

UP1 | Diciembre 2015

"De Farq a FADU"

Equipo Docente

Diseño y Creatividad 1

Docentes responsables: Ana Inés Vidal, Carolina Poradosú

Diseño Gráfico y Tipografía

Docentes responsables: María Eugenia Ferreiro, Daniell Flain

Semiótica

Docente responsable: Miguel Olivetti

Modelos y Maquetas

Docente: Horacio Dardanelli

Dibujo Técnico:

Docente responsable: Gonzalo Nuñez

Dibujo Natural:

Docente responsable: Gonzalo Nuñez

Tema

De Farq a Fadu es un evento de integración a realizarse en la Facultad, de un día de duración, en el que participarán estudiantes, docentes y funcionarios de todos los ámbitos de la Facultad.

Durante toda esta jornada se realizarán juegos y competencias que los estudiantes propondrán, pudiendo crear sus propias reglas y elementos de interacción.

Consigna

Imaginar un evento de integración institucional entre las carreras de la Facultad, en el marco de los festejos de los cien años, con el fin de celebrar la instancia de cambio de denominación.

Este evento será de carácter lúdico e integrador entre los estudiantes, siendo la consigna:

- imaginar dicho evento
- proponer dinámicas de integración que se desarrollarán durante la jornada
- crear los dispositivos que permita desarrollar acciones de juego

Objetivos generales

Poner en práctica el conjunto de contenidos metodológicos, conceptuales y proyectuales ejercitados durante el curso a través de una propuesta de interacción lúdica que articule actividades al aire libre y/o en espacios interiores del edificio de la Facultad, que favorezca la integración de los miembros de la comunidad Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de acuerdo a la situación planteada en el tema.

DISEÑO Y CREATIVIDAD I

Objetivos específicos

Aplicar conocimientos relativos a: familia de producto, interfaz, criterios de composición.

Piezas de entrega

Modelo tridimensional: maqueta visual, funcional o estética a resolver según el desarrollo de cada estudiante

Limitantes

- . creación de la propuesta en base a 3 conceptos/ideas rectoras;
- . que involucre la interacción de al menos 1 persona con el dispositivo a través de la destreza física;
- . que involucre la formación de equipos;
- . las acciones del juego pueden desarrollarse de forma individual o con más de un integrante a la vez;
- . debe involucrar al menos uno de los siguientes materiales como elementos principales constitutivos:
 - . laminar estructural: cartón; mdf
 - . flexible: textil
 - . volumétrico: espuma
 - . lineal: cuerda/alambre

Criterios de evaluación

La conceptualización de la propuesta: relevamiento, generación de alternativas, definición.
La materialización de la misma: resolución formal, cromática, matérica, del uso.
La prolijidad global de la entrega.

Bibliografía

Bonsiepe, Gui: Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño. Ediciones Infinito Buenos Aires. 1999
Munari, Bruno: Cómo nacen los objetos. Editorial Gustavo Gili, 1981.
Norman, Donald: La psicología de los objetos cotidianos. Editorial Nerea S.A. 1990
Van Onck, Andreis: Desing, el sentido de las formas de los productos. CENTRO DE ANALISI SOCIALE PROGETTI. 1995.
Wong, Wicius: Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili, 1995.

DISEÑO GRÁFICO

Objetivos específicos

- . Aplicar conocimientos relativos a: sistema de identidad del juego, elementos de difusión del mismo considerando su integración al evento general, familia de producto, interfaz, criterios de composición, consideraciones de uso.
- . Trabajar la aplicación de los contenidos trabajados en el curso.

Limitantes

Trabajo de carácter individual.

Piezas de entrega

1) Desarrollo de Marca / Láminas A3

Soporte rígido, conteniendo isologotipo y sus configuraciones, paleta de colores, tipografías primaria y secundaria, versiones sobre fondos, área de resguardo y tamaño mínimo.

2) Difusión del juego / Afiche A2

Afiche promocional del juego (en el contexto del evento). Lámina A2 soporte rígido (cartón pluma).
A elección fotomontaje del afiche en la vía pública (lámina A3 sobre soporte rígido)

3) Pieza opcional

Se realizará una pieza opcional, eligiendo entre estas dos:

- . Serie de 3/4 postales invitando a participar del juego en el contexto del evento, o
- . Instructivo del juego impreso

De ambas posibilidades se entregarán prototipos escala 1:1

Criterios de evaluación

Se evaluará el proceso desarrollado por estudiante, la creatividad del planteo en la propuesta, la

coherencia de los elementos identitarios, las cualidades formales y conceptuales del afiche y la calidad de presentación final.

Bibliografía

Chaves, Norberto: *La imagen corporativa*. Editorial G.Gilli, Colección GG Diseño, Barcelona, 2003.

Costa, Joan: *Imagen Global: Evolución del Diseño de Identidad*. CEAC, Barcelona, 1987

SEMIÓTICA

Realizar una deconstrucción analítica de los signos estructurantes del dispositivo desarrollado para Diseño y Creatividad 1.

La deconstrucción deberá contemplar los siguientes ítems:

1. Descripción de los signos que definen la luminaria (clasificar la dimensión del representamen, el concepto y el interpretante de los mismos)
2. Justificación de las decisiones tomadas en el proceso de diseño a partir de las definiciones conceptuales.
3. Realizar un análisis connotativo del dispositivo en función de los usuarios potenciales de la misma.

Piezas de entrega

Informe con los diferentes análisis semióticos solicitados (textos analíticos acompañados de las imágenes que permitan ilustrar la propuesta). (no más de 3 carillas)

MODELOS Y MAQUETAS

Piezas de entrega

1. Maqueta según premisa de Diseño y Creatividad.
2. Técnicas de representación desarrolladas en el primer semestre u otras originadas por experiencias del propio estudiante.
3. Informe Técnico según formato del curso, adaptado por los estudiante para UP 2014. Formato A4 (hoja suelta sin sobres o carpetas opacas).

Una sola hoja.

Foto de la maqueta terminada en la caratula principal y datos establecidos.

Fotos del proceso en la cara posterior del informe técnico, con gastos finales originados, insumos aplicados y posibles detalles especiales.

DIBUJO TÉCNICO

Información gráfica solicitada

Dibujos de Conjunto:

- a. Perspectivas Paralelas (cavallera y/o isometría)
- b. Vistas del objeto organizadas según normas ISO. Acotado general.
- c. Cortes Integrales del objeto: verticales y horizontales

Dibujos de Despiece:

- a. Explosiones axonométricas (si corresponde, en caso de objetos desarmables)
- b. Vistas, Cortes y Desarrollos según las características de los componentes, con especificaciones de dimensiones, materiales, colores y texturas. Acotado en detalle.
- c. Detalles de unión entre componentes.

La expresión en su conjunto y en su despiece se ilustrará a través de fotografías, anexando memorias explicativas breves que detallen aspectos materiales.

Según la complejidad de los productos a representar, los estudiantes consultarán con el docente respectivo, durante el período de consultas, sobre una selección de componentes a expresar.

Modalidad de dibujo: técnico

Modalidad de trabajo: individual

Técnica: lápiz grafito

Expresión: lineal según ISO

Acotado: según normas ISO

Escala: acorde a la complejidad del dibujo

Soporte: opaco con gramaje

Formato: A3

La Información gráfica generada, se organizará para su entrega en una carpeta con tapas y encuadernado a través de rulo. En la tapa se identificará claramente el nombre del estudiante así como el grupo al cual pertenece.

DIBUJO TÉCNICO

Objetivos

La propuesta de Dibujo del natural tiene como objetivos el logro de una expresión gráfica adecuada del producto objeto de diseño.

Técnicas

Se requerirán técnicas de color y dibujo que permitan una expresión adecuada y diversa a las finalidades del ejercicio tales como pastel-óleo, fibras finas y gruesas, lápices de color, témperas, lápiz de grafito 6B, pinceles chatos.

Piezas de entrega

Se entregará un block tamaño A4 con croquis y bocetos de las distintas etapas de ideación del producto (10 hojas mínimo) que incluirán detalles. El block deberá estar compuesto con diversidad de soportes: papel craft de 200 gr, cartulinas de colores, papel de dibujo Canson Premium, papel de color de gramaje liviano, papel metalizado, papel reciclado, etc.

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

Se evaluará el cumplimiento de la premisa, capacidad de análisis, investigación y generación de ideas y propuestas gráficas, matéricas y volumétricas, el compromiso con el ejercicio y el desarrollo del proceso. Serán también evaluadas la prolijidad y la presentación de las propuestas en las instancias de consulta y presentación final.

*Las consultas serán coordinadas con los equipo docentes.