

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual
Programa de Unidad Curricular

Carrera: Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual

Plan: 2005

Ciclo: Ciclo de Especialización.

Área: Área Proyectual

Nombre de la unidad curricular: Taller de Diseño y Comunicación Visual V (TDCV 5)

Tipo de unidad curricular: Taller

Año de la carrera: Cuarto año

Organización temporal: Semestral

Semestre
Séptimo Semestre

Docente responsable: G3: Beatriz Leibner

Equipo docente: G2: María Emil Saldaña G1: Pablo Muñoz y Anaclara Bugallo CH: Maite de los Santos, María Eugenia Brin y Gastón Croce

Régimen de cursado: Presencial

Régimen de asistencia y aprobación: 85% de asistencia y aprobación mediante la entrega de dos prácticos obligatorios correspondientes al módulo 1 y módulo 2 del programa respectivamente. La calificación mínima aceptable es de 3 puntos.

Créditos: 16

Horas totales: 240

Horas aula: Las 120 horas presenciales son esencialmente destinadas a trabajo de taller. El dispositivo taller supone un espacio de producción y reflexión crítica colectiva sobre el avance individual de cada proyecto.

Dentro de las horas presenciales se contemplan aproximadamente 24h de clases teóricas, y 8 de trabajo de campo destinado a la elaboración del programa de necesidades correspondiente a cada problemática abordada en los dos módulos.

Año de edición del programa: 2018

Conocimientos previos recomendados: El alumno debe ser capaz de realizar el análisis de un problema de Diseño y Comunicación incluyendo la investigación de diversas fuentes que le permitan construir una noción amplia e integradora de las características del problema. Debe manejar los conceptos de público objetivo, usuario y audiencia, así como variables comunicacionales y estratégicas del proyecto. Debe poder realizar una búsqueda de referentes y

casos de estudio. Este curso requiere un conocimiento previo respecto de conceptos formales y técnicos, compositivos y sistémicos, manejo editorial y tipográfico.

Objetivos: El Taller de Diseño y Comunicación Visual V tiene como objetivo general profundizar sobre el análisis y el desarrollo de sistemas de visualización de información complejos.

Actualmente estamos viviendo una acelerada multiplicación de canales y soportes de comunicación que no suponen necesariamente garantía de mayor utilidad, funcionalidad, estética, valor cultural ni carácter autodidacta en el mensaje.

El objetivo del taller es que el estudiante conciba una actitud crítica frente a la producción de mensajes y enunciados visuales complejos, generando mensajes informativos pertinentes en un contexto definido, donde la calidad, la cantidad y las formas de la información transmitida por el mensaje visual respondan a necesidades detectadas a través del estudio de casos.

El Programa implica el desarrollo de una actitud crítica y comprometida con el entorno sociocultural del problema a solucionar, donde los conceptos de estrategia y experiencia son nodales al programa de diseño.

Objetivos Particulares:

1. Comprender los códigos de los sistemas de visualización de información complejos para su aplicación con un comitente real.
2. Generar un diagnóstico describiendo, analizando y concluyendo sobre los aspectos de la realidad que, siendo detectados como necesidades, establezcan los requisitos a partir de los cuales se desarrolle el Programa de Diseño de la Información.
3. Abordar la señalética y la infografía dentro de los sistemas de visualización de información complejos
4. Desarrollar distintas metodologías proyectuales en el marco de los temas a tratar
5. Realizar dos trabajos prácticos donde se reflejen los conocimientos y habilidades teórico-práctico así como las capacidades procedimentales y conductuales
6. Profundizar la capacidad para trabajar en equipo de forma efectiva y solidaria.
7. Generar una postura crítica y reflexiva en la construcción de la figura profesional, comprometida con la realidad sociocultural en la que se encuentra inmersa.
8. Ser partícipe de la diversidad de procesos de trabajo, desde los cuales, pensar y compartir diferentes posiciones, considerando varias alternativas.

Contenidos:

Sistemas de Comunicación Complejos M1 - Señalética:

La señalética es uno de los elementos que conforman la Identidad Visual de una institución. Rama del diseño encargada de estudiar las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, organizando y regulando estas relaciones. (COSTA, 1994:9)

Tiene como objetivo: identificar, informar, dirigir, proteger al público desde las intervenciones que amerite el entorno para la creación de elementos gráficos teniendo en cuenta factores funcionales, arquitectónicos, culturales y estéticos. (SIMS, 1991:8)

Requisitos:

Análisis de programas visuales, sistemas y subsistemas de identidad. Elementos portadores de la imagen institucional. Aplicaciones bidimensionales y tridimensionales. Manuales de estilo y normativos.

Metodología de análisis, de administración estratégica, de implementación operativa y de evaluación.

Definiciones de usuarios y entornos para las estrategias de comunicación. Elaboración de programas señaléticos con su posterior ejecución y evaluación. Valoración de su incorporación en un programa de identidad visual global como sistema gráfico de alta complejidad.

Enunciado:

La responsabilidad desde el ámbito público es promover la construcción de sistemas de información, identidad y comunicación institucional que promuevan los valores culturales y la identidad nacional. Es importante en este aspecto poder generar un trabajo crítico acerca del diseño de comunicación para instituciones de la salud en el ámbito público que promueva el acceso digno a todos los actores: médicos, pacientes, comunidad, trabajadores de la salud, organizaciones sociales y comunitarias, entre otros.

Objetivos prácticos:

Investigar y analizar en profundidad las características de un programa de señalética. Aplicar y familiarizarse con algunas de las metodologías estructuradas para la realización de un proyecto.

Desarrollar un relevamiento y diagnóstico organizacional desde algunos de los enfoques metodológicos trabajados.

Diseñar y desarrollar un programa señalético coherente con la investigación realizada.

Sistemas de Comunicación Complejos M2 - Infografía:

Al llevar adelante una investigación se invierte tiempo y recursos en la búsqueda de información que logre responder a las preguntas que de una u otra manera iniciaron esa situación. Si el resultado descubierto no es comunicado, la investigación resulta incompleta. Más aún cuando la investigación realizada se basa en un programa sociocultural que involucra problemáticas sensibles y de interés común. Es fundamental lograr una devolución a la sociedad toda, que trascienda el ámbito académico y logre hacer partícipes a los que una vez fueron fuente o causa de estudio. De esta manera, el resultado de la investigación podrá servir para la reflexión del estado de situación actual y podrá motivar el cambio hacia mejores situaciones.

Objetivos prácticos:

Investigar, analizar y poner en práctica las particularidades del diseño de información desde la especificidad del diseño gráfico sobre soportes gráficos impresos.

Reflexionar sobre la diferencia entre el manejo de información y el manejo de datos. Entender el proceso de diseño de información hacia el esclarecimiento dentro de la estructura gráfica sin entender por esto la simplificación de la información. Para ello investigar la utilización de recursos gráficos tales como: tablas, mapas, diagramas e infografías.

Comprender las prácticas cognitivas en el diseño de información para la creación de interés hacia el diseño de experiencias. Analizar el proceso de la construcción de conocimiento desde el dato, la información, el conocimiento aspirando llegar a la sabiduría.

Entender como significantes a la página como campo visual a ser diseñado y la relación entre texto e imagen en el proceso comunicacional del soporte infográfico.

Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador de comunicación visual como mediador en las instancias en las que se hace público el conocimiento y su papel en el desarrollo de una cultura donde el acceso a la información comprensible sea un derecho.

Diseñar un reporte infográfico impreso basado en los resultados de una investigación sobre una problemática particular del Uruguay con el objetivo de lograr mayor comprensión en la ciudadanía. El reporte infográfico deberá exponer los conceptos del diseño de información, poniendo especial atención a la relación que se forma entre la audiencia y el material presentado. Considerando en todo momento que el diseño tendrá como objetivo hacer accesible la información compleja, mediante la facilitación de los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada a través de la experiencia vivencial.

La interacción será utilizada como instrumento metodológico permitiendo que los sujetos de la audiencia se vuelvan actores en el proceso de aprendizaje y en la elaboración de ideas, como sostiene Raimundo Dinello, llevando el análisis a otro nivel donde la construcción de conocimiento es una facultad intra-psíquica individual. Entonces la animación de este campo tendrá como eje para su evaluación procesos de múltiples interacciones sujeto-objeto-sujeto.

El soporte del mismo será de formato libre debiéndose ajustar coherentemente con los objetivos de la propuesta y debiendo incorporar componentes de interactividad específicos que faciliten el entendimiento de la información más allá de la especulación formal libre.

Metodología de enseñanza:

La metodología y la didáctica empleada tienen por objetivo atender cuatro ámbitos esenciales del pensamiento y el modo de actuación:

Ámbito informativo-lógico
Ámbito interpretativo-creativo
Ámbito aplicativo-ejecutor
Ámbito de desarrollo personal

Estos cuatro ámbitos se materializan a través de la tipología de tareas presentadas a continuación, las cuales plantean variadas exigencias y múltiples niveles de complejidad dentro de un entorno de aprendizaje cognitivista y constructivista.

1. Tarea de sistematización de conceptos y métodos de trabajo.
 - 1.1 tarea de fundamentación y valoración de hechos y procesos
 - 1.2 tarea para llegar hacia la estructuración de conceptos y métodos de trabajo.
2. Tarea de construcción
 - 2.1 Tarea de construcción siguiendo un método determinado (proceso de trabajo predeterminado)
 - 2.2 Tareas de construcción estructurando un nuevo método
 - 2.3 Tareas de construcción y diseño en condiciones diversas de la vida
3. Tareas de solución de problemas reales
 - 3.1 Solucionar problemas siguiendo un orden y una secuencia lógica establecida
 - 3.2 Solucionar problemas variando el orden de la secuencia de trabajo
 - 3.3 Solucionar problemas con diversidad de situaciones y condiciones de trabajo.

En estas tareas se partirá de problemas reales que generen actividades investigativas, de una búsqueda de solución sobre algo desconocido que a su vez puede presentar diversas alternativas de "toma de decisión". Tareas de búsqueda y procesamiento de información que permitan construir conceptos e ideas propias las cuales debatir a partir de diferentes posiciones teóricas o de variados métodos prácticos. Y a partir de los procesos investigativos planteados elaborar productos intelectuales, creativos y prácticos.

Formas de evaluación:

Sistemas de Comunicación Complejos M1 - Señalética:

La calificación del Módulo 1 se compone del Diagnóstico - primera parte, con un peso del 30% sobre la calificación final, y de la entrega del programa señalético - segunda parte, con un peso del 70% de la calificación final.

Diagnóstico - Entrega Primera Parte:

Informe de investigación: registros claves, análisis y conclusiones del diagnóstico.

Visualización por esquemas del programa señalético requerido por la Institución.

Listas de requerimientos, cuadros de requisitos o sistema similar que ordene las características que debe cumplir el programa.

Ejemplos referenciales y primeras bajadas conceptuales y gráficas de los programas señaléticos preliminares.

La entrega consta de una carpeta A3.

Programa Señalético - Entrega Segunda Parte:

Informe completo y detallado del diagnóstico y la investigación de la institución preponderando el estado de situación y las conclusiones alcanzadas así como las características del sistema señalético desarrollado.

Paneles montados en soporte rígido 1m por 0.7m formato vertical conteniendo: síntesis de estrategia, diseño de programa señalético, desarrollo de piezas que integran el programa: tipologías, intervenciones espaciales, piezas tridimensionales, etc.

Piezas tridimensionales necesarias para la mejor comprensión del proyecto, modelos y prototipos.

Presentación oral de 10 minutos de duración por equipo.

Todo el material presentado deberá ser respaldado en soporte digital DVD o CD y subido a EVA.

Sistemas de Comunicación Complejos M2 - Infografía:

Acercamiento temático (Entrega Primera Parte) equipos de 4 a 6 integrantes

Informe de la investigación: registros claves, análisis y conclusiones sobre el tema, recorte temático y decodificación de los datos considerados relevantes, descripción y análisis de la audiencia a la que se dirigirá la pieza y ejemplos referenciales y primeros acercamientos conceptuales y gráficos. Estos campos deberán ser representados en un Esquema como pieza de visualización.

La entrega consta de una lámina A3.

Exploraciones Infográficas (Entrega Segunda Parte) equipos de 4 a 6 integrantes

Exploración representación de temporalidad: investigar y trabajar sobre distintas formas de representar la temporalidad como tipología de visualización de información.

Diseñar una "línea" de tiempo que organice la información sobre la temática abordada desde este factor.

La entrega consta de una lámina A2 montada en cartón pluma. Respaldo digital CD o DVD y EVA

Exploración lenguaje fotográfico: hacer una exploración a través de la fotografía para representar una selección o diversos tipos de información.

Buscar modelos alternativos a los preestablecidos para la infografía como tipología de diseño gráfico, apuntando al mejoramiento de la calidad gráfica.

Se podrá explorar recursos como la volumetría, collage, naturaleza muerta, etc. los cuales luego serán fotografiados.

El uso de objetos y entornos reales se deberá usar para contextualizar la información, generar empatía en la audiencia a la vez que deberá representar datos cuantificados.

Se podrá incluir en post-producción información narrativa y numérica que completen el trabajo.

La entrega consta de una lámina A2 montada en cartón pluma. Respaldo digital CD o DVD y EVA

Poster Infográfico (Entrega Tercera Parte) equipos de 2 integrantes

Diseño de un poster infográfico impreso sobre el tema propuesto en clase, con el objetivo de persuadir, comprometer o generar hábitos, e informar a una audiencia elegida.

El póster infográfico deberá exponer los conceptos del diseño de información, poniendo especial atención a la relación que se forma entre la audiencia y el estímulo presentado, considerando en todo momento que el diseño tiene como objetivo hacer accesible información compleja, mediante la facilitación de procesos de percepción, lectura, entendimiento, memorización y uso de la información presentada.

La entrega constará de:

Dos paneles en formato A1 vertical, montados en cartón pluma.

En uno de ellos se deberá desarrollar:

-Acercamiento temático y su vinculación con las piezas finales, audiencia, objetivo comunicacional, características del sistema, componentes variables y constantes, descripción de cada pieza.

En el segundo panel se presentará el poster infográfico desarrollado.

Prototipo del material impreso, folleto o similar que complemente la lectura del poster.

Presentación oral de 5 a 10 minutos de duración.

Todo el material presentado deberá ser respaldado en CD o DVD y en EVA

Recorte temático 15%

Partido conceptual / Esquemática 15%

Partido Gráfico 30% (Lenguaje visual / Propuesta creativa, Manejo tipográfico / Criterios editoriales)

Componentes infográficos 30%

Interactividad 10%

Bibliografía básica:

BONSIEPE, G. "Una Tecnología Cognoscitiva: De la producción de conocimientos hacia la presentación de conocimientos" En: Simposium Ricerca+D esign (en Milán, mayo de 2000).

COSTA, J. (1987) Señalética editorial. España, CEAC, S.A 1994

COSTA, J La esquemática : visualizar la información Barcelona, Editorial Paidós, 1998
COSTA, J. Señalética corporativa, Barcelona, Costa Punto Com Editor, 2007
FRASCARA, J. Que es el diseño de información. BsAs, ediciones infinito, 2011
FRUTIGER, A. (1981) Signos, símbolos, marcas, señales. España, Editorial Gustavo Gili S.A.1995
MUNARI, B. ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili S.A.1983
SIMS, M. Gráfica del entorno signos, señales y rótulos : Técnicas y materiales. Singapur, editorial Gustavo Gili S.A. 1991
TUFTE, E. (2001) The visual display of quantitative information, USA, ed: Graphics press, 2007

Bibliografía complementaria:

FLICK, U. (2001) Introducción a la investigación cualitativa. España, editorial Ediciones Morata 2007
ORNA, E.; STEVENS, G. (2001) Cómo usar la información en trabajos de investigación. Barcelona, Editorial Gedisa, 2004
PEÑA, D.; ROMO, J. Introducción a la estadística para las ciencias sociales. España, Editorial: Mc Graw-Hill, 1997
ULRICH, K.; EPPINGER, S. Diseño y desarrollo de productos, enfoque multidisciplinario. 2004
O' GRADY, JENN & KEN. The Information Design Handbook. Rotovision 2008