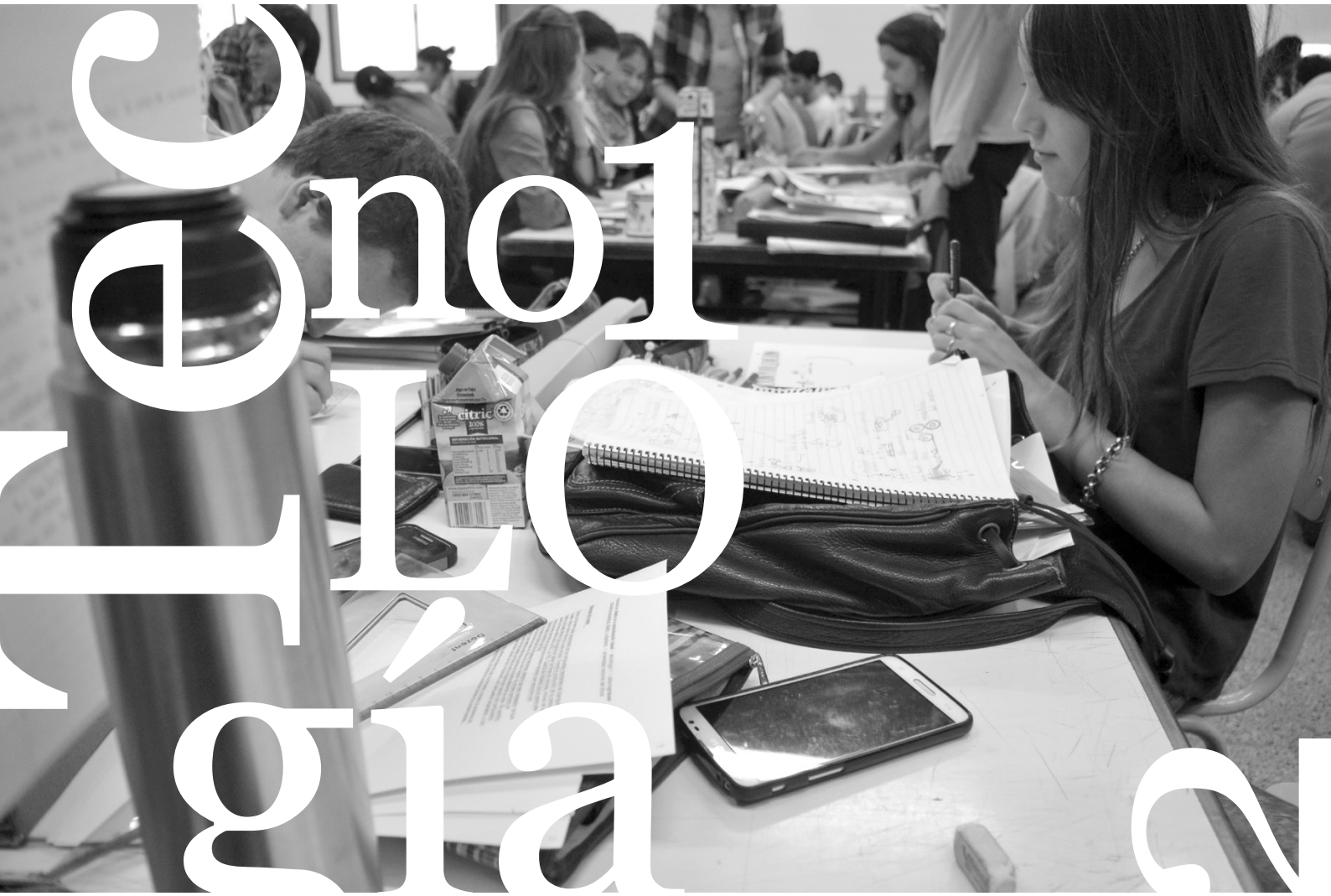


CONCURSO DOCENTE

Propuesta de planificación para las asignaturas
Tecnología 1 y Tecnología 2

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual - FADU - UNL

Mg. DGCV Goldsack, Rodrigo

ÍNDICE

PROPUESTA ACTUAL DE LAS ASIGNATURAS TECNOLOGÍA 1 Y TECNOLOGÍA 2 P/4

CONTEXTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL P/18

MARCO PEDAGÓGICO P/23

PROPUESTA P/31

PROYECTOS REALIZADOS EN LA CÁTEDRA P/45

FUNCIONES DEL EQUIPO DOCENTE P/69

PROPUESTA ACTUAL

Asignaturas Tecnología 1 y Tecnología 2 en el marco de la carrera Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual

En el año 2001, el proceso de transformación curricular de FADU.UNL alcanza uno de sus objetivos con la jerarquización de la carrera de Diseño Gráfico en Comunicación Visual al rango de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual pasando a ser la segunda carrera de grado en la FADU. El plan de estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual se organiza de manera estructurada con una trama compuesta por dos ciclos, como estadios formativos y tres áreas de conocimientos, sistema que coordina horizontalmente y verticalmente los distintos objetivos y contenidos de las asignaturas.

CICLO BÁSICO: INTRODUCTORIO (NIVELES 1º Y 2º)
CICLO SUPERIOR: PROFESIONAL (NIVELES 3º Y 4º)

ÁREA DE DISEÑO
ÁREA DE TECNOLOGÍA
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

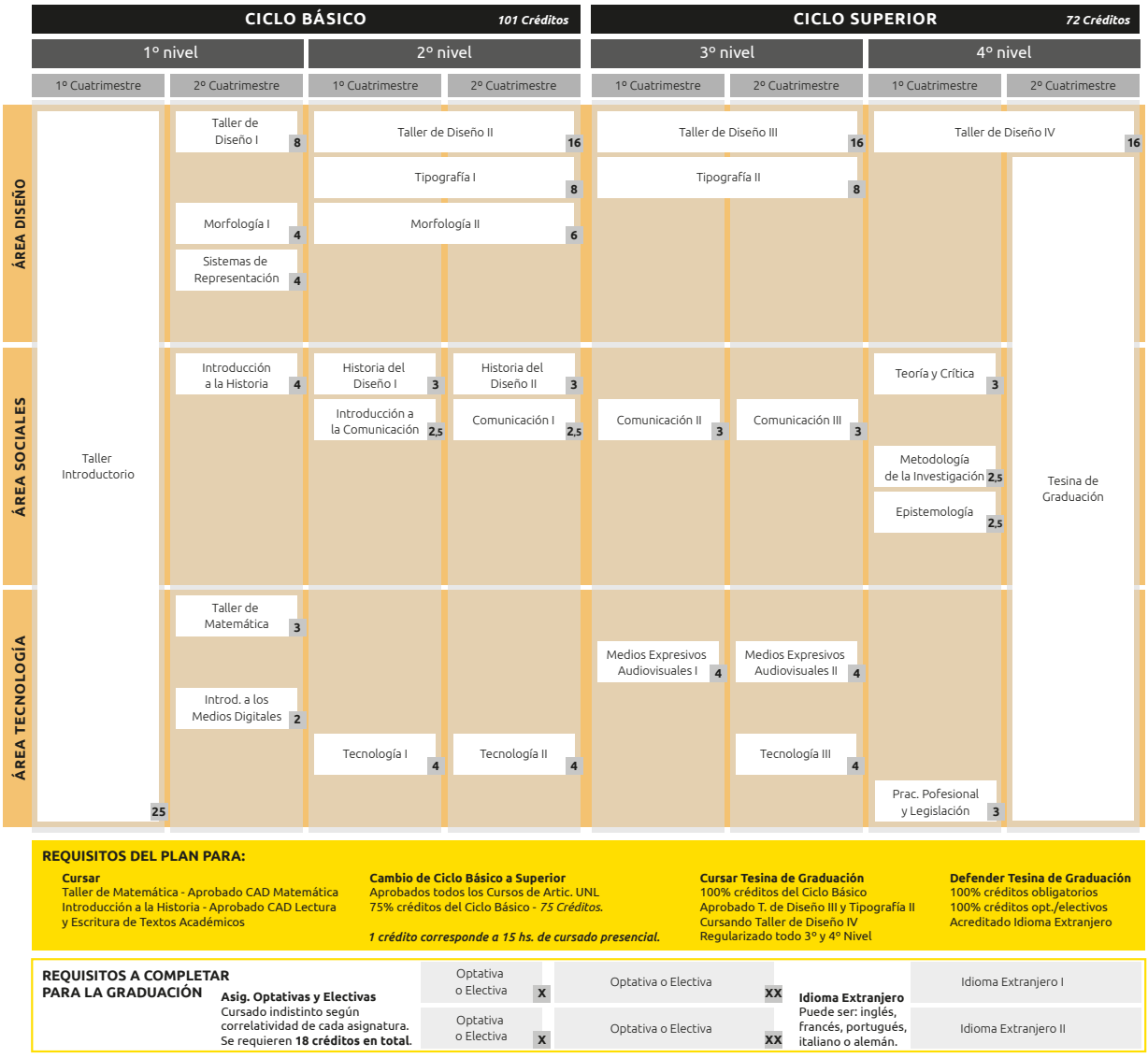
Las acciones de coordinación en sentido vertical son abordadas por el sistema de Ciclos y Niveles y la coordinación horizontal se lleva a cabo a través de las Áreas (ver esquema), organizadas como una estructura en espiral, donde los conocimientos se amplían y profundizan a medida que se desarrollan los ciclos.

A veintiocho años del nacimiento de la carrera de Diseño Gráfico en Comunicación Visual en la entonces Facultad de Arquitectura y Urbanismo significó la incorporación de una comunidad medianamente estable con nuevos docentes, graduados y sobre todo nuevos perfiles de estudiantes. El crecimiento no solo fue en cantidad sino que en calidad ya que la multiplicidad de miradas hizo que disciplinariamente se vaya consolidando en una Facultad de Arquitectura y Diseño y a su vez se complejizó la gestión académica sumando nuevos desafíos.

Como consecuencia de los lineamientos del Programa Millenium de la UNL y de los resultados de la Evaluación Preliminar Diagnóstica, la FADU elaboró un Programa de Transición Curricular en el año 1998 en el que se inician los procesos de cambio curricular. Este proceso logró cumplir con uno de los objetivos principales jerarquizando a la Carrera de Diseño Gráfico en Comunicación Visual en una de grado siendo la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (2001). Fue un momento propicio para la reflexión, autoevaluación y el

PLAN DE ESTUDIOS

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual



REQUISITOS DEL PLAN PARA:

Cursar
Taller de Matemática - Aprobado CAD Matemática
Introducción a la Historia - Aprobado CAD Lectura y Escritura de Textos Académicos

Cambio de Ciclo Básico a Superior
Aprobados todos los Cursos de Artic. UNL
75% créditos del Ciclo Básico - *75 Créditos.*

1 crédito corresponde a 15 hs. de cursado presencial.

Cursar Tesina de Graduación
100% créditos del Ciclo Básico
Aprobado T. de Diseño III y Tipografía II
Cursando Taller de Diseño IV
Regularizado todo 3º y 4º Nivel

Defender Tesina de Graduación
100% créditos obligatorios
100% créditos opt./electivos
Acreditado Idioma Extranjero

REQUISITOS A COMPLETAR PARA LA GRADUACIÓN

Asig. Optativas y Electivas
Cursado indistinto según correlatividad de cada asignatura.
Se requieren **18 créditos en total**.

Optativa o Electiva X
Optativa o Electiva X
Optativa o Electiva XX
Optativa o Electiva XX

Idioma Extranjero
Puede ser: inglés, francés, portugués, italiano o alemán.

Idioma Extranjero I
Idioma Extranjero II

Esquema de la organización por Áreas, Niveles y Ciclos del Plan de estudio de la carrera de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual

debate sobre la enseñanza del diseño y la comunicación visual atendiendo especialmente a los diseños curriculares, las configuraciones didácticas y las nuevas prácticas docentes.

Actualmente el alcance del título especifica que "El diseño de la comunicación visual es la disciplina que aborda la problemática de la conceptualización, proyectación y producción de los mensajes gráficos y la comunicación en sus diversos soportes de materialización visual.
A partir de la transformación Curricular 2001 las asignaturas, Tecnología Gráfica 1 y 2 pasaron a llamarse Tecnología 1 y 2 de la carrera de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, desarrollando contenidos específicos de una disciplina que incorpora, adecuándose a los tiempos modernos, las nuevas tecnologías como la informática, digitales, multimedios y las referidas a la gráfica. Las mencionadas asignaturas transcurren en el primer cuatrimestre y de manera consecutiva, permitiendo desarrollar todos sus contenidos en un año lectivo de forma lineal tomando como proceso el nuevo rol del diseñador con responsabilidades en todo el proceso productivo y con una mirada crítica social.

OBJETIVOS

Área de tecnología:

Objetivos Generales del Área:

• Comprender a la dimensión tecnológica como constitutiva e indisoluble del soporte de la comunicación visual.
• Desarrollar y capacitar al alumno creativamente para resolver propuestas tecnológicas acordes al medio sociocultural y a cada problemática en particular.
• Conocer las tecnologías, materiales, procesos productivos e instalaciones que intervienen en el diseño y producción de la comunicación gráfica, seleccionando las más apropiadas para cada situación particular.
• Conocer los medios tecnológicos disponibles en el contexto concreto en el cual el profesional se inserta.

Objetivos generales del área en el ciclo básico:

• Reconocer el rol de la tecnología en el diseño.
• Comprender la relación sistémica de los diferentes componentes que constituyen el soporte tecnológico de la obra.

• Contribuir a la formación básica del alumno que permita acceder al posterior desarrollo disciplinar.
• Generar las actitudes de trabajo metódico requeridas para afrontar los desarrollos específicos del área.

Las asignaturas de Tecnología 1 y Tecnología 2 se cursan en el segundo año de la carrera, en el primero y el segundo cuatrimestre respectivamente. Además son asignaturas que poseen una correlatividad directa, esto lleva a que los estudiantes en un gran porcentaje la cursen en el mismo año.

Tecnología 1

Objetivos de la asignatura en relación al área:

• Conocer la relación entre el diseño gráfico y los sistemas tecnológicos que materializan el soporte de la comunicación visual.
• Conocer los procesos productivos y materiales involucrados en la producción gráfica.
• Concebir integralmente al diseño de comunicación visual en relación a las tecnologías que operan en la construcción de los soportes materiales.
• Desarrollar actitudes de reflexión sobre la condición técnica y material de la comunicación visual y sobre las alternativas disponibles en un medio en particular.

Objetivos de la asignatura en relación al ciclo:

• Introducir al estudiante, en un primer nivel de conceptualización de la tecnología relacionada con la Industria Gráfica.
• Brindar el conocimiento de los diferentes insumos, tipos y cualidades de soportes para su aplicación en los procesos gráficos de impresión.
• Reconocer los fundamentos y funcionamiento de los sistemas de reproducción gráfica (mecánicos y digitales) para un óptimo desenvolvimiento disciplinar.

Objetivos de la asignatura en relación al Nivel:

• Desarrollar la capacidad imaginativa para la creación y resolución de problemas.
• Desarrollar actitudes críticas que le permitan elaborar conclusiones personales respecto a las informaciones recibidas.

• Reconocer a la tecnología como uno de los fundamentos del diseño.
• Propender el conocimiento de la lógica de la técnica y la tecnología.
• Introducir al conocimiento y empleo de los materiales e insumos con los cuales se materializa una obra de Comunicación Visual.
• Introducir al conocimiento de las condiciones de sustentabilidad y equilibrio ecológico en cuanto al uso racional de los elementos utilizados en la producción de la comunicación visual.

Objetivos de la asignatura en relación al programa establecido en el Plan de la carrera 2001

• Conocer la relación entre el diseño gráfico y los sistemas tecnológicos que materializan el soporte de la comunicación visual.
• Introducir al estudiante, en un primer nivel de conceptualización de la tecnología relacionada con la Industria Gráfica.
• Brindar el conocimiento de los diferentes insumos, tipos y cualidades de soportes para su aplicación en los procesos gráficos de reproducción gráfica.
• Conocer los procesos productivos y materiales involucrados en la producción gráfica.
• Concebir integralmente al diseño de comunicación visual en relación a las tecnologías que operan en la construcción de su soporte material.
• Conocer y utilizar un vocabulario técnico preciso.
• Entrenar en prácticas de estudio, razonamiento y operaciones.
• Desarrollar actitudes de reflexión sobre la condición técnica y material de la comunicación visual y sobre las alternativas disponibles en un medio en particular.
• Reconocer los fundamentos y funcionamiento de los sistemas de reproducción gráfica (materiales y virtuales) para un óptimo desenvolvimiento disciplinar.
• Propender al posicionamiento de una actitud racional en cuanto a las cuestiones de sustentabilidad en la producción industrial de la Comunicación Visual

Tecnología 2

Objetivos de la asignatura en relación a los área:

• Conocimiento de los procesos tecnológicos actuales de la producción gráfica y multimedia.
• Aplicación de las nuevas tecnologías en la pre-prensa y prensa gráfica.

• Reproducción del color desde el diseño digital al analógico.
• Reconocimiento de los flujos materiales y virtuales de trabajo en la Comunicación Visual contemporánea.
• Desarrollar actitudes de reflexión sobre la condición técnica material y virtual de la comunicación visual y sobre las alternativas disponibles en un medio en particular.

Objetivos de la asignatura en relación al ciclo:

• Introducir al estudiante, en un nivel de conceptualización de la tecnología relacionada con la Industria Gráfica y Multimedia para la Comunicación Visual.
• Conocer el funcionamiento de los sistemas de producción gráfica en pre-prensa y terminación del producto, con el fin de brindar las soluciones óptimas a los problemas emergentes.
• Comprender y operar sobre los procesos brindados por la Tecnología electrónica Digital para la producción de las comunicaciones contemporáneas.

Objetivos de la asignatura en relación al Nivel:

• Reconocer a la tecnología como uno de los fundamentos del diseño.
• Desarrollar la capacidad reflexiva para la resolución de problemas.
• Optimizar el uso de la argumentación racional en la selección de alternativas.
• Desarrollar actitud crítica que le permitan encontrar conclusiones personales con respecto a la información recibida.
• Propender al conocimiento de la lógica de la técnica y la tecnología.
• Introducir al conocimiento y empleo de las tecnologías actuales de la Comunicación Visual.
• Introducir al conocimiento de las condiciones de sustentabilidad en cuanto al uso racional de los elementos utilizados en la producción de la comunicación visual.

Objetivos de la asignatura en relación al programa establecido en el Plan de la carrera 2001

• El conocimiento de los principios técnico-prácticos de los distintos sistemas de reproducción gráfica y su relación entre el Diseño y la Industria Gráfica.
• Las tecnologías reprográficas desde el original hasta el producto gráfico terminado con sus posibilidades y desarrollo .La aplicación de las nuevas tecnologías en la pre-prensa y prensa.
• El rol del Diseñador como Conductor Técnico de la producción gráfica.

CONTENIDOS

Tecnología 1

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos del área:

• Orígenes y evolución de la reproducción gráfica
• Principios físicos, químicos, mecánicos y electrónicos que permiten materializar la comunicación visual.
• Clasificación de los soportes materiales de la comunicación visual.
• Sistemas de reproducción gráfica analógicos y digitales.
• Matrices impresoras. Características y posibilidades.
• Originales para la reprografía.

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos del ciclo:

• Antecedentes históricos de los sistemas de reproducción gráfica actuales.
• Técnicas de grabado y estampación.
• Los Tipos Móviles y la socialización de la comunicación.
• Soportes celulósicos y no-celulósicos.
• El papel. Soporte gráfico por excelencia. Producción y Clasificación.
• Impresión en relieve, bajo relieve, permeográficos y en superficie.
• Sistemas de reprografía especiales .
• Sistemas de reprografía digitales.

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos Nivel:

• Sistema tipográfico.
• Serie de medidas tipográficas. Didot y angloamericano.
• Metrología del papel. Cartulinas y Cartones.
• Sistemas de medición de los papeles. Serie A, B, C.
• Normatividad en la estandarización industrial. Normas IRAM, ISO.
• Cortes comerciales y cortes industriales. Bobina y hoja.
• Diferencias físicas y mecánicas de las máquinas impresoras. Adaptabilidad.
• Originales analógicos y digitales para la reproducción gráfica.
• Originales virtuales e impresión digital.

Contenidos de la asignatura en relación al programa establecido en el Plan de la carrera 2001

• Reprografía.
• Posibilidades y limitaciones en el campo de la reproducción gráfica relacionados con la creatividad y el diseño. Definición del vocablo reprografía. Etimología del concepto de «impresión». El concepto de "prensa" e "impregnación". Razones físicas, químicas, mecánicas y electrónicas.
• Evolución de la reprografía.
• Antecedentes de la reprografía actual. Técnicas primitivas y actuales de grabado.
• Producción y reproducción gráfica. Etapas del proceso y control.

• Soportes para reproducción Gráfica
• Clasificación de los soportes materiales de impresión y su aplicación en la industria gráfica.
• Soportes NO celulósicos.
• Soportes celulósicos.

• Sistemas de reproducción gráfica analógicos
• Principios físicos, químicos, mecánicos y electrónicos de los sistemas de reproducción gráfica.
• Descripción clasificatoria de los tipos de maquinaria impresora y matrices. Impresión directa e indirecta.
• Impresión en relieve: Sistema tipográfico (letterpress).
• Impresión en bajorrelieve: La impresión en Rotograbado (huecograbado).
• Impresión en superficie: Principios físico-químicos y mecánicos de la impresión en superficie.
• Tipografía: Formas en relieve para el procedimiento tipográfico. Tipos móviles de metal.
• Flexografía: Formas en relieve para el procedimiento flexográfico
• Rotograbado: Formas en hueco o profundidad para el procedimiento de roto grabado.
• Serigrafía: Formas permeográficas o por tamiz para el procedimiento Serigráfico
• Offset: Formas en superficie o plano gráficas para el procedimiento offset tradicional.
• Huellas matriciales para conocer el sistema de reproducción.
• Sistemas de impresión especiales.

• Sistemas de impresión y maquetación digitales,
• Electrofográficos
• Por inyección de tinta
• Por corte y moldeado

Tecnología 2

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos del área:

• Autotipía. Originales por reflexión y por transparencia. Transposición del tono continúo a la auto tipia. Formación del punto de retícula y sistemas de tramado. Lineado y valor tonal de las autotipias.
• Tecnología de tramado convencional de Amplitud Modulada (AM), estocástico de Frecuencia Modulada (FM) y combinado de Modulación Cruzada (XM). Elección de tramas de autotipia en Flexografía, rotograbado, serigrafía y offset.
• Pre prensa y Fotocromía gráfica. Reprografía del color. Colores de la industria gráfica. Formación del color en la reproducción gráfica. Separación de color para su reproducción. Ángulos de trama. Separación de color en pantalla.
• Estación de Diseño. Procedimientos digitales de generación de originales para la reproducción gráfica impresa y virtual. Procesamiento digital de la información. Pixeles y profundidad de bits. Escáneres rotativos y planos.

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos del ciclo:

• Estación de Pre prensa. Sistemas de Pre-prensa. La pre-prensa fotográfica y la electrónica, tecnología, equipamientos y aplicaciones. Rip y flujo de trabajo. Filmadoras. Equipos profesionales de pruebas de color. Formatos gráficos digitales.
• Nuevos conceptos en preprensa. Concepto CtF y la generación de películas gráficas. Concepto CtP. Planchas para CtP. Planchas térmicas. Planchas de haluro de plata. CtP Thermofuse. CtP proceso Azura. CtFP. Artes digitales y pre impresión para flexografía. Planchas fotopoliméricas. El concepto CtC. Cilindros de Rotograbado
• Producción Digital del Color. Fundamentos de la teoría del color. Dimensiones del color. Colores primarios y compuestos. Síntesis Aditiva. Síntesis Sustractiva. Síntesis Partitiva. Reproducción analógica y digital del color. La colorimetría, sistemas y espacios de color. Expresión del color por medio de las coordenadas colorimétricas. Espacios de color RGB. CMY. HBS.
• Administración del Color. Gestión de Digital Color. Sistema de Manejo del Color (Color Management System – CMS). Perfiles de color. Perfil ICC (International Color Consortium). Perfil Fuente y destino. Definición. Perfil de dispositivos. Per-

fil del escáner. Perfil del Monitor. Perfil de la Impresora. Color Matching Method (CMM). Gamut Maping. Gama. Gamma. Programas compatibles Color Sync.
• Relaciones entre el color digital y el color impreso. Procesamiento de imágenes digitales. Obtención, captura y generación de imágenes digitales. Dispositivos tecnológicos y principios de funcionamiento.

Contenidos de la asignatura en relación a los contenidos Nivel:

• Packaging. Envases y Embalajes. Concepto general. Evolución. El envase con relación a la producción gráfica y la impresión. Materiales. Envases plásticos. Envases metálicos. Envases vítreos Envases especiales. Medicinales. De alimentos. Cajas exhibidoras. Tubos de cartón. Asépticos. En madera. Bolsas. De papel. Con manijas. Sobres bolsa. De plástico con manijas.
• Embalajes. Cajas. Estuches. De cartulinas. De cartón corrugado. Composición del microcorrugado. Clasificación por flute (flauta). Prestaciones y usos. Barnices protectores. Laminados en frío y calor. Impresión del cartón corrugado.
• Etiquetas. Tipos de etiquetas. Etiquetado. Etiquetas especiales. Características. Hot Stamping en etiquetas. De papel para envases plásticos. En film termocontraible. Etiqueta collarines y collarín para botellas. Etiquetas envolventes. Formatos, 180º, 360º. Etiquetas autoadhesivas. Artes originales para etiquetas.
• Aplicaciones complementarias y terminación de impresos: Operación de corte por guillotinado y troquelado. Operación de trazado y/o hendido, puntillado, plegado automático, doblado manual, pegado automático y manual de envases. Plegado. Alzado. Perforado. Guillotinado. Cortes, troquelados y sacabocados.
• Producción multimedia. E-mails. Sitios y portales web. Afiche en vía pública. Macrografías. Gigantografías. Led con movimiento. Vidrieras y automotores. Holografías 2D y 3D. Pantallas portátiles. Pantallas translúcidas para vidrieras y vitrinas. Proyecciones interactivas. Sobre superficies transparentes. Touch Screen.

Contenidos de la asignatura en relación al programa establecido en el Plan de la carrera 2001

• Autotipía. Originales por reflexión y por transparencia. Transposición del tono continúo a la autotipía. Formación del

punto de retícula y sistemas de tramado. Lineado y valor tonal de las autotipias.
• Tecnología de tramado convencional de Amplitud Modulada (AM), estocástico de Frecuencia Modulada (FM) y combinado de Modulación Cruzada (XM). Elección de tramas de autotipia en Flexografía, rotograbado, serigrafía y offset.
• Pre prensa y Fotocromía gráfica. Reprografía del color. Colores de la industria gráfica. Formación del color en la reproducción gráfica. Separación de color para su reproducción. Ángulos de trama. Separación de color en pantalla.
• Estación de Diseño. Procedimientos digitales de generación de originales para la reproducción gráfica impresa y virtual. Procesamiento digital de la información. Pixeles y profundidad de bits. Escáneres rotativos y planos.
• Estación de Pre prensa. Sistemas de Pre-prensa. La pre-prensa fotográfica y la electrónica, tecnología, equipamientos y aplicaciones. Rip y flujo de trabajo. Filmadoras. Equipos profesionales de pruebas de color. Formatos gráficos digitales.
• Nuevos conceptos en pre-prensa. Concepto CtF y la generación de películas gráficas. Concepto CtP. Planchas para CtP. Planchas térmicas. Planchas de haluro de plata. CtP Thermofuse. CtP proceso Azura. CtFP. Artes digitales y pre impresión para flexografía. Planchas fotopoliméricas. El concepto CtC. Cilindros de Rotograbado
• Producción Digital del Color. Fundamentos de la teoría del color. Dimensiones del color. Colores primarios y compuestos. Síntesis Aditiva. Síntesis Sustractiva. Síntesis Partitiva. Reproducción analógica y digital del color. La colorimetría, sistemas y espacios de color. Expresión del color por medio de las coordenadas colorimétricas. Espacios de color RGB. CMY. HBS.
• Administración del Color. Gestión de Digital Color. Sistema de Manejo del Color (Color Management System – CMS). Perfiles de color. Perfil ICC (International Color Consortium). Perfil Fuente y destino. Definición. Perfil de dispositivos. Perfil del escáner. Perfil del Monitor. Perfil de la Impresora. Color Matching Method (CMM). Gamut Maping. Gama. Gamma. Programas compatibles Color Sync.
• Relaciones entre el color digital y el color impreso. Procesamiento de imágenes digitales. Obtención, captura y generación de imágenes digitales. Dispositivos tecnológicos y principios de funcionamiento.
• Packaging. Envases y Embalajes. Concepto general. Evolución. El envase con relación a la producción gráfica y la impresión. Materiales. Envases plásticos. Envases metálicos. En-

vases vítreos Envases especiales. Medicinales. De alimentos. Cajas exhibidoras. Tubos de cartón. Asépticos. En madera. Bolsas. De papel. Con manijas. Sobres bolsa. De plástico con manijas.

• Embalajes. Cajas. Estuches. De cartulinas. De cartón corrugado. Composición del microcorrugado. Clasificación por flute (flauta). Prestaciones y usos. Barnices protectores. Laminados en frío y calor. Impresión del cartón corrugado.

• Etiquetas. Tipos de etiquetas. Etiquetado. Etiquetas especiales. Características. Hot Stamping en etiquetas. De papel para envases plásticos. En film termocontraible. Etiqueta collarines y collarín para botellas. Etiquetas envolventes. Formatos, 180º, 360º. Etiquetas autoadhesivas. Artes originales para etiquetas.

• Terminación del producto gráfico y packaging. Tintas e insumos para la reprografía. Secado químico por oxidación y polimerización. Secado por evaporación, vaporización (heat set), penetración selectiva y absorción. Secado por radiación: secado por UV, IR, EB.

• Tintas gráficas: Características. Composición de pigmentos. Propiedades físicas, químicas y ópticas de las tintas y pigmentos. Tintas comerciales y de seguridad. Barniz de imprenta. Características y funciones. Tintas digitales: Micro tóner, electro tinta, ink-jet. Tintas especiales y de seguridad: fluorescentes, metalizadas. Láminas para estampación (hot stamping), Técnica de dorado directo e indirecto.

• Terminación superficial. Laminados. Barnizados totales y sectorizados. Laqueados. Hot Stamping. Domes, etc. Aplicación de barnices Litográficos. Totalizados y parcializados. Con terminación mate, semimate y brillante.

• Selección de soportes. Reacción mecánica. Tracción. Sentido Fibra y contra fibra. Reacción química. Optimización de recursos. Relación de formato de prensa, pliego, pieza gráfica.

• Encuadernación. Formatos generales y personalizados. Libros, revistas, folletos, plegables, carpetas, tridimensionales, envases, etc. Imposición y paginado. Tipos y características de encuadernación. Rústica. Cartoné. Cosido. Grapado. Binder. Espiralado. Procesos.

• Aplicaciones complementarias y terminación de impresos: Operación de corte por guillotinado y troquelado. Operación de trazado y/o hendido, puntillado, plegado automático, doblado manual, pegado automático y manual de envases. Plegado. Alzado. Perforado. Guillotinado. Cortes, troquelados y sacabocados.

Producción multimedia. E-mails. Sitios y portales web. Afiche en vía pública. Macrografías. Gigantografías. Led con movi-

miento. Vidrieras y automotores. Holografías 2D y 3D. Pantallas portátiles. Pantallas translúcidas para vidrieras y vitrinas. Proyecciones interactivas. Sobre superficies transparentes. Touch Screen.

CONTEXTO TECNOLÓGICO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

"...la complejidad es la unión entre la unidad y la multiplicidad. Los desarrollos propios a nuestra era planetaria nos enfrentan cada vez más y de manera cada vez más ineluctable a los desafíos de la complejidad." (Morín, 1999, p.17)

Las personas tienen una enorme capacidad para asimilar los estímulos y datos que les suministra su entorno. A medida que el desarrollo tiene lugar, el ser humano es capaz de mantener una creciente independencia de su acción con respecto a la naturaleza y a las exigencias de los estímulos. *"En la mayor parte de las cosas que hacemos, manipulamos nuestras representaciones o modelos de la realidad mucho más de lo que actuamos sobre el mundo. El pensamiento es una acción vicarial, un sustituto de la acción en el que se reduce notablemente el elevado coste del error. Es característico de la especie humana, y no de otras especies, el poder llevar a cabo tales acciones vicarias, sustitutivas, con la ayuda de una larga serie de instrumentos protésicos que constituyen, por así decirlo, herramientas proporcionadas por la cultura"* (Bruner, 1978).

Los avances tecnológicos han producido un alto impacto en la vida diaria, las tecnologías operan en las estructuras de estos nuevos medios y la forma en que estos influyen en nuestros propios mecanismos mentales.

*"El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado" (*Siemens, 2004, p.7).
Es así como la realidad está profundamente marcada por los avances tecnológicos, cuyos dispositivos son parte de las necesidades "vitales" de las personas, y la igualdad en el acceso de las tecnologías de información y comunicación se convierte en un requisito fundamental para el aprendizaje y la inserción en el mercado actual. Hay teóricos como (Schwab, 2020) que plantean la llegada de la cuarta revolución industrial la cual se caracteriza por lo digital, el autor desarrolla su idea planteando que los avances que están ocurriendo poseen una velocidad, alcance e impacto que no tienen precedentes en la historia de la humanidad.

"Las posibilidades de miles de millones de personas conectadas por dispositivos móviles, con una potencia sin precedentes en el procesamiento, capacidad de almacenamiento y acceso al conocimiento, son ilimitadas. Y estas posibilidades se multiplicarán por los avances tecnológicos emergentes en campos como la inteligencia artificial, la robótica, el Inter-

net de las cosas, los vehículos autónomos, la impresión 3D, la nanotecnología, la biotecnología, la ciencia de materiales, el almacenamiento de energía y la computación cuántica" (Schwab, 2020).

Esto presenta un escenario social y laboral continuamente cambiante, donde se presenta un cambio global en la economía donde muchos trabajos están siendo sustituidos por sistemas digitales inteligentes. En este marco el autor nos plantea que en el futuro, el talento, la creatividad y el desarrollo de habilidades específicas representarán el factor crítico de producción.

"Al final, todo se reduce a las personas y los valores. Necesitamos dar forma a un futuro que funcione para todos, poniendo a las personas en primer lugar y empoderándolas. En su forma más pesimista y deshumanizada, la Cuarta Revolución Industrial puede tener el potencial de "robotizar" a la humanidad y, por lo tanto, privarnos de nuestro corazón y alma. Pero como complemento, las mejores partes de la naturaleza humana (creatividad, empatía, administración) también pueden elevar a la humanidad a una nueva conciencia colectiva y moral basada en un sentido compartido del destino" (Schwab, 2020).

Para Joan Costa (2014), el cambio de paradigma que sufre el diseño gráfico del siglo XX produce un diseño de la comunicación visual como respuesta a un cambio social provocado por la sociedad de la información.

"Lo que el paso de "lo gráfico" a "lo visual" significa es un auténtico cambio de paradigma. Partiendo del origen mismo del grafismo surgido de la imprenta gutenberguiana en el Renacimiento, y siguiendo su evolución hacia el diseño gráfico bauhausiano en la era industrial, llegamos a su integración a nuestra era tecnocientífica: la era de las tecnologías de la información y de la comunicación, y de la sociedad global del conocimiento. Este nuevo paradigma implica el paso de la era de la producción (correspondencia del "producto gráfico" con la mentalidad industrial de la época) a nuestra era de la comunicación de información. Sus pilares son la simbiosis de la Sociología y la Tecnología. Así, esta simbiosis desplaza el foco, antes polarizado en el proceso y el producto gráfico (el mensaje y sus técnicas), y lo centra ahora en su destinatario (el receptor humano) a través del órgano que lo recibe: la visión" (Costa, 2014:p6).

Esquema sobre la evolución de la disciplina del Diseño de la comunicación Visual (Costa, 2014)

Desde esta perspectiva se entiende que el diseño gráfico influenciado por la tecnología de información y la comunicación ha experimentado una expansión en lo que concierne a su campo disciplinar y ha debido adaptarse a las exigencias que imponen un mercado laboral en constante redefinición. *"En este sentido, el diseño de la comunicación gráfica ha sufrido cambios importantes que se manifiestan tanto en los aspectos teórico-metodológicos como en sus procesos y herramientas"* (Fragoso, 2008, p:56).

El cambio de paradigma considerado por Juan Costa (2014) plantea un escenario disciplinar extenso y complejo, donde lo gráfico es absorbido por lo visual pero no despreciado. El diseño gráfico sigue existiendo en relación a formas de producción más complejas donde la tecnología digital redimensiona los alcances de la disciplina, propiciando el intercambio con otros profesionales y generando una práctica profesional transdisciplinaria en pos de la resolución de problemas.

"Diseño de comunicación visual es una disciplina transversal de información. Él, aporta asimismo su lenguaje específico a las demás disciplinas de diseño. Su objeto es hacer el entorno más inteligible y mejor utilizable, contribuir a la calidad de vida de las personas y a la sociedad del conocimiento" (Costa, 2014:p6).

Las formas de producción del diseño de la comunicación visual dejaron de ser netamente gráficas para introducirse cada vez más en un mundo digital hiperconectado donde las formas visuales en pantallas conviven con las formas materiales o físicas. Hacia el futuro la tecnología seguirá evolucionando, es por esto que la currícula de estas asignaturas se debe pen-

sar cómo elástica, flexible y en continua reelaboración, permitiendo la incorporación de nuevos conocimientos que mantengan actualizada la misma, pero con una fuerte impronta crítica sobre las formas de implementación de dichos saberes.

"El saber de la disciplina está constituido por los contenidos conceptuales que van marcando un perfil a través del tiempo, sobre la dimensión académica y la práctica profesional. Las metas propuestas a mediano o a largo plazo, permiten construir un conocimiento disciplinario actualizado para impartirlo de manera dinámica y creativa. La elaboración del discurso requiere de definiciones conceptuales y metodológicas, de experimentación e inserción social, para generar una producción de comunicación visual integral" (Branda, 2018).

MARCO PEDAGÓGICO

"La realidad que atribuimos a los "mundos" que habitamos es construida (...) La construcción de la realidad es el producto de la creación del conocimiento confrontada a lo largo de las tradiciones con la caja de herramientas de la forma de pensar de una cultura. En este sentido, la educación debe concebirse como una ayuda para que los niños humanos aprendan a usar las herramientas de creación de significados y construcción de la realidad, para adaptarse mejor al mundo en el que se encuentran y para ayudarlos en el proceso de cambiarlo según se requiera" (Bruner, 1997).

En el trabajo de Tesis de Maestría "Mediación pedagógica entre escenarios presenciales y virtuales", de la Maestría en Educación Universitaria (FHUC-UNL) nos preguntamos ¿Qué manera debemos enseñar y aprender? ¿Cómo debemos aplicar la experiencia en la educación del diseño de la comunicación visual?
Considerando los términos de *"mediación pedagógica"* (Gutiérrez Pérez & Prieto Castillo, 1991; Castillo & Van de Pol, 2006) y el modelo *"pedagógico dialogante"* (De Zubiría Samper, 2010) conceptos que definen cómo entendemos a la educación universitaria actual.

"La mediación pedagógica plantea una nueva forma de ejercer la docencia, en donde el aprendizaje se logra mediante el acompañamiento en el proceso educativo, proponiendo puentes, nexos que les permitan a los estudiantes acceder a los conocimientos deseados. Por tal motivo es menester brindar oportunidades, mediante los recursos tecnológicos, que permitan la creación de comunidades en las que se potencie la libre circulación de la información y donde la colaboración en la co-construcción de los conocimientos adquiera su máxima expresión. En este marco, las interacciones pueden darse de manera más flexible, utilizando canales que permitan la cooperación entre muchos, la horizontalidad en los roles, la cooperación y la construcción colectiva donde la mediación sea asistida y co-participada por los mismos estudiantes. En este sentido mediar es saber comunicar, saber cuáles son las necesidades de nuestros estudiantes, atendiendo a las particularidades de cada uno para brindarles soluciones en beneficio de su desarrollo académico, social e intelectual" (Goldsack, 2020).

Entendemos el rol del docente como mediador, lo cual implica poder generar condiciones óptimas para el mejor desarrollo en el proceso de construcción del conocimiento. Para esto el docente es el encargado de proyectar, construir o seleccionar las condiciones para que el aprendizaje se actualice en una propuesta expandida.

"El valor pedagógico le viene de su mediación para promover y acompañar el aprendizaje. Y esto pasa por el uso de sus posibilidades comunicacionales y a la vez por un propósito explícito de mediar los diferentes materiales, de emplearlos desde una situación educativa" (Castillo & Van de Pol, 2006, p.134).

En concordancia con la mediación pedagógica es que proponemos un modelo pedagógico denominado "dialogante o interestructurante" (Not, 1983; De Zubiría Samper, 2010). Dicho

postulado suma al rol activo del estudiante,propuesto por la Escuela Activa y el Constructivismo, la importancia de la mediación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en función de un diálogo que potencie el desarrollo de los sujetos intervinientes. Paralelamente, se basa en formar un individuo más autónomo que tome decisiones sobre su proceso y que pueda planificar sus actividades. La enseñanza dialogada exige que el aprendiz comprenda las acciones y las consecuencias de sus decisiones, que conozca las razones que justifican la elección de las actividades seleccionadas para conseguir las metas y comprender la organización de su desenvolvimiento (De Zubiría Samper, 2010; Goldsack, 2022).

En este sentido las tecnologías de información y comunicación han propiciado nuevas formas de interactuar, las prácticas pedagógicas dejan de ser lineales para convertirse en espirales, donde los roles se redefinen proponiendo dinámicas más plurales, horizontales, de ida y vuelta. En este sentido las comunidades interconectadas son la mejor manifestación de las nuevas formas de enseñar y de aprender, ya que la adquisición de conocimientos se enriquece, cuando es parte de un colectivo que comparte el mismo de manera fluida y construye otros nuevos en relación a la co-construcción. En esencia, la educación ya no debe ser pensada como una mera transmisión del conocimiento, sino debe estar alineada con la construcción cooperativa del mismo. En este sentido, la pedagogía debe ser ejercida de manera dialogada o consensuada entre los actores intervinientes, ofreciendo las condiciones para que estudiantes –principales destinatarios de nuestras prácticas– puedan generar los procesos necesarios para resolver los problemas que se les presenten en pos de la construcción del conocimiento (Goldsack, 2020).

Formato Mixto, escenarios presenciales y virtuales:

Hace unos años ya que la educación presencial en escenario físicos está siendo influenciada por la continúa digitalización, esto lo pudimos percibir en la pandemia del COVID19, donde forzosamente tuvimos que virar a la virtualización (Levy, 1999) de la educación y repensar la misma en la modalidad virtual o presencial mediada por tecnología. Surgió el zoom como aulas que posibilitaron la sincronía y permitieron mantener las clases presenciales y virtuales a partir de la tecnología. Se crearon ambientes virtuales a partir de las tecnologías como las “LCMS” como es el caso de Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment o Entorno de aprendiza-

je dinámico modularmente orientado a objetos), los cuales se potenciaron debido a la masividad propuesta por la migración de una cuantiosa información que implicaba el alojamiento de toda la oferta académica de las distintas unidades académicas. Esto permitió que las herramientas tecnológicas que ya tenían un tiempo en el mercado se volvieran mucho más usuales, lo que desembocó en una actualización de las mismas.
En contrapartida el modelo netamente virtual presenta algunos de los problemas se centran en la ausencia de contacto humano, lo que dificulta que el estudiante pueda sentirse parte de una comunidad educativa, necesitando así un elevado grado de motivación para seguir un curso on-line, cuestiones que indefectiblemente deben ser repensadas (Pina, 2004; Pascual, 2003).
Un dato importante que se debe resaltar es que todavía hoy existe una brecha digital en relación a la conectividad. Según el informe publicado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones en el 2020 donde en América latina sólo un 45% de las casa poseen conectividad (Giannini, 2020. p:20).

Pese a las falencias estructurales que nuestra educación posee, hoy emerge un modelo mixto donde los escenarios tanto los presenciales y los virtuales se complementan en una propuesta educativa más abarcativa y flexible. En este sentido Bartolomé define al b-learning, *"como aquel modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, y cuya idea clave es la selección de los medios adecuados para cada necesidad educativa" (Bartolomé, 2004, p.11)*.
Cabe aclarar que el modelo mixto no consiste en colocar simplemente materiales en Internet sino en aprovechar los recursos que nos brinda la digitalidad. Los docentes formados para una modalidad netamente presencial, generarán el traspaso de los materiales tradicionales a los homónimos digitales, que no implica ninguna innovación. Por el contrario, se trata de no cambiar de medio sin necesidad y de aprovechar lo existente. En consecuencia, lo esencial no es reproducir electrónicamente material didáctico cuyo soporte ideal es el impreso, sino aprovechar la enorme cantidad de información disponible en Internet (Adell, 2002).

Para sintetizar, el uso de las diferentes tecnologías no mejoran por sí solas nuestras prácticas, sino que éstas deberán ser enmarcadas en una propuesta pedagógica que fomente el desarrollo de un individuo más autónomo, que tome decisiones sobre su proceso. En este marco creemos central proponer

herramientas más flexibles, que se puedan adecuar a las necesidades de nuestros estudiantes, retomando los saberes ya adquiridos y potenciarlos con la construcción de entornos personalizables, generando recursos más adaptables y reutilizables. Utilizar las bondades de las redes sociales, los ambientes virtuales, las tecnologías pensadas para el desarrollo de actividades pedagógicas, nos posibilitará ir generando dinámicas hipermediales, transmediales y potenciando la "inteligencia colectiva", permitirá recorridos fluidos y heterogéneos en pos de la participación constante y la propia co-producción como signo del desarrollo creativo (Goldsack, 2020).

Extensión e Investigación:

Dos de los pilares de la educación universitaria son la investigación y extensión y como cátedra hemos adoptado el desarrollo en la extensión y la investigación como parte sustantiva en el desarrollo del conocimiento donde el diálogo entre el saber académico y el empírico.
Ya hace varios años que como cátedra participamos en el desarrollo de proyectos de extensión experiencial los cuales tienen características especiales. La profesora de Filosofía y Pedagogía Alicia W. de Camilloni describe algunas características importantes de la educación experiencial (una estrategia de enseñanza con enfoque holístico, destinada a relacionar el aprendizaje académico con la vida real), como la que se realiza fuera del aula, se relaciona con los propósitos del estudiante, es diseñada y evaluada por la universidad e integra aprendizaje y desarrollo personal del estudiante. Sobre los propósitos indica que son, entre otros, orientar en la elección de la carrera, especialidad u ocupación, desarrollar habilidades y destrezas, reforzar valores éticos personales y sociales, y aplicar conocimientos para la solución de problemas reales, que son probablemente complejos, multidisciplinarios y multiprofesionales (Camilloni, 2013).
Camilloni considera que para integrar la educación experiencial al currículum hay que desarrollar un plan estratégico, definir metas mediatas e inmediatas, manifestar el compromiso de la universidad y articularlo con las otras funciones. "Es primordial poner a los alumnos en contacto con la realidad, porque no van a aprender sólo sentados en las aulas" (Camilloni, 2013). Una de las formas de generar extensión que hemos experimentado son los PEEE, que en términos Camilloni "las prácticas de extensión de educación experiencial promueven en los estudiantes la construcción de conocimientos estratégicos, en situaciones reales, que luego sabrán cómo transferir a

situaciones similares. Son experiencias educativas en tanto y en cuanto promueven procesos reflexivos, reconocimiento de analogías, contradicciones y análisis, en pos de favorecer la comprensión" (Camilloni, et al. 2022).

La extensión y la investigación son fundamentales para el formación y la actualización docente que luego se traslada a los estudiantes a través de las prácticas educativas innovadoras. Las universidades apuntan a *"consolidar espacios para la especialización docente de carácter permanente que permitan identificar áreas de vacancia, temas que ofrecen perspectivas novedosas, avances del conocimiento como fruto de investigaciones, nuevos desarrollos tecnológicos que impactan las prácticas profesionales y las de la enseñanza."* (Litwin, 2006)

En relación a estos espacios para la especialización el Plan Institucional estratégico 100+10 de la Universidad Nacional del Litoral, desarrolla la Línea Institucional Estratégica (LIE)2 que plantea en uno de sus objetivos *"fortalecer el desarrollo de las funciones sustantivas de investigación y extensión en todas las áreas y ramas del saber en las que la Universidad proyecta acciones académicas, orientando al mismo tiempo de manera interdisciplinar parte de las capacidades en estas áreas a temas estratégicos, y articulando acciones con actores nacionales, regionales e internacionales"* (PIE UNL. 2020; p:40)

En nuestra Facultad el plan de estudio establece que *"las actividades de investigación se incorporan curricularmente al plan como espacio específico del trabajo final de graduación y como actividades ordinarias a iniciarse en el ciclo de formación de la carrera. Los procesos de producción de conocimientos y de innovación participan activamente desde la propia estructura como un aspecto insustituible en el desarrolloconvergente de las capacidades de síntesis en la formación."* (Plan de estudio, 2000)

En este marco entendemos que se debe seguir apostando al desarrollo de estas prácticas y en estos días presentamos un proyecto de extensión PEEE que busca generar un diálogo en base al aprendizaje colaborativo entre el EEMPA 3190 Bachillerato Popular «La Vuelta del Paraguayo» y la LDCV-FADU-UNL de Santa Fe. El proyecto se titula "Impresiones e identidades, un puente que une distintas realidades". La propuesta nuclea la asignatura Tecnología 1 y el Taller de Diseño 2 de la LDCV.

Evaluación

Entendemos a la evaluación como un proceso continuo, dinámico, reflexivo, cambiante y mediado por la tecnología; donde la relación entre actores que intervienen en el proceso debe ser de ida y vuelta. Nos parece sugestivo pensar que los docentes también son evaluados y se autoevalúan en las formas que ejercen su labor, lo que exige estar en constante búsqueda e innovación. Esto implica adquirir una dinámica que se adecúe constantemente al contexto, en las formas y sus herramientas para entender cómo deben ser utilizadas en el proceso de construcción del conocimiento, impactando lógicamente en cómo llevamos adelante el proceso de evaluación.
Una de las formas que contribuyen a una buena evaluación es transparentar la construcción y la implementación de un dispositivo evaluador pensado para estudiantes específicos en un contexto de aplicación y *"reconocer el valor de elaborar y explicitar los criterios que utilizaremos en las prácticas evaluativas, reconocer nuestros límites como docentes (en tanto configuramos en nuestras clases una auténtica labor de construcción de conocimiento) y proponer formas y propuestas que contemplen la diversidad de las expresiones del saber"* (Camilloni, Celman, Litwin, Palou de Maté; 1998).

Desde nuestra óptica la actitud crítica-reflexiva es central en nuestra propuesta, por lo cual, podemos decir que no hay un solo enfoque que nos represente en su totalidad. Los enfoques o concepciones sobre la evaluación se hibridan en diferentes formas, y muchas veces pueden ser aplicados en función de los postulados pedagógicos. La actitud crítica debe ser desarrollada por todos los actores que componen el escenario educativo, desde los encargados de formular la propuesta curricular hasta los estudiantes, pasando por los directivo, los tutores y principalmente los docentes que son los encargados de fomentar prácticas potentes que posibiliten el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, como así también, de nosotros mismos. Evaluación y aprendizaje son componentes que se retroalimentan y se funden en una dinámica dialéctica. El objetivo que debe tener la evaluación debe ser el mismo que la del aprendizaje, es decir, el aprendizaje no debe estar disociado de la evaluación como una actividad crítica que debe culminar con la formación de futuros egresados: como personas comprometidas socialmente y listos para poder encarar su vida profesional en base a las herramientas adquiridas
Desde la actitud crítica los distintos actores podrán construir críticamente su pensamiento. Como bien señala Peters (1969:

43), el pensamiento crítico "sólo se desarrollará si nos mantenemos en compañía de gente crítica, de manera tal que el criticismo se incorpore así a nuestra conciencia". En el diálogo, "pedagogía dialogante" De Zubiría Samper (2010), se constituye un medio imprescindible para el aprendizaje gracias a la evaluación compartida. Más que un instrumento para el intercambio de información, el diálogo se entiende como un recurso epistemológico y en una fuente de conocimiento que se construye mediante procesos de deliberación (James, 1990; Bélair, 2000).

El uso de herramientas cooperativas, como la puesta en común, es central para el aprendizaje para confrontar la pluralidad en las opiniones mediante el aporte de sus pares que enriquecen el debate y propicia el aprendizaje. El debate de las ideas desarrolla el "pensamiento divergente", por el cual nosotros elaboramos criterios de originalidad, inventiva y creatividad. La creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas.
Para concluir es importante mencionar que la evaluación como parte integrante de las dinámicas de educación ha sido también influenciada por el avance tecnológico. Creemos que en este contexto es necesario revisar los postulados pedagógicos y consecuentemente los sistemas o metodologías que se llevan a cabo para la evaluación.*"Frente a estas nuevas formas de interactuar, las prácticas pedagógicas dejan de ser lineales para convertirse en espirales, donde los roles se redefinen proponiendo dinámicas más plurales, horizontales, de ida y vuelta, etc. En este sentido las comunidades interconectadas son la mejor manifestación de las nuevas formas de enseñar y de aprender, ya que la adquisición de conocimientos se enriquece de mejor manera, cuando es parte de un colectivo que comparte el mismo de manera fluida y construye otros nuevos en relación a la colaboración de información."* (Goldsack, 2020, p.62).

PROPUESTA

Introducción

En el devenir de las asignaturas Tecnología 1 y Tecnología 2, históricamente ha tenido una impronta gráfica que con el tiempo se ha actualizado en función de los avances tecnológicos (Costa, 2014). Esto ha llevado a reflexionar en relación a los temas teóricos que se desarrollan en la cursada y en el tratamiento de los mismos. Podemos decir, que las asignaturas de tecnología tienen un carácter adaptativo y estrechamente ligado a los avances y desarrollos que se producen en los entornos sociales y profesionales.

En este sentido, Frascara nos plantea que los "diseñadores se preocuparán por el desarrollo y el modelado de procesos: procesos de interacción y cambio, en los que los objetos de todas maneras desempeñen un rol central indiscutible como medios para la acción." (Frascara, 2000; p:221)

En este contexto nos proponemos generar una estrecha vinculación entre los desarrollos conceptuales y las actividades prácticas con el fin de que los estudiantes puedan generar un feedback entre ambas dimensiones y, acceder así, a una reflexión sobre la implementación o aplicación de las tecnologías en los procesos de gestión del diseño en las diferentes tipologías que abarca el diseño de la comunicación visual.

En relación al marco que plantea el programa establecido en el Plan de la carrera 2001, las asignaturas de Tecnología 1 y Tecnología 2 son independientes pero vinculadas ya que ambas se desarrollan en el mismo nivel y el mismo ciclo, lo cual hace de que estén articuladas por los objetivos y los contenidos. En Tecnología 1 se abordan conceptos básicos, que tienen implicancias en la industria gráfica y que servirande base para el desarrollo de Tecnología 2 que posee un carácter digital hacia el diseño de pantalla e interacción. La organización de los temas propuestos para las dos asignaturas tiene un fuerte anclaje en la práctica profesional y en el desarrollo de la materialización del diseño y , por este motivo, el concepto de "workflow" o flujo de trabajo, permite visualizar el proceso de manera integral a partir de los elementos que lo componen brindando al estudiante un marco claro de contexto. Incluir el workflow al comienzo de la cursada de Tecnología 1 nos habilita partir desde una mirada macro para confluir hacia nociones particulares relacionando los temas de la currícula con el futuro desarrollo profesional.

Objetivos

Planteados en relación al área, ciclo y nivel donde se circunscribe la asignatura.

Objetivos específicos Tecnología 1:

• Comprender la relación entre el diseño de la comunicación visual, los procesos de producción y las tecnologías que lo materializan.
• Conocer los medios tecnológicos disponibles en el contexto concreto en el cual el profesional se inserta.
• Construir conocimiento acerca de cómo se instrumentan las distintas tecnologías en los procesos de producción gráfica.
• Introducir a los estudiantes en los distintos insumos y materiales involucrados en los procesos productivos del diseño de la comunicación visual.
• Reconocer los fundamentos y el funcionamiento de los distintos sistemas de reproducción gráfica (mecánicos y/o digitales) para un óptimo desenvolvimiento profesional.
• Manejar el vocabulario técnico específico.
• Introducir a los estudiantes en los distintos posicionamientos en relación a la sustentabilidad sobre la industria gráfica.

Objetivos específicos Tecnología 2:

• Comprender los procesos que surgen de la utilización de la tecnología digital.
• Construir conocimiento sobre la gestión de los productos de diseño visual en función de las etapas para la concreción.
• Comprender las potencialidades que nos ofrecen los softwares en el desarrollo del diseño de la comunicación visual.
• Conocer conceptos básicos sobre el diseño de interacción para la producción de las comunicaciones contemporáneas.
• Manejar el vocabulario técnico específico.

Temario

Tecnología 1:

Eje 1: Workflow o flujo de trabajo
1.1 Concepto general de workflow
1.2 El workflow aplicado al diseño de la comunicación visual
1.3 El rol del diseñador en el proceso de workflow
1.4 Nociones de las distintas etapas de producción
1.5 La interdisciplina aplicada al desarrollo del diseño de la comunicación visual

Eje 2: Teoría del color
2.1 La luz y el fenómeno óptico
2.2 El espectro visible y la descomposición de la luz
2.3 Teoría del color de Maxwell
2.4 Síntesis aditiva y sustractiva
2.5 Cuatricromía y sistemas de reproducción del color

Eje 3: Resolución
3.1 Mapa de bits
3.2 Resoluciones: ppi,dpi, lpi
3.3 Autotipía
3.4 Sistemas de compresión de las imágenes

Eje 4: Tintas y soportes
4.1 Tipo de tintas, composición y usos
4.2 Soportes celulósicos: tipos de soportes, fabricación y usos
4.3 Soportes no celulósicos
4.4 Ganancia de punto

Eje 5: Impresión tradicional
5.1 Antecedentes en la impresión: Sistema Tipográfico - Xilografía - Litografía, etc.
5.2 Clasificación de los sistemas de impresión según sus principios
5.3 Sistemas actuales: Offset - Flexografía - Rotograbado - Serigrafía
5.4 Sistemas especiales

Eje 6: Impresión digital
6.1 Clasificación de los sistemas de impresión según sus principios
6.2 Sistemas actuales: Xerografía - Inkjet - Sublimación - Electrografía o sistema híbrido
6.3 Tipos de plotters y pantógrafos

Eje 7: Terminaciones en el proceso gráfico
7.1 Tipos de encuadernación
7.2 Tipos de afianzamiento
7.3 Doblado y guillotinado
7.4 Imposición

Tecnología 2:

Eje 1: Lenguaje
1.1 Concepto general del lenguaje de comunicación entre máquinas
1.2 Funcionalidad del RIP
1.3 Lenguaje 1: PCL - PostScript - PDF
1.4 Lenguaje 2: HTML 5 - CCS 3 - Javascript - Php

Eje 2: Gestión del color
2.1 Gestión digital del color, generalidades.
2.2 Perfiles ICC
2.3 Modelos y espacios de color
2.4 Conversión del color: PCS - CMM - Gamut
2.5 Propósitos de conversión
2.6 El color digital y el color impreso

Eje 3: Imagen digital
3.1 Conceptos básicos de la fotografía
3.2 Retoque fotográfico en el software: Brillo - saturación - tonos medios, luces y sombras - temperatura del color
3.3 La imagen gráfica y para pantalla
3.4 Nociones de manipulación de las imágenes: máscaras, capas, canales, acciones automatizadas

Eje 4: Workflow gráfico aplicado
4.1 Workflow editorial
4.2 Workflow packaging
4.3 El PDF y la gestión del producto gráfico
4.4 Softwares de workflow gráfico

Eje 5: Diseño de interacción
5.1 Nociones sobre: Interfaz - Interacción - navegación - usabilidad
5.2 Diseño UX - UI - GUI
5.3 Desarrollo web: Gestores de contenido CMS
5.4 Workflow para el diseño de interacción

Eje 6: Tecnologías para la interacción
6.1 Clasificación de diferentes tecnologías interactivas
6.2 Realidad Virtual - mixta y aumentada
6.3 Mirando hacia el futuro

Sistema de Evaluación

Tecnología 1 y 2:

Condiciones de Promoción
• 100% de los trabajos presentados y aprobados, no se puede recuperar ningún TP.
• 100% de participación en las Actividades Conceptuales, de las cuales 2 deben ser aprobadas con la nota mínima 6, se puede recuperar una actividad conceptual. (**)
• El promedio de todas las instancias evaluativas deben dar una calificación mínima de 7 (Siete).
• Participación en las Jornadas de Tecnología.

(**) Se dispondrá de una instancia de recuperación conceptual para los casos especiales que no pudieron asistir, debidamente justificados.

Condiciones de Regularidad
• 100% de los trabajos presentados y aprobados, puede recuperar un TP. (*)
• Una participación en las Actividades Conceptuales aprobada, se puede recuperar una AC. (**)
• El promedio de todas las instancias evaluativas deben dar una calificación mínima de 6 (seis).
• Participación en las Jornadas de Tecnología.

(*) Los Trabajos prácticos se recuperarán con la realización de un trabajo especial pensado para estos casos.
(**) Se dispondrá de una instancia de recuperación conceptual para los casos especiales que no pudieron asistir, debidamente justificados.

Condición de Libre
• La no presentación y aprobación de los trabajos prácticos
• La no aprobación de una de las instancias en las actividades conceptuales.
• Cuando el promedio de todas las instancias evaluativas es de una calificación menor a 6 (seis).

Actividades conceptuales

Son instancias que implican una interacción directa con el estudiante en los tiempos destinados para la cursada de la asignatura. Donde se evaluará la participación, la resolución de problemas, la reflexión y la profundidad conceptual. Estas instancias se efectúan sobre los contenidos ya abordados en clases teóricas y prácticas. El desarrollo generalmente es escrito pudiendo optar entre dos modalidades: exámenes en modalidad virtual y presencial. En el caso de ser necesario se puede optar por utilizar el ambiente virtual mediante la realización de un cuestionario y la utilización del aula virtual zoom, los mismos respetan las normativas vigentes planteadas por la institución para este tipo de evaluación.

Evaluación en mesas de exámenes finales

• Los exámenes finales se aprueban con una calificación mínima de 6 (seis).
• Para aprobar el examen además de los contenidos teóricos y prácticos que involucra la asignatura, los alumnos deberán demostrar sus competencias para relacionar conceptos, tomar decisiones tecnológicas apropiadas y resolver problemas vinculados a los procesos producción, procesos de reflexión y la profundidad conceptual.
• La modalidad del examen es escrito.
Para regulares: solo examen escrito. En el caso de alumnos regulares, a juicio de la cátedra, queda abierta la posibilidad del coloquio complementario.
• Para libres: examen escrito más a un coloquio posterior y complementario.
• Eventualmente, en los casos en que sea necesario, la cátedra podrá adoptar la modalidad de rendir primero una instancia práctica que deberá ser aprobada para poder pasar a la instancia escrita. En este caso, solo se dará por aprobado el examen final si el alumno/a aprueba satisfactoriamente las dos instancias.

Planificación de las actividades

TECNOLOGÍA 1 | CRONOGRAMA 23

LDCV - FADU - UNL

		Conceptos	Actividades	Evaluaciones	Modalidad
A01	15 MAR	**EJE 1/ WORKFLOW O FLUJO DE TRABAJO** 1.1 / 1.2 /	Sistema de Evaluación Cronograma Clase Teórica	**Encuesta**	**A. Virtual + ZOOM**
A02	22 MAR	**EJE 1/ WORKFLOW O FLUJO DE TRABAJO** 1.3 / 1.4 / 1.5 /	Clase Teórica Clase para desarrollo del Trabajo Práctico	**Lanzamiento TP. Prototipo**	**Sede FADU/UNL**
A03	29 MAR	**EJE 2/ TEORÍA DEL COLOR** 2.1 / 2.2 /	Clase teórica Abordaje al Software Consulta TP		**A. Virtual + ZOOM**
A04	05 ABR	**EJE 2/ TEORÍA DEL COLOR** 2.3 / 2.4 / 2.5 /	Clase teórica Trabajo de taller	**Visado TP**	**Sede FADU/UNL**
A05	12 ABR	**FERIADO NACIONAL**			
A06	19 ABR	**EJE 3/ RESOLUCIÓN** 3.1 / 3.2 /	Cosultas previas a la AC Clase teórica	**Act. Conceptual 1**	**Sede FADU/UNL**
A07	26 ABR	**EJE 3/ RESOLUCIÓN** 3.3 / 3.4 /	Clase teórica Abordaje al Software Consulta TP		**A. Virtual + ZOOM**
A08	03 MAY	**EJE 4/ TINTAS Y SOPORTES** 4.1 / 4.2 / 4.3 / 4.4 /	Clase teórica Trabajo de taller	**Pre-entrega TP. Prototipo**	**Sede FADU/UNL**
A09	10 MAY	**EJE 5/ IMPRESIÓN TRADICIONAL** 5.1 / 5.2 /	Cosultas previas a la AC Clase teórica	**Act. Conceptual 2**	**Sede FADU/UNL**
A10	17 MAY	**EJE 5/ IMPRESIÓN TRADICIONAL** 5.3 / 5.4 /	Clase teórica Trabajo de taller	**Visado TP**	**Sede FADU/UNL**
A11	24 MAY	**EJE 6/ IMPRESIÓN DIGITAL** 6.1 / 6.2 / 6.3 /	Clase teórica Abordaje al Software Consulta TP		**A. Virtual + ZOOM**
A12	31 JUN	**EJE 7/ TERMINACIONES PROCESO GRÁFICO** 7.1 / 7.2 / 7.3 / 7.4 /	Clase teórica Evaluación de TP	**Entrega Final TP. Prototipo**	**Sede FADU/UNL**
A13	07 JUN	**INSTANCIA DE APOYO CONCEPTUAL**	Cosultas previas a la AC	**Act. Conceptual 3**	**Sede FADU/UNL**
A14	14 JUN		Cosultas previas a la AC	**Recuperatorio Act. Conceptual**	**Sede FADU/UNL**
A15	21 JUN	**MUESTRA FINAL DEL TP PROTOTIPO** **CIERRE DE NOTAS Y CONDICIONES**			**Sede FADU/UNL**

Esquema de Actividades Propuesto para la Cátedra de Tecnología 1.

TECNOLOGÍA 2 | CRONOGRAMA 23

LDCV - FADU - UNL

		Conceptos	Actividades	Evaluaciones	Modalidad
A01	16 AGO	**EJE 1/ LENGUAJE** 1.1 / 1.2 / 1.3 /	Sistema de Evaluación Cronograma Clase Teórica		**A. Virtual + ZOOM**
A02	23 AGO	**EJE 1/ LENGUAJE** 1.4 /	Clase Teórica Clase para desarrollo del Trabajo Práctico	**Lanzamiento TP1**	**Sede FADU/UNL**
A03	30 AGO	**EJE 2/ GESTIÓN DEL COLOR** 2.1 / 2.2 / 2.3 /	Clase teórica Abordaje al Software Consulta TP		**A. Virtual + ZOOM**
A04	06 SEP	**EJE 2/ GESTIÓN DEL COLOR** 2.3 / 2.4 / 2.5 /	Clase teórica Trabajo de taller	**Visado TP**	**Sede FADU/UNL**
A05	13 SEP	**EJE 3/ IMAGEN DIGITAL** 3.1 / 3.2 /	Cosultas previas a la AC Clase teórica	**Act. Conceptual 1**	
A06	20 SEP	**EJE 3/ IMAGEN DIGITAL** 3.3 / 3.4 /	Clase teórica Evaluación de TP	**Entrega TP1**	**Sede FADU/UNL**
A07	27 SEP	**SEMANA INSTITUCIONAL / "TECHI`S" IVJORNADA DE TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO**			**A. Virtual + ZOOM**
A08	04 OCT	**EJE 4/ WORKFLOW GRÁFICO APLICADO** 4.1 /	Clase Teórica Clase para desarrollo del Trabajo Práctico	**Lanzamiento TP2**	**Sede FADU/UNL**
A09	11 OCT	**EJE 4/ WORKFLOW GRÁFICO APLICADO** 4.2 /	Clase teórica Trabajo de taller		**Sede FADU/UNL**
A10	18 OCT	**EJE 4/ WORKFLOW GRÁFICO APLICADO** 4.3 / 4.4 /	Cosultas previas a la AC Clase teórica	**Act. Conceptual 2**	**Sede FADU/UNL**
A11	25 OCT	**EJE 5/ DISEÑO DE INTERACCIÓN** 5.1 / 5.2 / 5.3 / 5.4 /	Clase teórica Abordaje al Software Consulta TP	**Visado TP**	**A. Virtual + ZOOM**
A12	01 NOV	**EJE 6/ TECNOLOGÍAS PARA LA INTERACCIÓN** 6.1 / 6.2 / 6.3 /	Clase teórica Evaluación de TP	**Entrega TP2**	**Sede FADU/UNL**
A13	08 NOV	**INSTANCIA DE APOYO CONCEPTUAL**	Cosultas previas a la AC	**Act. Conceptual 3**	**Sede FADU/UNL**
A14	15 NOV		Encuesta	**Recuperatorio Act. Conceptual**	**A. Virtual + ZOOM**
A15	22 NOV	**CIERRE DE NOTAS Y CONDICIONES**			**Sede FADU/UNL**

Esquema de Actividades Propuesto para la Cátedra de Tecnología 2.

Bibliografía propuesta

Tecnología 1

Bibliografía Básica:

Autor/es: **Bustamante Raggio Luis Alberto**
Tipo: **Articulo**
Título: **Aclaremos la confusión de términos ¿ppi, dpi o lpi?**
Edición: **2005**

Autor/es: **Garcia Edgardo**
Tipo: **Articulo**
Título: **El misterio de la resolución**
Edición: **2016**

Autor/es: **Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg**
Tipo: **Libro**
Título: **Manual de Producción Gráfica. Recetas**
Editorial: **GG**
Edición: **Segunda Edición 2008**

Autor/es: **López López, Anna María**
Tipo: **Libro**
Título: **Curso Diseño Gráfico, fundamentos y técnicas.**
Editorial: **Grupo Anaya**
Edición: **2013**

Autor/es: **Pesis Hernan**
Tipo: **Libro**
Título: **Photoshop Profesional**
Edición: **2013**

Autor/es: **Ruiz De Diego Sara - Muñoz Viñas Salvador - Antón García Ester**
Tipo: **Articulo**
Título: **Técnicas modernas de impresión en la creación artística contemporánea: xerografía vs. inkjet**
Edición: **2018**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Producción gráfica: la evolución.**
Editorial: **Triñanes gráfica**
Edición: **2014**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Producción gráfica: una nueva dimensión**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **1998**

Autor/es: **HP**
Tipo: **Articulo**
Título: **HP Indigo ElectroInk**
Edición: **2018**

Bibliografía Complementaria

Autor/es: **John Dawson**
Tipo: **Libro**
Título: **Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales**
Editorial: **Ediciones AKAL**
Edición: **1996**

Autor/es: **Kolterjahn G.**
Tipo: **Libro**
Título: **El libro del Impresor Offset**
Editorial: **Albatros**
Edición: **1961**

Autor/es: **Quintana Orozco Rafael**
Tipo: **Libro**
Título: **Tecnología de los sistemas de impresión**
Edición: **2013**

Autor/es: **Puig Claudio**
Tipo: **Libro**
Título: **Lexicográfico: diccionario de producción gráfica**
Editorial: **Ediciones Colihue SRL**
Edición: **1996**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Producción gráfica. Sistemas de impresión**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **2001**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Arte y preimpresión digital**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **2000 2da. Edición**

Autor/es: **Vostok Printing Shop**
Tipo: **Libro**
Título: **Triunfar estampando. Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok**
Editorial: **GG**
Edición: **2018**

Tecnología 2

Bibliografía Básica:

Autor/es: **Carraro Juan Manuel**
Tipo: **Libro**
Título: **Diseño de Experiencia de Usuario (UX)**
Edición: **2015**

Autor/es: **Fleitas Rodriguez Paula Natalia**
Tipo: **Libro**
Título: **InDesing CS6**
Edición: **2013**

Autor/es: **Gauchat J. D.**
Tipo: **Libro**
Título: **El gran libro de Html5, CS3 y JavaScript**
Editorial: **Marcombo**
Edición: **2017 3ra Ed.**

Autor/es: **Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg**
Tipo: **Libro**
Título: **Manual de Producción Gráfica. Recetas**
Editorial: **GG**
Edición: **Segunda Edición 2008**

Autor/es: **Pesis Hernan**
Tipo: **Libro**
Título: **Photoshop Profesional**
Edición: **2013**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Producción gráfica: la evolución.**
Editorial: **Triñanes gráfica**
Edición: **2014**

Autor/es: **Montes de Oca Sánchez de Bustamante, A.**
Tipo: **Articulo**
Título: **Arquitectura de información y usabilidad: nociones básicas para los profesionales de la información**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **2004**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **El lado oculto del packaging**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **2004**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Título: **Arte y preimpresión digital**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **2000 2da. Edición**

Bibliografía Complementaria

Autor/es: **Lupton Ellen**
Tipo: **Libro**
Título: **Type on screen**
Edición: **2014**

Autor/es: **Ochoa Lisandro**
Tipo: **Libro**
Título: **Illustrator CS6**
Edición: **2013**

Autores: **Puig Claudio**
Título: **Lexicográfico: diccionario de producción gráfica**
Editorial: **Ediciones Colihue SRL**
Edición: **1996**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Producción gráfica: una nueva dimensión**
Editorial: **Producción Gráfica Ediciones**
Edición: **1998**

Autor/es: **Santarsiero, H. M.**
Tipo: **Libro**
Título: **Pre impresión**
Editorial: **TS Ediciones**
Edición: **2003**

PROYECTOS REALIZADOS EN LA CÁTEDRA

EXTENSIÓN

La Universidad Nacional del Litoral entiende a la extensión universitaria como la puerta de entrada a la pertinencia social, es decir, que permite su enriquecimiento y fortalecimiento académico y posibilita pensar sus propias políticas de crecimiento institucional. En este sentido, Gustavo Menéndez (2017: 8) hace hincapié en que "la extensión se constituye como una función académica institucional sustantiva que expresa el compromiso social de la universidad y adquiere un rol central frente al conocimiento en términos de democratización y apropiación social del mismo".

Desde este posicionamiento, al incluirse la educación experiencial en las propuestas curriculares de la UNL, Alicia W. de Camilloni (2013) remarca la importancia de "efectuar una revisión del concepto de educación experiencial desde un punto de vista pedagógico" (15). De este modo, se valora cuáles son los aportes a la formación académica y profesional de los estudiantes y los impactos que esta inclusión puede tener en la socialización de docentes y de estudiantes.

Las Prácticas de Extensión de Educación Experiencial (PEEE) de la UNL son definidas como un dispositivo pedagógico capaz de integrar la docencia con la extensión. Es decir, en términos de Camilloni (2017: 9), estas prácticas "promueven en los estudiantes la construcción de conocimientos estratégicos, en situaciones reales, que luego sabrán como trasferir a situaciones similares". Y a su vez, "son experiencias educativas en tanto y en cuanto promueven procesos reflexivos, reconocimientos de analogías, contradicciones y análisis, en pos de favorecer la comprensión".

Las PEEE realizadas por la cátedra

PEEE 2017

AÑO	2017
TÍTULO DE LA PROPUESTA	Producción de packaging y/o etiquetas para productos de los emprendedores de la Economía Social y Solidaria
NIVEL	2°
ÁREA	TECNOLOGÍA
CICLO	CICLO BÁSICO
ASIGNATURA/S	TECNOLOGÍA II

El ámbito donde se desarrollaron las actividades fue en el Centro de Emprendedores de la Economía Social y en la FADU-UNL.
En cuanto a la relación de la teoría y el problema. Se puede relevar que, desde la perspectiva de la enseñanza y el aprendizaje, el problema fue comprender la producción y materialización de los packaging y las etiquetas en productos que actualmente se comercializan en ferias y comercios locales de emprendedores de la Economía Social y Solidaria.
La principal instancia del trabajo fue poner en relación lo aprendido en el aula con el problema real, es decir, buscar aportes a la comprensión de las funciones del *diseño* y replicarlas en el *re-diseño* de la gráfica entendiendo la importancia del packaging como elemento diferenciador que aporta valor a los productos.

La PEEE se realizó durante todo el cuatrimestre. Se puede afirmar que se cumplió con el objetivo de la cátedra en dictar todos temas teóricos planificados y en especial los específicos para este trabajo que fueron los de la: **Unidad 5** - Packaging. Envases y Embalajes. Concepto general. Evolución. El envase con relación a la producción gráfica y la impresión. Materiales. Etiquetas. Tipos de etiquetas. Etiquetado. Etiquetas especiales. Características. Hot Stamping en etiquetas. De papel para envases plásticos. En film termocontraible. Etiqueta collarines y collarín para botellas. Etiquetas envolventes. Formatos, 180°, 360°. Etiquetas autoadhesivas. Artes originales para etiquetas.

Las instancias de encuentro, las visitas a las ferias y las reuniones en la Facultad, entre los emprendedores y los estudiantes, hizo que los resultados de las propuestas sean las etiquetas

adecuadas a lo requerido y pautado en el plan de necesidades que se relevó.
A modo de testimonio agregamos la voz del estudiante en relación a las fortalezas y debilidades que fueron plasmadas en los autoinformes que realizaron al final la PEEE.
En relación a las fortalezas: a) la capacidad de conocer una experiencia exactamente igual a lo que sería un trabajo real. b) hay pocas o ninguna de las materias de la Facultad nos permitió hacer un trabajo de extensión como éste, por eso es muy valorable lo que han logrado. En cuanto a las debilidades, se remarca que: "lo único que me pareció una debilidad fue que los emprendedores no vinieron a la presentación de los trabajos final y tuvimos que cambiar de día y eso complico la asistencia de todos al lugar". (G.E.B. 2017)

Imágenes del trabajo realizado

PEEE 2018

AÑO	2018
TITULO DE LA PROPUESTA	Producción de etiquetas para potenciar productos a Emprendedores Locales.
NIVEL	2°
ÁREA	TECNOLOGÍA
CICLO	CICLO BÁSICO
ASIGNATURA/S	TECNOLOGÍA II

Esta PEEE se desarrolló en las instalaciones de Santa Fe ACTIVA - Club de Emprendedores de la Municipalidad de la Ciudad de Santa Fe y en FADU-UNL.
En primera instancia se identificó la problemática del trabajo, el desconocimiento en cuanto a la variedad de materiales y la producción de las etiquetas para sus packaging. Para poder llegar a esta instancia, fue necesario hacer un relevamiento de la situación de cada uno de los emprendedores, y de este modo, comprender las necesidades reales que necesitaban sus diseños y producciones graficas. El acompañamiento en esta etapa la realizaron los docentes con cada uno de sus grupos, estudiantes y comitente. Para lograr definir el plan de necesidad acorde a los requerimientos propuesto s, fue necesario complementar con la teoría, de la unidad temática 5, la practicas en las pruebas de impresión de diferentes papeles para la concreción de las etiquetas teniendo en cuenta el rubro, los contenedores y el diseño propio de cada emprendimiento.

En cuanto a los estudiantes retómanos un testimonio del informe final sobre las fortalezas y debilidades. La primera fortaleza es “el aprendizaje que te deja este tipo de experiencia nueva. Una segunda considero la capacidad de comunicación que genera esto, al interesarse cada vez más por algo e ir en busca de ello, averiguar, conocer, aprender o acercarnos a hablar frente al “cliente”. En relación a las debilidades, “el corto tiempo que se planeó para la organización del trabajo para este tipo de experiencia me parece una primera debilidad, si bien se logró llevarlo a cabo, en esas pocas semanas de trabajo se realizaron las propuestas adaptándonos a los pocos días de tiempo sin poder expresar más conocimientos o creatividad para lograr a un más agradable las propuestas para el emprendedor” (M.C.N. 2018).

Imágenes del trabajo realizado

PEEE 2019

AÑO	2019
TITULO DE LA PROPUESTA	Producción y desarrollo de packaging y etiquetas simple para potenciar productos de Emprendedores Locales
NIVEL	2°
ÁREA	TECNOLOGÍA
CICLO	CICLO BÁSICO
ASIGNATURA/S	TECNOLOGÍA II

Esta PEEE se desarrolló por segunda vez en las instalaciones del ex Liceo se "Santa Fe ACTIVA – Club de Emprendedores" de la Municipalidad de la ciudad de Santa Fe.
Esta PEEE se inscribe en la asignatura Tecnología II en el marco de los contenidos curriculares de la **Unidad 5**: Packaging. Envases y Embalajes. Concepto general. Evolución. El envase con relación a la producción gráfica y la impresión. Materiales. Estos contenidos tienen directa relación con el análisis y posterior estudio de los materiales utilizados por los emprendedores las producciones de packaging y etiquetas de envases. Desde la perspectiva de la enseñanza y el aprendizaje, el problema fue comprender la materialización de los packaging y las etiquetas que actualmente están utilizando los emprendedores para sus productos y son comercializadas en ferias y tiendas en la ciudad de Santa Fe.
La principal instancia del trabajo fue poner en relación los contenidos teóricos dictados en clases con la realidad, es decir, encontrar en los productos y en las prácticas de los emprendedores de qué manera se produce, diseña y aplica las funciones del Diseño en comunicación visual para luego realizar un aporte significativo y dar un valor agregado al rediseño de la gráfica entendiendo la importancia del packaging como elemento diferenciador en espacios de comercialización.
En relación a los informes finales de los estudiantes, destacamos uno de los informes presentados por ellos. Sobre la fortaleza: "me pareció una actividad organizada y desafiante ya que nos propusieron un gran compromiso al ponernos en contacto con emprendedores, reales y con problemáticas reales". En cuanto a la debilidad: "me gustó mucho el proyecto, hubiese estado bueno otro encuentro con los emprendedores" (A.C. 2019).

Imágenes del trabajo realizado

Investigación

La investigación científica y el desarrollo tecnológico son unas de las fortalezas de la UNL que contribuyen y fomentan constantemente el espíritu creativo de los futuros profesionales. En FADU se amplían los campos de indagación, impulsando investigaciones vinculadas a los campos de las carreras proyectuales especialmente en las disciplinas del diseño en comunicación visual e industrial. De este modo, se profundiza en el perfil orientado a la solución de problemas del medio socio-productivo buscando equilibrios entre la investigación básica y la investigación aplicada.
En FADU se establece que los ámbitos de la investigación integrados adecuadamente a las unidades académicas facilitan proyectar en nuestros estudiantes la visión y motivación imprescindibles en la formación de profesionales comprometidos con su medio (FADU-UNL, 2018). Conscientes de las problemáticas sociales, culturales y productivas de nuestra región es necesario promover el desarrollo de la investigación como un desafío institucional orientando gestiones para la resolución de problemas específicos y complejos. Es decir, favorecer procesos de enseñanza y de aprendizaje que incorporen la mirada crítica y reflexiva desde los primeros años con responsabilidad social para el futuro ejercicio profesionales.
Los integrantes de la cátedra participamos de diferentes proyectos de investigación vinculados al diseño a la enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual y a las narrativas transmedia con proyección para la acción educativa y social. Cada uno de los participantes asume diferentes funciones y roles con el fin de promover en los demás integrantes la participación en estos espacios y compartir los conocimientos generados y aplicados en los proyectos CAID.

Participación en proyectos de investigación:

Investigador categorizado Nivel 5

Título: Laboratorio ciudadano de narrativa transmedia: proyectación para la acción educativa y social.
Área de conocimiento: Nuevas tecnologías, Retórica hipermedial y educación
País: Argentina.
Año de inicio: 2019
Institución acreditadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución financiadora: Universidad Nacional del Litoral.

Institución de ejecución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo .
Tipo de investigación: Desarrollo experimental o tecnológico.

Título: Narrativas pedagógicas hipermediales para la enseñanza superior: nuevas tecnologías y retórica.
Área de conocimiento: Nuevas tecnologías, Retórica hipermedial y educación
País: Argentina.
Año de inicio: 2013
Institución acreditadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución financiadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución de ejecución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo .
Tipo de investigación: Desarrollo experimental o tecnológico.

Título: Modelo Verbo-Cromático en el proyecto de identidad visual. Analogías y transposiciones entre el paradigma fónico y cromático.
País: Argentina.
Año de inicio: 2013
Institución acreditadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución financiadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución de ejecución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
Tipo de investigación: Desarrollo experimental o tecnológico.

Desarrollo de materiales hipermediales para la alfabetización científica y tecnológica: experimentación y conceptualización.
Área de conocimiento: Diseño. Narración.
Hipermedia.
País: Argentina.
Año de inicio: 2009 /Año de finalización: 2012.
Institución acreditadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución financiadora: Universidad Nacional del Litoral.
Institución de ejecución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
Tipo de investigación: Aplicada

Dirección de tesis, tesinas:

En la Universidad Nacional del Litoral:
Unidad académica: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
Carrera: Licenciatura en Comunicación Visual

Denominación del trabajo: «Películas interactivas: hacia un nuevo género de ficción audiovisual. Propuesta de una categorización y sistematización de las películas interactivas considerando las principales producciones desde 2010 hasta la actualidad.»
Nombre del/los tesinista/s: BRUSA, Josefina María - ROHRMANN, Juliana
Rol que desepeña: Director
Año de defensa: 2021

Denominación del trabajo: «Diseño de interfaz gamificada para la educación sexual integral.Diseño de interfaz gamificada como herramienta complementaria a la enseñanza de la Educación Sexual Integral (ESI) en el primer ciclo de la escuela primaria N° 9 J. J. Paso de la ciudad de Santa Fe.»
Nombre del/los tesinista/s: Deharbe, Daniel - MEICHTRY, Luciana.
Rol que desepeña: Director
Año de defensa: 2021

Denominación del trabajo: «Diseño de experiencias de usuario interactivas a través de narrativas transmediales para la revalorización del patrimonio cultural en la ciudad de Paraná. Propuesta de un documental transmedia sobre el barrio Puerto Viejo.»
Nombre del/los tesinista/s: RUBINICH, Gabriela - TINTA, Florencia
Rol que desepeña: Director
Año de defensa: 2021

Denominación del trabajo: «La bicicleta como símbolo cultural y medio de transporte integrador: estrategias de comunicación visual para su fortalecimiento en la ciudad de Santa Fe.»
Nombre del/los tesinista/s: ALÉ, Germán – TROSSERO, Brenda Agostina
Rol que desepeña: Director
Año de defensa: 2020

Denominación del trabajo: «Aplicación de las nuevas tecnologías para la optimización del diseño de packaging. Funcionalidad y reutilización postconsumo del packaging de alimentos.»
Nombre del/los tesinista/s: SALVUCCI, Evangelina
Rol que desepeña: Director
Año de defensa: 2020

Ver más en CV extendido.

Jornadas realizadas por la cátedra

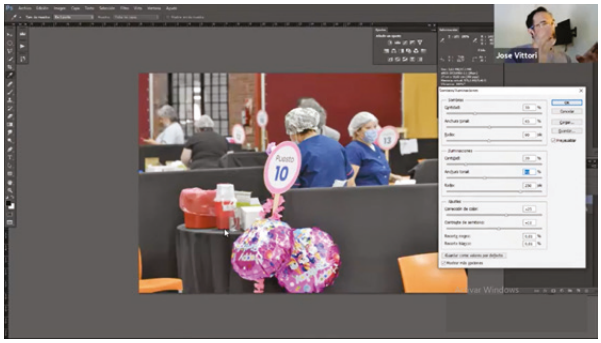
I Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S.**
Encuentro virtual desarrollado el día 4 de noviembre de 2020
La fundamentación de esta actividad las "Techi's" tiene como objetivo generar un espacio de encuentro para el diálogo, el pensamiento y reflexión sobre el hacer del Diseño de la Comunicación Visual pensada para los estudiantes, porque proponemos como una instancia más de aprendizaje bajo el concepto de "cátedra abierta" donde el conocimiento se brinda de manera descentralizada mediante una dinámica más simétrica y horizontal donde el debate y la discusión entre los diferentes grupos de interés, propician la transformación colectiva e individual. Un conversatorio con profesionales y empresas referentes que tiene como objetivo visibilizar las prácticas especificas en los procesos de producción del diseño, donde la tecnología analógica y digital nos presentan un escenario complejo y dinámico en los procesos creativos y de producción de diversos dispositivos comunicacionales.
En edición participaron las empresas:
Talleres Gráficos Scolnik (Santa Fe)
Diego Tabeni, Ideas Gráficas (Santa Fe)
Latin Gráfica (Buenos Aires)

II Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S.**
Encuentro virtual desarrollado el día 17 de noviembre de 2021
En esencia estas jornadas se manifiestan como una propuesta de expansión de los espacios académicos planteados, el área tecnológica y los proyectos de investigación y extensión que convergen desde la carrera: Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual, y su respectiva unidad académica: FADU-UNL. La participación activa de prestigiosos profesional y empresas del ámbito local, provincial y nacional, resultan relevantes ya que se alinean el concepto "proporcionar oportunidades" (Litwin, 2016), lo que sugiere que los docentes debemos dar, proponer, ofrecer oportunidades y saberes, en lugar de exigir comportamientos, conocimientos y aptitudes. En otras palabras, brindar caminos donde nuestros estudiantes puedan transitar, conocer y conocerse, no importando los rumbos que escojan ni la longitud de los mismos, sino los ob-

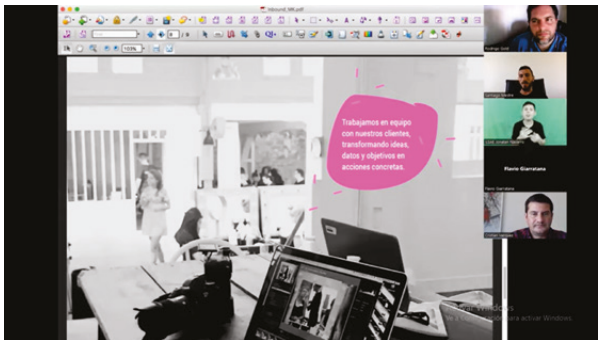
jetivos que se persiguen.
En esta segunda actividad participaron de invitados los profesionales:
Sr. José Vittori, (El Litoral, Santa Fe)
Sr. Pablo Bolatti,(Profesional del Diseño, Córdoba)
Sr. Darío Suarez, (Baires Print, Santa Fe)

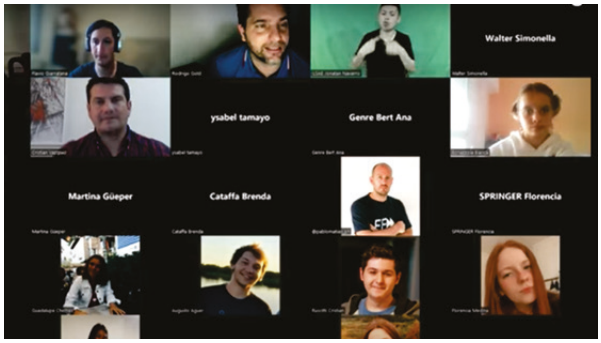
III Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S.**
Encuentro virtual desarrollado el día 05 de noviembre de 2022
El objetivo de continuar con la realización de estas jornadas es reforzar el espíritu de experimentar con la tecnología y la convergencia mediática propuesta por los diferentes soportes tecnológicos de la comunicación, las "Techis" se transmiten virtualmente a través de la plataforma Zoom con un respaldo (asincrónico) en el canal de la cátedra situado en la red social Youtube. Esto nos permite estrechar lazos con empresas y profesionales que no residen en Santa Fe, lo cual amplia la mirada a otros escenarios con dinámicas diferentes y que exceden a las de nuestro territorio.
Al final de cada jornada se realiza una muestra de trabajos producidos por los estudiantes en el marco de los contenidos propuestos por la signatura con el fin mostrar los proyectos abordados desde el colectivo académico, lo cual refuerza los vínculos con la sociedad, los centros de creación y producción sobre la base del diseño de la comunicación visual.
En edición participaron en representación de las empresas:
Santiago Mestre (Inbound-Digital + BeTheDriver; Santa Fe).
Miguel Gaute (Help Gruop, Buenos Aires).
Walter Simonella (Wes Public, Santa Fe)

I Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S. 2020**



II Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S. 2021**





III Jornada "sobre tecnología aplicada al diseño de la comunicación visual denominada" **TECHI'S. 2022**

Trabajos Prácticos realizados en Tecnología I

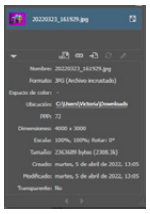
TP1_FotoLUZ

Consigna
Exploración, producción y análisis de fotografías a partir del juego de la luz sobre los objetos, aplicando los conceptos de color y resolución.

¿Cómo lo hago?
1_Se propone generar 8 fotos utilizando los conocimientos de las teorías de color y resolución para generar atmósferas visuales distintas, con el uso de:
.- la luz .- distintos ambientes .- diferentes filtros de colores (celofán, acrílicos, vidrios, entre otros) .- elementos reflejantes o dispersores de la luz .- objetos cotidianos .- fuentes lumínicas
Dichos elementos se proyectarán sobre objetos cotidianos los cuales absorberán o reflejaran (mezcla sustractiva o aditiva) diferentes porciones de la luz generando diferentes atmósferas o resultados cromáticos. En este proceso se valora la exploración y el uso criterioso de la luz para la obtención de diferentes resultados visuales**.**
2_ Elaborar un análisis textual que acompañe a las imagenes, sobre cómo los objetos absorben o rechazan las distintas longitudes de onda, relacionándolas con la teoría del color abordada desde la asignatura. Como así también una detallada descripción de las resoluciones, peso y formato empleadas en la imagenes (mapa de bits) para la realización del TP.

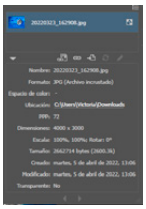
¿Cómo lo entrego?
Para la entrega se deberá cargar un único PDF con el nombre “Apellido_Nombre_TP1_T1_Fotoluz” en la actividad prevista. El mismo contendrá: las 8 imágenes obtenidas por medio de la experimentación y el desarrollo conceptual con los conceptos más importantes de las temáticas color y resolución. Tener en cuenta que el archivo del PDF no debe superar los 5MB.

Primera fotografía: Comercial de latitas.
Para esta primera fotografía utilizamos una tela blanca de fondo y una lámina de papel celofán magenta para darle color y brillo, como en las latitas abundaba el color rosado + el magenta del fondo decidimos usar una luz verde para generar contraste entre los complementarios verde y magenta.



Detallada descripción de la resolución, peso y formato de la imágen (Illustrator).

Segunda fotografía: Unicornio I
Este fue definitivamente el objeto con el que más disfrutamos trabajar, el material transparente genera efectos inesperados y muy satisfactorios.
Una vez más tenemos un fondo blanco y por encima un celofán pero esta vez azul, apuntando de frente una linterna blanca y en la derecha el aro de luz RGB de color celeste. Lo que más interesante nos pareció de esta fotografía fue el arcoiris que se formó sobre el espejo provocado por el reflejo del mismo y la linterna blanca. Los destellos sobre el unicornio generan un efecto onírico.



Detallada descripción de la resolución, peso y formato de la imágen (Illustrator).

TP FOTOLuz
Estudiante: González Victoria / Tecnología 1 2022

IMÁGENES CON LOS 4 FILTROS – FONDO BLANCO

Foto 1 - Fondo blanco: Azul

Foto 2 - Fondo Blanco: Rojo

Foto 3 - Fondo blanco: Morado/Magenta

Foto 4 - Fondo Blanco: Verde /Cian claro

BACKSTAGE

TP FOTOLuz
Estudiante: Vivas Juelieta / Tecnología 1 2021

TP2_Diseño de un Prototipo - Serigrafía

Como cátedra proponemos una instancia de producción, desde una perspectiva lúdica y de experimentación, donde se logren generar propuestas innovadoras teniendo en cuenta los contenidos teóricos vertidos en la asignatura y su inconmensurable creatividad e intuición.
Nos interesa el trabajo colaborativo, la búsqueda y recopilación de datos, la propia indagación sobre la temática propuesta, el compromiso y el empeño para resolver el trabajo. Este trabajo consiste en la creación de un prototipo de impresión para serigrafía y su puesta en marcha teniendo en cuenta los principios mecánicos.

Consigna

El trabajo será grupal favoreciendo el intercambio de ideas, conocimientos y saberes. Para el diseño del prototipo los estudiantes realizarán mediante materiales caseros (cualquier material a su alcance), una máquina de impresión para serigrafía en serie. Respetando los principios de la técnica y retomando los conceptos básicos de la teoría.
Los soportes serán: cartón, texil y plásticos, a cada grupo se le asignará uno de estos materiales. Una vez generado el prototipo deberán imprimir, según el soporte asignado, diferentes imágenes usando la combinación de colores, formas y texturas. Es preciso usar diferentes variantes del material dentro del mismo po de soporte (por ejemplo, variedad de telas).

Objetivos

· Introducir a los estudiantes al mundo del diseño con relación al medio industrializado, donde el mismo deberá realizar una tarea investigativa, recabando datos de la realidad en cuanto a los sistemas de impresión tradicional.
· Incorporar a los saberes previos los conceptos relacionados a los diferentes sistemas de impresión y el tiempo de producción.
· Reconocer los fundamentos y funcionamiento de los sistemas de reproducción gráfica (materiales y virtuales) para un óptimo desenvolvimiento disciplinar.
· Desarrollar una metodología propia mediante la cual llevar a cabo el proceso de impresión de la técnica serigráfica.
· Promover el desarrollo de una capacidad exploratoria y analítica que permita descubrir nuevas aplicaciones sobre una determinada técnica.

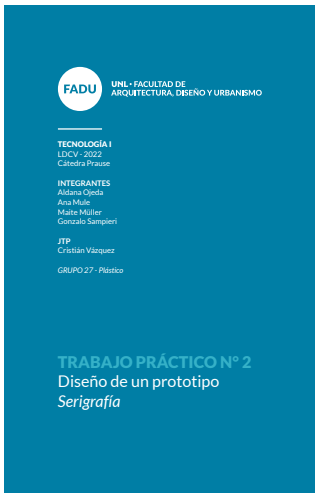
Producción
· Crear un propio bastidor dependiendo las medidas según el material.
· Producir películas. Generar imágenes propias logradas por la variedad de formas, colores, texturas y tamaños.
· Clasificar diferentes soportes (según material) y seleccionar cuatro en donde deben hacer las impresiones o estampas utilizando de manera creativa diferentes formas, combinaciones de tintas y tipografías.

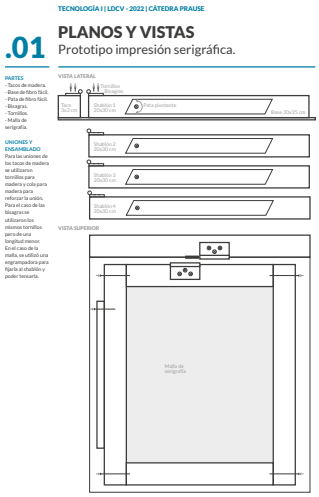
Memoria del proceso
Deberán presentar un registro en formato audiovisual que dé cuenta del proceso, describiendo las diferentes etapas, desde los primeros bocetos hasta la impresión final (backstage). Además se deberá incluir gráficos, esquemas o infografía que explique cómo funciona el prototipo.

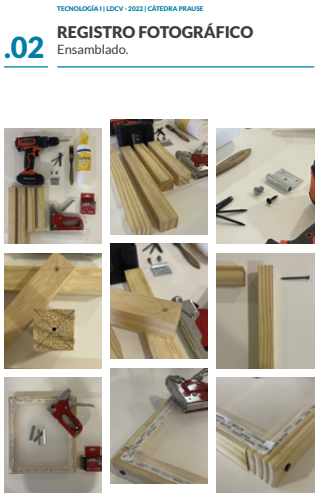
Criterios de evaluación
A_La asistencia y participación activa en las instancias de consultas, pre-entrega y visados previstas.
B_El aprendizaje demostrado en el manejo de los contenidos teóricos abordados en el cursado.
C_Valoración del intercambio grupal sobre las ideas propuestas para la resolución del prototipo.
D_Ponderación del proceso exploratorio como experiencia de aprendizaje para la resolución innovadora de la propuesta.
E_La prolijidad y el cumplimiento de las pautas de entrega y objetivos (formato, materiales, calidad y creatividad) solicitado para la entrega final.

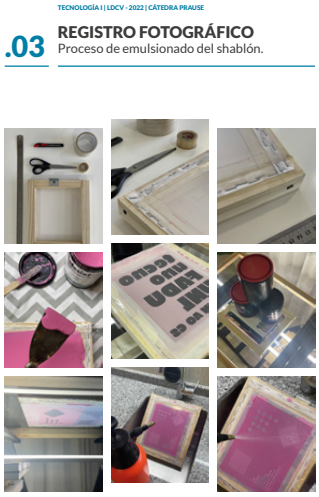
Cronograma
13-ABR Lanzamiento / 01-JUN Entrega Final
Metodología de entrega
Habrá tres instancias de evaluación obligatoria:
A| PRE-ENTREGA
Un boceto que contenga una aproximación del prototipo mediante gráficos, dibujo a mano alzada, vistas axonométricas (analógica o digital), collage, etc. También se deberá entregar pruebas de diferentes impresiones, tamaño, material, etc.
B| DESARROLLO
Será la última instancia previa a la entrega final por lo cual deben llevar el prototipo lo más avanzado posible.
C| ENTREGA FINAL
_Formato analógico: 4 originales impresos de 30cm de ancho x 20cm de alto sobre el soporte seleccionado.
Los 4 originales deben contener:

1) Nombre de la Asignatura: Tecnología 1. FADUUNL
2) Nombres de los integrantes del grupos (se pueden poner las siglas del nombre y apellidos, por ejemplo, CV; FG; RG etc.)
3) Imagen o imágenes vectoriales.
4) Texturas, manchas, formas lineales o planos o punto etc.
Se valora la utilización de diferentes tintas y las mezclas de las mismas.
_Formato digital: el backstage en formato audiovisual (este debe subirse al canal vimeo, en cual tienen que crear una cuenta de usuario y subir al aula del JTP la URL para su visualización) con una duración no mayor a los 2 minutos.
_En formato PDF: Subir al aula virtual memoria descriptiva del trabajo que contenga vistas del prototipos, bocetos, fotografías que den cuenta del funcionamiento del mismo.



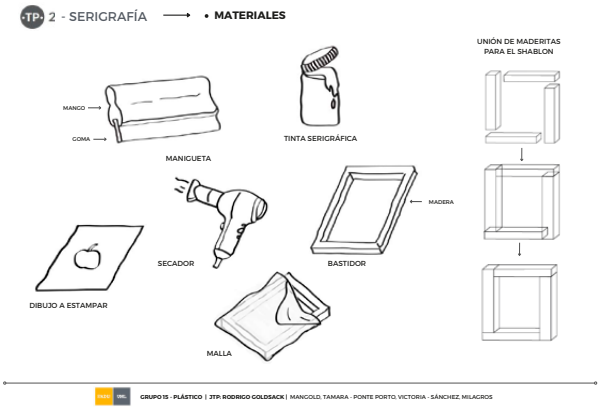


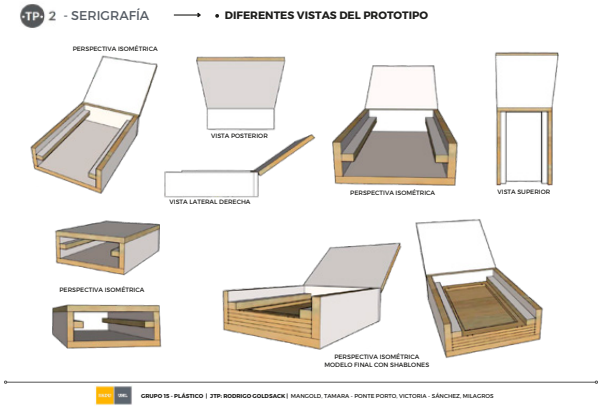




Diseño de un Prototipo
Serigrafía

Estudiantes:
Aldana Ojeda
Ana Mule
Maite Müller
Gonzalo Sampieri





Diseño de un Prototipo
Serigrafía

Estudiantes:
Mangold, Tamara
Ponte Porto, Victoria
Sánchez, Milagros

Trabajos Prácticos realizados en Tecnología II

TP1 Lenguaje 2022

Consigna

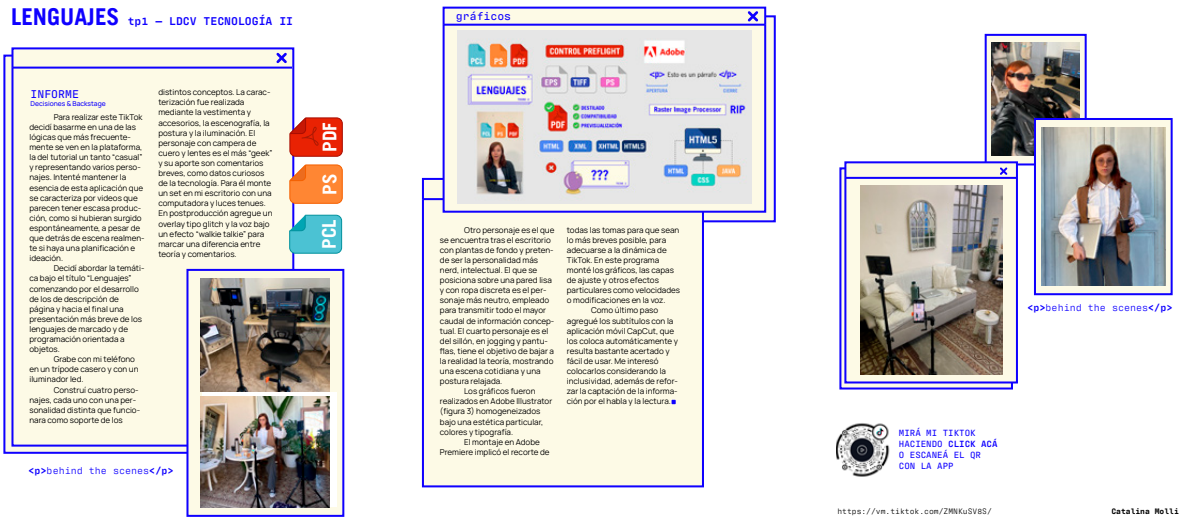
Realización de un audiovisual en formato para RRSS: Reels de Instagram o Tik Tok, que explique y compare los distintos lenguajes digitales que utilizamos hoy.

¿Cómo lo hago?

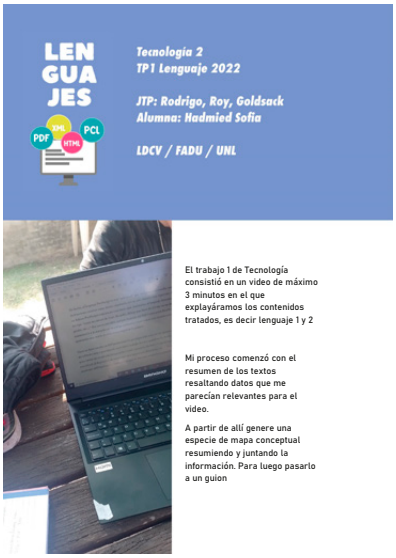
Luego de realizar el estudio de los distintos lenguajes, generar una organización (guión) de la información según el tiempo que disponemos para el video según la plataforma (1/ 3 min aprox.). Para el desarrollo del audiovisual sería muy interesante poder utilizar todo el bagaje o conocimiento sobre las formas o metodologías visuales adquiridas a lo largo de nuestra carrera, para poder comunicar estos conceptos. Por ejemplo: dibujos, imágenes, tipografías, iconos, collage, texturas, etc.

¿Cómo lo entrego?

Para la entrega se deberá cargar un único PDF con el nombre “Apellido_Nombre_AC1T2_Lenguajes” en la actividad prevista. El mismo contendrá: la dirección URL donde está alojado el audiovisual(*). Además, un breve informe escrito que explique las decisiones formales y muestre imágenes del proceso (backstage). Tener en cuenta que el archivo del PDF no debe superar los 5MB.



TP1 Lenguaje
Estudiante: Molli, Catalina / Tecnología 2 2022



TP1 Lenguaje
Estudiante: Hadmied Sofía / Tecnología 2 2022

TECNOLOGIA II
LENGUAJES
1 y 2

Faisal, Carolina.

Informe

Para realizar este trabajo lo primero que hice buscar información de ambos lenguajes a través de una lectura y un resumen del material propuesto por la catedra.

Luego comencé a buscar y ver opciones de como quería que quede mi TikTok final, definiendo así las tipografías y colores que quería que se vean.

TIPOGRAFIAS:

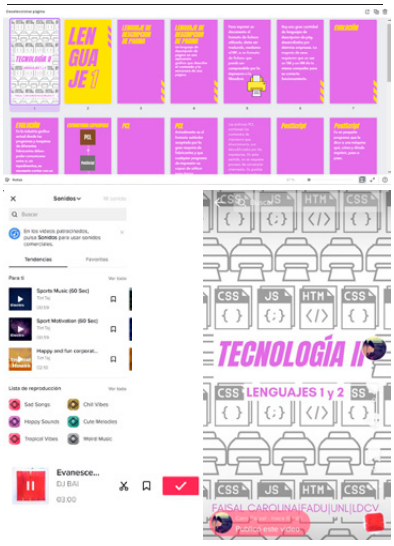
- Títulos → Anton.
- Textos → Glacial Indifference.

COLORES:

Luego de a ver decidido ambas cosas y de tener la información seleccionada, llego el momento de realizar la edición de cada diapositiva, ordenando, animando y acomodando la información de cada una de ellas; para luego finalmente publicarlo en mi perfil de TikTok.

Link: https://vm.tiktok.com/ZMNKt497d/

Proceso



TP1 Lenguaje
Estudiante: Faisal Camila / Tecnología 2 2022

TP2 Gestionando Colores de la Naturaleza

Consigna

Generar la gestión del color y creación de paletas cromáticas en relación a las capturas fotográficas obtenidas en la Reserva Ecológica de la UNL, a través de dos tipos de producción: una digital con historias de Instagram y otra impresa con postales A5.

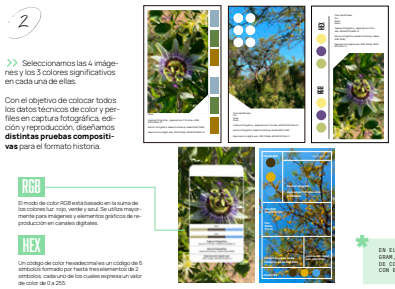
¿Cómo lo hago?

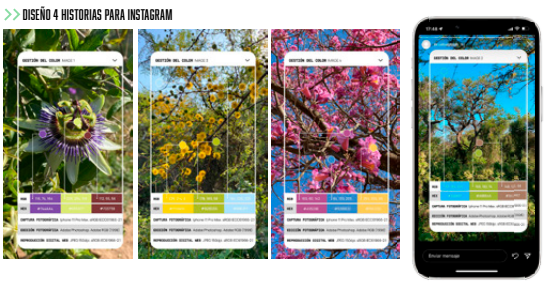
A_ Durante el recorrido a la Reserva Ecológica UNL propuesto por la cátedra, se deberá capturar, identificar y valorizar la diversidad cromática presente en dicho entorno natural por medio de imágenes fijas.
B_ Se seleccionarán 4 imágenes y simulando el uso de un colorímetro (a través de las herramientas propuestas por los softwares para editar imágenes o app que podamos utilizar en dispositivos móviles, se sugiere App "Color Grab" https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loomatix.colorgrab), se deberán extraer 3 colores de cada una de las imágenes, que sean mayormente significativos y clasificarlos según su información colorimétrica a modo de creación de paleta cromática (Modelos: Color RGB - CMYK - HEX (web) - Pantone).
C_ Se diseñarán cuatro historias de instagram (tamaño 1920 x 1080) en las que se visualicen los colores identificados con los modelos (RGB y HEX), junto con la información técnica acerca del proceso de gestión del color para pantalla (ver datos técnicos más abajo).
D_ Por último, se seleccionarán dos de las historias y se las convertirá en postales para ser impresas en tamaño A5 donde se visualicen también los colores identificados pero con los modelos (CMYK y Pantone). A las mismas se las someterá a distintos perfiles de salida lo cual permitirá comparar las mismas tarjetas con distintos perfiles.

¿Cómo lo entrego?

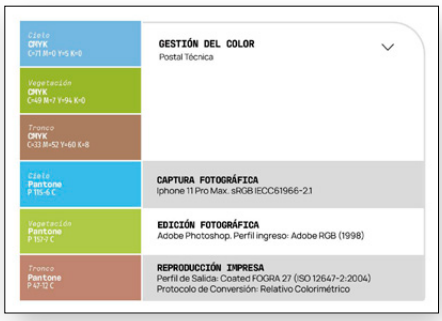
El trabajo tendrá dos entregas una virtual y otra impresa.
La entrega virtual deberá tener:
1_ Los desarrollos de las 4 historias de instagram (1920 x 1080), la información de la gestión del color y la clasificación de los colores con los cuatro modelos (Color RGB - CMYK - HEX (web) - Pantone).
2_ La creación de 2 postales en relación a las historias seleccionadas y su conversión con los perfiles de salida.

3_ Un desarrollo conceptual que habilite a reflexionar sobre la experiencia utilizando los conceptos teóricos planteados en la cátedra.





>> DISEÑO 2 POSTALES



TP2 Gestionando Colores de la Naturaleza
Estudiante: Molli, Catalina / Tecnología 2 2022

FUNCIONES DEL EQUIPO DOCENTE

El Estatuto de la UNL establece en su capítulo 2, denominado los Cuerpos Universitarios, las funciones específicas de los Profesores titulares y Asociados, de los Profesores Adjuntos, Auxiliares de Docencia y de los Jefes de Trabajos Prácticos.
En su *Artículo 12°*: serán funciones específicas de los *Profesores Titulares y Asociados*: **a)** Colaborar con los órganos de gobierno universitario en el ejercicio de sus funciones, en particular, en los temas vinculados a: 1. Orientación y correlación de la enseñanza; 2. Proyecto y reforma de carreras y planes de estudios; 3. Creación de nuevas escuelas y dependencias en la Facultad; 4. Definición e implementación de líneas prioritarias de investigación y desarrollo y actividades de extensión. **b)** Formar recursos humanos en las actividades sustantivas de la universidad.
En el Artículo 13°: se especifican las funciones específicas de los *Profesores Adjuntos*: **a)** Colaborar con el titular en el desarrollo de sus funciones específicas; **b)** Reemplazar temporariamente al titular en caso de ausencia o vacancia;
Artículo 14°: las funciones de los *Auxiliares de Docencia*: **a**) desarrollar la aplicación práctica de los contenidos de la enseñanza, según la planificación académica. **b)** participar de las actividades de investigación y desarrollo y de extensión universitaria.
Artículo 15°: las funciones específicas de los *Jefes de Trabajos Prácticos*: preparar, conducir y evaluar la aplicación práctica de los contenidos de la enseñanza.

Roles en el equipo de cátedra de tecnología I y tecnología II

El equipo docente en la actualidad esta conformado por 1 titular designado por su trayectoria dentro de la cátedra, luego de la jubilación del profesor titular, ejerciendo este rol en las dos asignaturas el Mag. DGCV GOLDSACK, Rodrigo, 3 JTP en Tecnología 1 y 2 JTP en tecnología 2, 1 Ayudante Alumno y 5 estudiantes que están realizando su pasantía en docencia en ambas asignaturas. La formación de grado disciplinar de los docentes es, Diseñador Gráfico en Comunicación Visual y Licenciados en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL), los pasantes son estudiantes regulares de la carrera LDCV. En cuanto a la formación de posgrado, el titular designado es Magister en Docencia Universitaria (FHUC-UNL) y los dos docentes JTP están terminado y cursando la maestría en docencia universitaria y en didáctica especifica, además de realizar cursos de actualización profesional en posgrados, participación como expositores en congresos y eventos de diseño en comunicación visual y gráfico.

En el rol de Titular es muy importante y a su vez el que más responsabilidad demanda. En ésta propuesta se incorporan además de los objetivos, la bibliografía, el desarrollo conceptual de las asignaturas y la organización en el tiempo de estos contenidos, nuevas acciones con el propósito de consolidar el equipo docente y sus colaboradores a través de proyectos y actividades vinculadas a las funciones sustantivas de la Universidad. Estas acciones también implican colaborar constantemente con los proyectos Institucionales y los órganos de gobierno que favorezcan y promuevan mejoras curriculares en pos de la excelencia académica.

Titular:

- Planificación de la Unidad de aprendizaje.
- Elaboración de los fundamentos teóricos.
- Definición de la estrategia didáctica.
- Elaboración de clases teóricas y orientador general para la realización de los trabajos prácticos.
- Elaboración del Material Didáctico para docentes.
- Elaboración de materiales educativos en diferentes soportes.
- Configuración del aula virtual.
- Formación docente del equipo (recursos humanos) para el desarrollo de la unidad en lo disciplinar y en la operación didáctica.
- Planificación y organización de las actividades de cátedra.
- Coordinación, conducción y seguimiento general de la cátedra.
- Evaluación de la propuesta didáctica y del desempeño de los docentes.
- Autoevaluación del rol en la cátedra.
- Participación en las reuniones de ciclos y áreas.
- Gestión de muestras, exposiciones y viajes.
- Organización y conducción en eventos o jornadas desarrolladas por la cátedra.
- Participación en proyectos de extensión e investigación.

Bibliografía

Adell, J. (2004). Internet en educación. *Comunicación y pedagogía*, *200*, 25-28. Recuperado de: http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Comunicacion_y_Pedagogia_def.pdf

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, (pp. 7 – 20).

Branda, M. J. (2018). Didáctica y desafíos en Comunicación Visual. *Bold*. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/71710

Brunner J. (1997). La educación, puerta de la cultura. Visor

Camilloni, A. (2013). "No se aprende sólo estando sentado en el aula". Noticias unsam. http://noticias.unsam.edu.ar/2012/11/05/alicia-camilloni-no-seaprende-solo-estando-sentado-en-el-aula/

Camilloni, A., Lucial Reyna, M., D'Angelo, M., Chamorro, G., Tarabella, L., Curá, F., ... & Sordo, S. (2022). Integración docencia y extensión: otra forma de enseñar y aprender 2.

De Camilloni, A., Celman, S., Litwin, E., & Palou de Maté, M. D. C. (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo* (pp. 67-91). Buenos Aires: Paidós.

Castillo, D. P., & Van de Pol, P. (2006). *E-Learning comunicación y educación: el diálogo continúa en el ciberespacio*. Radio Nederland Training Centre.

Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *grafica*, *2*(4), 89-107. Recuperado de: https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v2-n4-costa

De Zubiría Samper, J. (2010). *Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante*. Tercera edición. Coop. Editorial Magisterio.

Fragoso, O. (2008). El Diseño como actividad multidisciplinaria. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, *8*(29), 55-68.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito.

Giannini, S. (2020). COVID-19 y educación superior: de los efectos inmediatos al día después. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada: RELEC*, *11*(17), 1-57.

Goldsack, R. A. (2020). Mediación pedagógica entre escenarios presenciales y virtuales. Una mirada reflexiva a los materiales pedagógicos elaborados por los docentes en relación a la incorporación de las TIC en el proceso educativo, planteados en la modalidad presencial de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual–FADU–UNL. URI: https://hdl.handle.net/11185/6254

Gutiérrez Pérez, F., & Prieto Castillo, D. (1991). La mediación pedagógica: apuntes para una educación a distancia alternativa. *S. José, Costa Rica: Rádio Nederland Training Center, División de RNI*.

Lévy, P. (1999): "¿Qué es lo virtual". Ed. Paidos. Recuperado de: https://www.slideshare.net/marianamarlene/levy-pierre-que-es-lo-virtual

Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública:(- de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Argonauta.

Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.

Morín, E. (1999). Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Documento de programa o de reunión UNESDOC. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000117740_spa

Peters, R. S. (1969). *El concepto de educación*. Buenos Aires: Paidós.

Pina, A. B. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (23), 7-20. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/368/36802301.pdf

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Recuperado de:* https://docs.google.com/document

Schwab, K. (2020). La cuarta revolución industrial. *Futuro Hoy*, *1*(1), 06-10.
DOI: https://doi.org/10.52749/fh.v1i1.1