



UNIVERSIDAD
DE LA REPUBLICA
URUGUAY

farq | uy

TALLER DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL IV



LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

TALLER DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL IV

Plan	Ciclo	Área	Año de la carrera
2009	Primer ciclo	Proyectual	Tercero

Organización temporal	Semestre	Tipo de unidad curricular
Semestral	Segundo	Taller

Docente responsable	Equipo docente
M ^a Eugenia Ferreiro G3	German Dotta G2 Natalia Rodríguez G1

Régimen de cursado	Régimen de asistencia y aprobación
Presencial	80% de las clases dictadas. Calificación mayor o igual a 3

Créditos	Horas totales	Horas aula
16	240	120

Año de edición del programa
2013

Conocimientos previos recomendados

Manejo básico de las herramientas del lenguaje visual, sintaxis, tipografía, morfología, síntesis, teoría del color. Competencias relacionadas a la capacidad de conceptualización, conocimientos teóricos en relación a aspectos discursivos, históricos y estéticos.

Objetivos

Objetivos particulares y pedagógicos del curso

Estimular las siguientes competencias: la capacidad de crear, investigar y analizar los aspectos y valores comunicacionales del mensaje visual: los procesos de conceptualización, la idea, las estrategias proyectuales. Trabajar conscientemente en la construcción de significado y en la elección de lenguajes visuales, medios y técnicas adecuados a ese fin.

Lograr la pertinencia de las operaciones de composición, las puestas tipográficas, la creación y selección de imágenes y la articulación de esos elementos en sistemas coherentes.

Otro de los objetivos fundamentales es la creación de un espacio interdisciplinario con la integración de un equipo docente compuesto por profesores provenientes del ámbito de la comunicación social, la actividad profesional y el ámbito universitario.



Contenidos

Módulo I: Diseño editorial

Publicación periódica

_Temas

- > Tipologías de piezas gráficas en el diseño editorial
- > Tiempos e instancias de lectura
- > Modalidades de producción, distribución y recepción
- > Modos de apropiación del contenido
- > Lectura secuencial, ritmo de lectura
- > Estilos gráficos según género y público objetivo
- > Articulación y coherencia interna
- > Diagramación, formatos, caja y grilla tipográfica
- > Los elementos de página en una revista
- > Introducción al diseño de información: la infografía editorial
- > elementos de página y su articulación en el diseño infográfico

_Objetivos

Comprender la relevancia de los objetos editoriales en el ámbito cultural.

Identificar las fases de producción que anteceden a la génesis de una pieza editorial.

Comprender la especificidad del diseño de información en el universo del diseño gráfico y en el contexto de una publicación periódica.

Analizar casos de distintos campos: el discurso publicitario, político, económico, cultural, experimental.

_ Carga horaria: 40 horas presenciales

Módulo II: Sistemas de identidad

Identidad visual de un museo

_Temas

- > Concepto de programa visual
- > Sistemas de identidad
- > Concepción y proceso de la imagen institucional
- > La marca como sistema activo
- > La construcción del enunciador, estrategias de comunicación
- > Planificación, construcción, diseño y gestión de sistemas de identidad.
- > Aproximación a reglas de configuración gráfica
- > Variables y constantes de un sistema
- > Componentes del sistema: estructura, imagen y tipografía
- > La gráfica como acción modificadora del entorno
- > Diseño editorial, diseño web, gráfica del entorno

_Objetivos

Analizar y poner en práctica los conceptos de identidad, la noción de sistema y sus diferentes tipologías.

Comprender y trabajar el concepto de sistema de identidad como un programa complejo que responde a las necesidades de distintas áreas de comunicación en un contexto institucional.

_Carga horaria: 52 horas presenciales



Módulo III: La imagen cinética.

Creación de un video

_Temas

- > Narrativas mediante gráfica en movimiento
- > Ritmo del relato, relación imagen-audio
- > La pantalla como campo visual a diseñar
- > Particularidades del diseño audiovisual
- > Retórica visual y movimiento
- > Componentes expresivos: relato, ritmo, cuadro, secuencia, tiempo
- > Tipografía e imagen en movimiento
- > Planificación y producción de piezas audiovisuales
- > Técnicas de animación, stop motion

_Objetivos del ejercicio

Comprender la especificidad del diseño audiovisual.

Analizar casos provenientes de diferentes campos: discurso televisivo, cinematográfico, artístico, experimental.

Comprender el contexto cultural que determina las etapas de planificación, producción y recepción de un video por parte del público.

_ Carga horaria: 28 horas presenciales

Metodología de enseñanza

En función de los objetivos planteados (integración de disciplinas, énfasis en los aspectos comunicacionales del mensaje visual) se trata de generar herramientas conceptuales y formales que permitan investigar, analizar y contribuir a la construcción de propuestas desde una metodología proyectual. Propiciando la apertura de espacios de enseñanza aprendizaje donde el taller se constituya en el lugar de la creación colectiva, la producción de conocimiento teórico-proyectual y la puesta en valor del espíritu crítico, la creatividad y la capacidad de propuesta. La didáctica combina clases teóricas, exposición de referentes, asistencia de invitados al taller, jornadas de producción en clase y correcciones en panel. Respecto a las premisas de los ejercicios, se valora la posibilidad de articular ejercicios conjuntos con otras asignaturas del área tecnológica o sociocultural, así como la incorporación de actividades coyunturales de la vida universitaria: congresos, encuentros internacionales, ejecución de proyectos de extensión o investigación y demás actividades.

Formas de evaluación

_Se evalúan: los procesos de aprendizaje: trabajo en clase, aportes a la construcción de conocimiento proyectual, elaboración colectiva e individual.

Los productos: entregas de prototipos, láminas y formatos digitales, trabajos de relevamiento e investigación.

_Criterios de evaluación:

La capacidad de conceptualización en la construcción de significado.

El valor comunicacional en función del tema definido.

La pertinencia en la elección de formato y soporte.

El grado de sutileza en el uso de operaciones compositivas, de selección de lenguajes y técnicas expresivas.

La articulación y coherencia en la estructuración del programa visual, niveles de lectura y jerarquía interna.

La relación imagen-texto, pertinencia de la elección tipográfica y la puesta en página.

El cuidado en la presentación final.



Bibliografía básica

- Ambrose-Harris.** Layout (ed. Parramón, Barcelona 2008)
- Barthes, Roland.** La cámara lúcida, notas sobre la fotografía (ed. Paidós, Bs As 2003)
- Bonsiepe, Gui.** Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño. (ed Infinito, Bs As 1999)
- Barnicoat, Joan.** Los carteles, su historia y su lenguaje. (ed G.G, Barcelona 1995)
- Cerezo, José María.** Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital. (ed. Biblioteca Nueva, Madrid 2002).
- De Buen Unna, Jorge.** Manual de diseño editorial (ed. Trea, México 2008)
- Dondis, Donis.** La sintaxis de la imagen (ed. GG, Barcelona 1995)
- Frascara, Jorge.** El diseño de comunicación (ed. Infinito, Bs As 2011)
- Frascara, Jorge.** Diseño gráfico para la gente (ed. Infinito, Bs As 1997)
- Frutiger, Adrian.** Signos, símbolos, marcas, señales. (ed. G.G, Barcelona, 1995)
- Kandinsky, Vassili.** De lo espiritual en el arte (ed. Premia, México DF 1989)
- Ledesma, María.** El diseño gráfico, una voz pública (ed. Argonauta, Bs As 2003)
- Müller-Brockmann, Josef.** Sistemas de retículas. (ed. GG, Barcelona 1982)
- Munari, Bruno.** Cómo nacen los objetos. (ed. GG, Barcelona, 2007)
- Norberto Chaves,** La identidad corporativa. (ed GG, Barcelona, 1998)
- Pelta, Raquel.** Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico (ed. Paidós, Barcelona 2004)
- Samara, Timothy.** Diseñar con y sin retícula (ed. GG, Barcelona 2004)
- Sontag, Susan.** Sobre la fotografía (ed. Alfaguara, México 2006)