



## **LDCV - Línea A**

### **Talleres de Diseño en Comunicación Visual**

#### **OBJETIVOS DEL CICLO BÁSICO**

- Proporcionar los fundamentos básicos de teoría y metodologías (disciplinares propias) para abordar problemáticas de diseño (de baja y media dificultad) y plantear soluciones proyectuales.
- Desarrollar capacidades de producción para la comunicación visual mediante el reconocimiento, la selección y el uso pertinente de lenguajes y medios, códigos y sistemas de representación e integrar el léxico disciplinar.
- Reconocer las implicancias que plantea la utilización y el avance de la tecnología en el diseño de piezas analógicas y digitales.
- Alentar el desarrollo de propuestas exploratorias e inmersivas que reivindican lo sensorial, expresivo y simbólico en el diseño proyectual.
- Propiciar la reflexión crítica en términos de argumentación y justificación de decisiones de diseño.

#### **OBJETIVOS DEL CICLO SUPERIOR**

- Dominar y profundizar en el uso de las herramientas teóricas, conceptuales y metodológicas que habiliten a operar desde la proyectualidad del diseño de la comunicación visual, contribuyendo a una formación profesional responsable con la sociedad y el ambiente en el que se inserta.
- Desarrollar prácticas que incorporen la complejidad como característica disciplinar constitutiva y promover la interacción con proyectos reales, problemáticas emergentes y de interés social.
- Estimular procesos interdisciplinarios desde la especificidad del método proyectual, consolidando a los talleres de Diseño como los espacios de articulación e integración.
- Alentar la actualización tecnológica permanente, fomentar la innovación y distinguir potenciales espacios para la especialización y ámbitos de ejercicio profesional.
- Consolidar la reflexión crítica en términos de argumentación y autogestión de los proyectos de Diseño, reconociendo su condición socio-cultural y su situación espacio-temporal.



## Contenidos

### CONCEPTOS

Referencias:

Prioritario: P

Secundario: S

De profundización D.P

Concepto	Ciclo básico	Ciclo superior
Lenguajes visuales	P	D.P
Signo visual	P	P
Sistema	P	P
Mensaje, análisis y producción	P	P
Medios y mediaciones	P	D.P
Composición visual (grilla, estructuras, jerarquías, categorías)	P	D.P
Diseño de Identidad	P	P
Diseño de información	S	P
Función social	P	P
Interdisciplina		
Diseño editorial	S	P
Diseño de interfases	S	P
Diseño de experiencia	S	P
Códigos visuales	P	S
Técnicas y métodos proyectuales		



## Plan 2001 (vigente)

### Taller de Diseño I

#### Objetivos:

Reconocer la problemática del diseño y la comunicación visual, su campo de acción proyectual y su relevancia en la conformación y transformación del contexto socio-cultural.

Reconocer el carácter complejo, múltiple y propositivo de la producción disciplinar.

Desarrollar las capacidades de observación, comprensión y conceptualización de los mensajes de comunicación gráfica y visual.

Valorizar el diseño como proceso integral, a la idea como instancia conceptual y a la pieza como resultante de una estrategia general.

Introducir al conocimiento de los fundamentos teóricos, formales y metodológicos del proceso de diseño en comunicación visual.

Desarrollar el manejo y selección de medios e instrumentos de representación y comunicación.

Desarrollar actitudes de trabajo y juicio apropiadas a la formación disciplinar.

#### Contenidos:

Introducción a los lenguajes de la comunicación, la comunicación visual y el diseño gráfico.

La construcción del mensaje de la comunicación.

Nivel semántico: la necesidad y el sentido de la comunicación.

Nivel sintáctico: modos de organización visual y reglas de la percepción.

Nivel pragmático: emisor, receptor, objetivo y utilidad del mensaje.

Introducción al concepto de soporte y elementos constitutivos del mensaje gráfico.

Concepto de signo: las formas gráficas. Punto, línea y plano. Los signos gráficos básicos. Psicología de la forma. Figura y fondo. Formas naturales y geométricas. Signo abstracto y figurativo. Síntesis y esquematización.

El ideograma y el pictograma, concepto. Evolución histórica, abstracción e iconicidad. Síntesis y esquematización.

Pictogramas antropomórficos, zoomórficos y objetuales. Validez del lenguaje y tendencias de normalización.

La imagen, concepto. Relación con el diseño. Denotación y connotación. Introducción a la retórica de la imagen.

El signo tipográfico, concepto. La estructura tipográfica y el lenguaje verbal. La tipografía como código e imagen de comunicación.

Concepto de proceso de diseño, metodologías, etapas.

Ejercitación de diseño de baja complejidad, con énfasis en las etapas programáticas, partidos conceptuales y gráficos.

### Taller de Diseño II

#### Objetivos:

Proporcionar al alumno los elementos básicos de la teoría, métodos y expresión visual del diseño.

Abordar la resolución de problemas concretos, en contextos regionales, y plantear soluciones integrales apropiadas al nivel formativo del ciclo.

Indagar y afianzar el conocimiento de los procesos metodológicos de diseño.

Desarrollar programas de diseño en sus aspectos cualitativos y cuantitativos.

Resolver problemas de diseño con intencionalidad y propósito previo, detectar analizar y utilizar información relevante.

Integrar conceptos y conocimientos de otras disciplinas o áreas disciplinares.

Comunicar y comunicarse la con recursos bidimensionales en distintas escalas de representación.

Desarrollar una actitud crítica sobre el medio natural, cultural, social, y sobre el propio proceso de diseño.

#### Contenidos:

Funciones de los diversos medios de comunicación visual.

Concepto de sistema de identidad visual: reconocimiento y análisis. Concepto de unidad, totalidad y síntesis.

Sistemas y lenguajes gráficos, su pertinencia comunicacional.

El signo gráfico, ideograma, pictograma, la imagen y el signo tipográfico.

Estructuración y composición gráfica del plano bidimensional, percepción, campo visual, retículas, módulos.

Metodologías de diseño, el proceso como acción intencionada y pautada de abordaje de problemáticas múltiples.



Desarrollo de ejercitaciones de diseño de baja complejidad con énfasis en sus etapas de objetivos, programación, partido conceptual y partido gráfico

### **Taller de Diseño III**

#### **Objetivos:**

Desarrollar capacidades de comprensión y categorización de los sistemas complejos de comunicación visual. Proporcionar los recursos teóricos, técnicos y metodológicos involucrados en el conocimiento y evaluación de estructuras institucionales complejas, su sentido, estrategias comunicacionales y sus relaciones con el diseño. Proporcionar el conocimiento y aplicaciones fácticas de los códigos y lenguajes visuales del mensaje gráfico en diversos medios y soportes de comunicación.

Transferir, profundizar, sintetizar y resignificar los conocimientos adquiridos.

Expresarse correctamente mediante la comunicación verbal, escrita y gráfica.

Valorar la confrontación y el disenso, la duda, la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y de conjeturas para resolver las distintas problemáticas a enfrentar.

#### **Contenidos:**

Conceptualización de la imagen institucional y corporativa, concepto de sistema, elementos estructurantes, constitutivos y sus relaciones.

La institución como sistema múltiple de comunicación, análisis previos a la intervención del diseño, la identidad emisora, categorías, calificación de los receptores, estrategias, productos y servicios.

El programa gráfico como sistema de actuación, desarrollo, procesos de evaluación y verificación.

Concepto de manual de normas.

Introducción a los sistemas de comunicación espaciales y su relación con las escalas, contextos y posiciones relativas de percepción.

La comunicación visual y la pertinencia de los diversos soportes tecnológicos, integralidad del diseño como comunicación y resolución material.

Desarrollo de ejercicios de media y alta complejidad con énfasis en la resolución de partidos gráficos y proyectos.

### **Taller de Diseño IV**

#### **Objetivos:**

Desarrollar, a nivel de síntesis, el diseño, la planificación y organización de estrategias de proyectos complejos de comunicación visual.

Reconocer en el contexto contemporáneo, el medio para operar y desarrollar el ejercicio de la práctica proyectual.

Operar en la transformación del conocimiento, reelaborando críticamente sus propias estructuras, en la búsqueda de un marco referencial a través del cual interpretar e intervenir en un contexto determinado.

Sintetizar los alcances y modos de operar del lenguaje gráfico en el proyecto de comunicación.

Desarrollar una práctica de diseño comprometida con la situación socio-cultural en la que se inserta.

Ejercitar el pensamiento crítico hacia el proyecto, en sus diversas escalas de intervención y hacia su capacidad de transformación del hábitat.

Desarrollar actitudes comprometidas con la propia gestión del proceso de diseño y consolidar las capacidades de autocrítica.

#### **Contenidos:**

La función social del diseño, su capacidad de comunicación y su participación en la configuración de los contextos culturales.

El proceso de diseño como metodología multidireccional, como estrategia pautada de abordaje de problemáticas complejas, superpuestas.

Los sistemas de comunicación visual de alta complejidad, sistemas gráficos cinéticos, sistemas de señalización espacial, sus relaciones.

El diseño gráfico en comunicación visual y su vinculación con otras disciplinas proyectuales, exploración de los límites de la especificidad, configuración de un pensamiento proyectual integrado.

Desarrollo de diseños de sistemas de alta complejidad, a nivel resolutivo de proyecto y de pertinencia profesional.