Virtuales

Lic. en Arte y Diseño Multimedia

Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual

Profesor Adjunto

Lisandro N. Vogel

Licenciado en Diseño de Comunicación Visual

Profesor Adjunto del Taller de Diseño I

y del Taller Introductorio

Jefe de Trabajos Prácticos

Analía Drago

Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual

Maestranda en Docencia Universitaria

JTP de Historia, Taller introductorio y Taller de Diseño de la LDCV

Jefe de Trabajos Prácticos

Claudia Robson

Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual

JTP Taller de Diseño I

Jefe de Trabajos Prácticos

Monica Bachot

Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual

JTP Taller de Diseño I

Jefe de Trabajos Prácticos

Agustina Ilari

Licenciada en Diseño de Comunicación Visual

JTP Taller de Diseño I y Taller introductorio

Pasantes (estudiantes de la carrera)

Ayelén Sarli

Maximiliano Neder

Ayelén Fernández

Fabrizio Romero

Camila Carrere

Modalidad de trabajo del Taller de Diseño 1

Se propone trabajar el Taller de Diseño I en la modalidad presencial con el apoyo de aulas virtuales como ambientes de mediación tecnología (Fadu.virtual) en búsqueda de la mayor interacción posible para abordar los contenidos correspondientes al primer nivel del taller vertical.

Por lo tanto les proponemos trabajar conjuntamente en ambos escenarios (presencial-virtual) y de la mano del uso de múltiples pantallas y dispositivos podamos

primero reconocer lenguajes visuales para luego entender las nuevas maneras de producir y recorrer el Diseño de la Comunicación Visual.

Las tecnologías de la comunicación evolucionaron como parte de las prácticas sociales cotidianas (Van Dijck, 2016) y en la actualidad, no queda ajena a las formas de producción de contenidos y recursos comunicacionales. Sino que las mismas son protagonistas de cambios a la hora de construcción mensajes y potencian la relación entre los medios, lenguajes y dispositivos.

Se presentan a continuación los contenidos y objetivos de la asignatura cuatrimestral del primer año de la carrera LDCV, diseñada a partir de la relación que el contexto digital y la modalidad virtual en la cual nos encontramos luego de la virtualidad de contingencia en 2019.

Programa de contenidos y objetivos

Los contenidos del Taller se dividen en tres Ejes Temáticos desarrollados en distintos trabajos prácticos donde se desarrollan lineamientos teóricos (clases presenciales y recursos digitales en aula virtual) y las actividades (enchinchadas, trabajos en el taller) que permiten el recorrido de los contenidos y resolución de problemas en los diferentes trabajos prácticos del taller 1.

Eje temático 1

Introducción a los lenguajes y las narrativas visuales

Introducción al concepto de Imagen. Lenguajes visuales (Fotografía, ilustración, graffiti, comics, entre otros). Estructura y composición: percepción, campo visual, módulos, capas, retículas. Representación en los planos bidimensional, tridimensional y digital. Introducción al concepto de narrativas visuales.

Objetivos

- Introducir a los lenguajes de la comunicación y narrativas visuales para la construcción de sentido.
- Comprender las posibilidades de representación y organización en el campo visual para la construcción de mensajes.
- Entender los mensajes y los medios de comunicación (medios analógicos y medios digitales).

Eje temático 2

La tipografía como signo expresivo e informativo.

Introducción al concepto del signo tipográfico. Tipologías. La tipografía como imagen (punto, línea y plano). Relación de la Imagen y la Tipografía. La tipografía como signo expresivo.

Objetivos

- Introducir al concepto de signo tipográfico y sus tipologías en la construcción de mensajes.
- Comprender las posibilidades expresivas e informativas de los signos tipográficos.
- Proporcionar herramientas para entender la relación tipografía-imagen dentro de las piezas comunicacionales.

Eje temático 3

El Signo y los medios digitales.

El signo visual. Definición. Formación de significado. Lectura del signo. Los elementos de un signo. Sistema de signos. El signo y su adaptación a diferentes contextos.

Objetivos

- Proporcionar al alumno los elementos básicos de la teoría para la identificación de los elementos de un signo.
- Abordar en detalle las posibilidades comunicacionales de signo en los niveles: semántico, sintáctico y pragmático.
- Comprender la relación de los signos visuales con los medios digitales.

Como se cursa el Taller

Formas o Sistema de Evaluación

El taller de diseño es una materia anual y de promoción directa sin examen final.

Pautas de promoción, para promocionar el taller se debe:

- Tener entregado el 100% de los trabajos prácticos.
- Aprobado el 80% de los trabajos prácticos.
- No se puede desaprobar el último trabajo del cuatrimestre.
- Se puede tener un fuera de término de pre-entrega o entrega.

Las entregas de los trabajos deben realizarse en los espacios de entrega de actividades que se detallan en las consignas respetando los tiempos y los formatos que se detallan.

Bibliografía Básica

Crow, D (2008) *No te creas ni una palabra. Una introducción a la semiótica*. Promopress.
Cap 1. Componentes.

Crow, D (2008) *No te creas ni una palabra. Una introducción a la semiótica*. Promopress.
Cap 2. Formación del Significado.

Crow, D (2008) *No te creas ni una palabra. Una introducción a la semiótica*. Promopress.

Cap 3. Lectura del Signo, Cap 4. Texto e imagen.

Crow, D (2008) *No te creas ni una palabra. Una introducción a la semiótica*. Promopress.
Cap 4. Texto e imagen.

Dondis, A (1973) *Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Gustavo Gilli.
Cap 1. Carácter y contenido de la alfabetidad visual.

Dondis, A (1973) *Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Gustavo Gilli.
Cap 2, Composición: los fundamentos sintácticos de la alfabetidad visua.

Dondis, A (1973) *Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Gustavo Gilli.
Cap 3. Elementos básicos de la comunicación visual.

Dondis, A (1973) *Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto Visual*. Gustavo Gilli.
Cap 6. Técnicas visuales: estrategias de comunicación.

Samara, T (2008) *Los Elementos del Diseño: manual de estilos para Diseñadores Gráficos*. Gustavo Gilli. Prefacio. ¿Qué es el Diseño Gráfico?.

Samara, T (2008) *Los Elementos del Diseño: manual de estilos para Diseñadores Gráficos*. Gustavo Gilli. Cap Introductorio: 20 reglas para crear un buen diseño.

Samara, T (2008) *Los Elementos del Diseño: manual de estilos para Diseñadores Gráficos*. Gustavo Gilli. Cap 1. La forma y el espacio.

Samara, T (2008) *Los Elementos del Diseño: manual de estilos para Diseñadores Gráficos*. Gustavo Gilli. Cap 3. Elegir y utilizar Tipos.

Samara, T (2008) *Los Elementos del Diseño: manual de estilos para Diseñadores Gráficos*. Gustavo Gilli. Cap 4. El mundo de la imagen.

Samara, T (2008) Cap 5. La organización del conjunto.

Samara, T (2008) Diseñar con o sin Reticula. Gustavo Gilli.

Dubois, F (1986) *El acto fotográfico. De la representación a la recepción*. Paidós Comunicación.

Amatler, M (2010) *Lenguaje Fotográfico*. UOC

Müller-Brockmann (1982) *Sistemas de retícula. Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gilli. Cap. La retícula tipográfica ¿Para qué sirve la retícula?.

Müller-Brockmann (1982) *Sistemas de retícula. Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gilli. Cap. El sistema de medidas tipográficas, Cap. Tipos de letra.

Gálvez Pizarro, F. (2005) *Educación tipográfica, una introducción a la tipografía*. tpG|Ediciones. Segunda Parte, cap. 1, Progresión de la tipografía en la página.

Gálvez Pizarro, F. (2005) *Educación tipográfica, una introducción a la tipografía*. tpG|Ediciones. Segunda Parte, Cap. 2, Errores tipográficos frecuentes.

Kane, John (2006) Manual de tipografía.

José Luis Martín Montesinos y Montse Mas Hurtuna (2001) *Manual de tipografía del plomo a la era digital* . Campgrafic Editors

Aicher (artículo) Sistemas de signos en la comunicación visual

Otros recursos

The history of photography in 5 minutes

<https://youtu.be/JoxGEymA8ro>

¿Qué es la fotografía?

Lourdes Grobet nos acerca al lenguaje de la fotografía.

<https://youtu.be/00vxiXAJNJq>

Word as Image (by Ji Lee)

<https://vimeo.com/30168074>

iconwerkTV HD episode 01

<https://youtu.be/DPj2cZNXkx4>