

Nombre del curso

Taller de introducción al diseño gráfico

Docente responsable

Horacio Todeschini

Programa reducido**1. El campo del diseño (gráfico)¹**

- > Reflexiones acerca del diseño y del diseño gráfico en particular, temas, debates y prácticas
- > El campo del diseño (gráfico), comunicación, identidad, innovación, lenguajes, el proyecto. Una mirada a casos particulares. Lo local, regional y global.
- > Una mirada crítica a fenómenos culturales vinculados al diseño.
- > El diseño como espacio del conocimiento
- > El diseño como mediador cultural

2. Sintaxis y lenguajes visuales²

- > Criterios compositivos. Experimentación a partir de piezas gráficas preexistentes y especulación a partir del trabajo en taller
- > Introducción a los lenguajes visuales, experimentación en taller
- > Tipografía. Elementos formales y familias tipográficas.
- > Puestas gráficas y tipográficas. La retícula

3. Sistemas gráficos³

- > Marca. Sistemas de identidad. Logotipo y aplicaciones
- > El afiche.
- > Piezas publicitarias. Aviso de prensa, vía pública, web.
- > Folleto promocional
- > Brochure institucional
- > Propuesta metodológica para el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico
- > Experimentación y diseño del proyecto propuesto por los estudiantes

4. Introducción a sistemas gráficos complejos⁴

- > Diseño editorial. Libros y revistas.
- > Exposiciones
- > Señalética
- > Audiovisual
- > 3D. Infografías.

¹ Unidad introductoria que explora un campo complejo, interdisciplinario y que el sentido común ilustrado reduce a algunos aspectos operativos.

² Unidad de experimentación y especulación visual, lenguajes y composición.

³ Unidad de proyecto de diseño gráfico. Las temáticas se vincularán con intereses de los estudiantes y el contexto local. Las piezas a diseñar serán acordes a las necesidades comunicacionales y de diseño de cada proyecto.

⁴ Unidad de carácter informativo, charlas teóricas y visionado de ejemplos.

5. Formas de producción⁵

- > Las distintas formas de producción del diseño de comunicación visual
- > Impresión. Offset, digital, serigrafía. Procesos de preimpresión. Preparación de archivos para la producción.
- > Interfases. Web, apps y audiovisual.
- > El lenguaje fotográfico
- > Visita fuera del horario de clase a una imprenta.

Información sobre la actividad (objetivos, metodología, bibliografía, etc.)

Objetivos

Introducir al estudiante en conceptos operativos, temas y prácticas del diseño.

Comprender la complejidad de la cultura en donde se inscriben y adquieren sentido las prácticas del diseño de comunicación visual.

Experimentar en el taller con distintos formatos del diseño de comunicación visual.

Dimensionar y generar un proyecto de comunicación de una complejidad adecuada a las características e inquietudes del grupo.

Al mismo tiempo adquirir conocimientos básicos indispensables de las técnicas de producción más frecuentes (Imprenta, serigrafía, impresión digital, interfase, audiovisual)

Bibliografía básica

Carpintero, Carlos. Dictadura del diseño. Wolkowicz editores. Bs.As. 2009

Ledesma, María; López, Mabel. Comunicación para diseñadores. Ediciones FADU. Bs. As. 2004. Capítulos seleccionados

Pelta, Raquel. Diseñar hoy. Ed. Paidós. Barcelona 2004. Cap. 1, pp. 25-64

Metodología de enseñanza

Se desarrollarán diversas estrategias y dinámicas que favorezcan la participación, discusión y análisis de los casos y los conceptos abordados, con el objetivo de que el estudiante incorpore un repertorio de conceptos y un vocabulario específico.

Por tratarse de un curso teórico-práctico en formato taller, el estudiante a la vez que recibe información sobre las temáticas planteadas, reflexiona, experimenta y genera conocimientos a partir de la acción.

Formas de evaluación

Se evaluará la participación en clase y el compromiso del estudiante con el curso. Los trabajos de taller propuestos en clase y la entrega final se evaluarán haciendo especialmente hincapié en los procesos más que en los productos finales.

⁵ Unidad de carácter informativo. La preparación de archivos se incluirá en el proceso de diseño.