



Ministerio de Cultura y Educación  
 Universidad Nacional de San Luis  
 Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas y Naturales  
 Departamento: Informática  
 Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

(Programa del año 2007)  
 (Programa en trámite de aprobación)  
 (Presentado el 11/06/2007 17:56:22)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	008/05	1	1c

### II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MARTIN, MONICA BEATRIZ	Prof. Responsable	P.ADJ SEM	20 Hs

### III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
2 Hs	2 Hs	4 Hs	Hs	8 Hs

Tipificación	Periodo
A - Teoria con prácticas de aula y campo	1 Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
01/03/2007	15/06/2007	14	110

### IV - Fundamentación

La necesidad del hombre de comunicarse ha sido de gran importancia durante toda su existencia. Motivado por expresar sus intereses, sus inquietudes y sus ideas ha desarrollado las mas variadas técnicas de comunicación. Desde las pinturas rupestres hasta internet. Hoy en día la competencia entre los distintos medios de comunicación es cada vez mayor, por lo que es importante establecer una imagen única y original para destacarse y lograr de esta manera, comunicarse con el mercado potencial.

Cada elemento que vemos, transmite o comunica algo, ya sea desde la vertiente psicológica de la percepción humana como de las significaciones culturales que puedan tener; son mensajes implícitos. Por lo tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual dependerá de la selección de los elementos que haga el diseñador y del conocimiento que tenga de ellos. Al conocer cada uno de los elemento y lo que en sí representan, el diseñador puede manipularlos, ya que en el ámbito del diseño es muy importante el factor psicológico para conseguir lo que se busca. Hay que tener en cuenta lo que puede llegar a expresar o transmitir un color, una forma, un tamaño, una imagen o una disposición determinada de los elementos que se van a utilizar; debe lograrse una combinación coherente previamente estudiada.

No existen normas específicas que aseguren el éxito de la comunicación, pero sí hay pautas que si se conocen pueden hacer mas eficaz nuestro mensaje.

### V - Objetivos

Objetivos generales

Tomar conocimiento de los conceptos y elementos básicos que componen un diseño, con el propósito de capacitar para la gestación y realización de proyectos propios.

## Objetivos particulares

- Que el alumno conozca e incorpore conceptos básicos de diseño que le permitan lograr una buena comunicación
- Que el alumnos conozca tres software básicos de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.
- Desarrollar la capacidad de elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.

## VI - Contenidos

**Este curso se desarrollará en tres módulos, articulados horizontalmente. Se dictará una primer parte teórica y una segunda parte práctica, que incluirá la realización de ejercicios que permitan comprender en su totalidad los conceptos expuestos teóricamente.**

### Módulo 1

- **Marcas, escalas de iconicidad, sistemas de íconos.**
- Sistemas de normalización del color, contrastes, significados o asociaciones
- Afiches y sus características, forma tamaño y contexto.
- Software: Adobe Illustrator CS

### Módulo II

- **Nociones de diagramación.**
- Tipos de retícula y sus diferentes aplicaciones, páginas maestras.
- Nociones básicas de tipografía, variables históricas y criterios de legibilidad.
- Software: Adobe Page Maker 7.0

### Módulo III

- **Tratamiento de imágenes, modos RGB y CMYK**
- Extensiones EPS – TIFF – JPG
- Tamaño y definición de imágenes
- Software: Adobe Photoshop

## VII - Plan de Trabajos Prácticos

Los trabajos prácticos tienen como objetivo la aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos en esta cátedra. Podrán ser individuales o grupales según la complejidad de los mismos. Deberán entregarse en tiempo y forma establecidos por la cátedra, ya que serán las notas parciales consideradas para la promoción; los recuperatorios serán una semana después de entregada la evaluación de cada trabajo.

### Trabajo práctico I – Individual

- Tomando una palabra (concepto) que represente la personalidad de cada alumno, representarla gráficamente, usando la tipografía como imagen.

### Trabajo práctico II – Grupal

- Dado un tema, establecer subtemas/áreas y generar un sistema de al menos cinco íconos, para ser utilizados en un soporte coherente con el tema elegido.

### Trabajo práctico III (Final) – Grupal

- Realización de un folleto cuyo tema será a elección del alumno, aplicando conceptos de impacto visual, jerarquización de la información, selección tipográfica, usos del color, etc.

## VIII - Regimen de Aprobación

- Promoción: Promocionarán los alumnos que tengan mas de 7 (siete) en cada uno de los Trabajos Prácticos, el 100% de los trabajos entregados en tiempo y forma y el 80% de asistencia.
- Regularidad: Tendrá acceso a la condición de Regular el alumno que obtenga entre 4 y 6 en cada uno de los trabajos prácticos; el 100% de los T.P. entregados y el 70% de asistencia.

El alumnos que no cumpla con la totalidad de los Trabajos Prácticos y al menos el 70% de asistencia, se considerará libre o ausente, aunque acredite asistencia a clases.

Las justificaciones personales (por ejemplo horarios laborales) deberán presentarse al inicio del cuatrimestre, con su correspondiente certificado.

## IX - Bibliografía Básica

- [1] - Diseño Gráfico por ordenador. Tomos II y IV. Ediciones Génesis.
- [2] - Communications Arts, Advertising Annual N° 29 y 38
- [3] - Diseño Gráfico para la gente, comunicaciones de masa y cambio social. Jorge Frascara . Ediciones Infinito.
- [4] - Diseño Gráfico y Comunicación. Jorge Frascara. Ediciones Infinito.
- [5] - Diseñar programas. Karl Gerstner. Ed. Gili.
- [6] - Sistemas de signos en la comunicación visual. Otl Aicher-Martin Krampen. Ed. Gustavo Gili.
- [7] - Sistemas de Retículas. Joseph Müller Bokman. Ed. Gustavo Gili
- [8] - Diseñando con tipografía I, libros, revistas, boletines. Rob Carter. Rotovisión
- [9] - La letra. Gerard Blanchard. Enciclopedia de Diseño. Ed. CEAC
- [10] - Grafismo funcional. A. Moles-L. Janiszewski. Enciclopedia de Diseño. Ed. CEAC.

## X - Bibliografía Complementaria

[1]

## XI - Resumen de Objetivos

Objetivos generales

Tomar conocimiento de los conceptos y elementos básicos que componen un diseño, con el propósito de capacitar para la gestación y realización de proyectos propios.

Objetivos particulares

- Que el alumno conozca e incorpore conceptos básicos de diseño que le permitan lograr una buena comunicación
- Que el alumnos conozca tres software básicos de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.
- Desarrollar la capacidad de elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.

## XII - Resumen del Programa

Módulo 1

- Marcas, escalas de iconicidad, sistemas de íconos.
- Sistemas de normalización del color, contrastes, significados o asociaciones
- Afiches y sus características, forma tamaño y contexto.
- Software: Adobe Illustrator CS

## Módulo II

- Nociones de diagramación.
- Tipos de retícula y sus diferentes aplicaciones, páginas maestras.
- Nociones básicas de tipografía, variables históricas y criterios de legibilidad.
- Software: Adobe Page Maker 7.0

## Módulo III

- Tratamiento de imágenes, modos RGB y CMYK
- Extensiones EPS – TIFF – JPG
- Tamaño y definición de imágenes
- Software: Adobe Photoshop

## **XIII - Imprevistos**

--

<b>ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA</b>	
	<b>Profesor Responsable</b>
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	