



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

(Programa del año 2012)  
 (Programa en trámite de aprobación)  
 (Presentado el 01/03/2012 19:51:30)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2012	1° cuatrimestre

### II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
PIANCIOLA, IVAN	Prof. Responsable	P.Adj Simp	10 Hs
CACACE, MARIA VERONICA	Responsable de Práctico	A.1ra Simp	10 Hs

### III - Características del Curso

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

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	1° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
14/03/2012	22/06/2012	30	120

### IV - Fundamentación

Diseñar requiere manipular los elementos morfo-productivo (el qué) funcional-operativo (el para qué) y estético-comunicativo (el de qué manera) con el fin de ser capaz de brindar soluciones de comunicación y diseño. Para esto se necesita dotar al alumno de herramientas y conocimientos proyectuales que contemplan investigación, análisis, modelado, ajustes y producción digital.

### V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Interiorizar al alumno en su formación de técnico en web, para que sea capaz de desarrollar proyectos propios enfocados al entorno digital con tópicos relacionados con la estética, el mensaje, el diseño de interfaz y la experiencia en el usuario.

Objetivos particulares

- Que el alumno adquiera conocimientos teóricos relacionados a la idea de proyecto de diseño gráfico.
- Que el alumno conozca e incorpore fundamentos elementales de diseño y comunicación que le permitan plasmar una solución gráfica digital enmarcada a las necesidades del mercado.
- Que el alumno logre elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumno conozca programas de software de diseño de carácter profesional, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos de diseño gráfico.

### VI - Contenidos

La cursada se desarrolla en 3 unidades secuenciales, teóricas y complementadas por diseño digital para plasmar los conocimientos adquiridos por medio de ejercicios prácticos de laboratorio.

Unidad 1: Conocimiento proyectual del diseño gráfico

- Idea y proceso de Proyecto en el Diseño Gráfico.
- Características del diseño gráfico y diferencias con la publicidad.
- Características del diseño Web y el entorno digital.
- Reseña histórica del Diseño Gráfico.

Unidad 2: Fundamentos del diseño

- Elementos del diseño: Punto, línea y plano. Figura y fondo, textura, contorno, proporciones, escala, contraste, equilibrio, agrupación.
- Tipografía: anatomía, categorías, variables, jerarquías, diagramación, legibilidad, significados y asociaciones.
- Aspectos cromáticos: espectro cromático, tipologías, significados y asociaciones.
- Concepto de sistema: logo, iconos, jerarquías.
- Imagen digital: Características, modos, formatos y resoluciones. Tratamiento de la imagen.
- Diseño gráfico en movimiento.

Unidad 3: Diseño de interfaces gráficas

- Interfaces hombre-máquina: software y web.
- Elementos del diseño en el entorno digital: formas, tipografías, colores, imagen estática y en movimiento. Dispositivos y resoluciones según su contexto de uso.
- Tipos / Clasificación / Temática.
- Usabilidad.
- Arquitectura de Información.
- Accesibilidad.
- Navegabilidad.
- Optimización y productividad.

## VII - Plan de Trabajos Prácticos

Plan de Trabajos Prácticos de Laboratorio

Los trabajos prácticos son de laboratorio y tienen como objetivo la aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos en la asignatura. Son individuales o grupales según la complejidad de los mismos.

Deben entregarse en tiempo y forma establecidos por la cátedra, ya que son notas parciales consideradas para la promoción; los recuperatorios se entregan la semana posterior a la evaluación.

- Trabajo práctico de Laboratorio N° 1 (individual) Análisis y comparación de familias tipográficas, acompañadas de composiciones tipográficas de un texto dado por el docente. utilizando aspectos tipográficos como variables, jerarquías, diagramación, legibilidad, significados.
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 2 (individual) Dado como contexto el desarrollo de un nuevo software, diseñar un ícono que represente las acciones requeridas por el software con el objetivo de adaptarse a diversos dispositivos (software de escritorio y aplicación móvil).
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 3 (individual) Realización de un banner publicitario para un sitio web, con el fin de promocionar un servicio o producto a través de la tipografía y la imagen en movimiento.
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 4 Final (individual) Análisis y diseño de un sitio web de no menos de 4 secciones. El alumno consensuará con la cátedra la temática y deberá aplicar los conceptos adquiridos en la asignatura.

## VIII - Regimen de Aprobación

Promoción: Promocionarán los alumnos que tengan el 80% de asistencia, el 100% de los trabajos prácticos entregados en tiempo y forma con una calificación de 7 (siete) o superior. Al finalizar el curso se tomará un examen teórico integrador, que deberá ser aprobado, para la promoción, en primera instancia y con calificación superior a 7 (siete).

Regularidad: Tendrá acceso a la condición de regular el alumno que obtenga entre 4 (cuatro) y 6 (seis) en cada uno de los trabajos prácticos o sus respectivos recuperatorios; el 100% de los trabajos prácticos entregados y el examen teórico integrador aprobado con un mínimo de 4 (cuatro).

Libres: podrán acceder a esta condición, los alumnos que tengan el 100% de los trabajos prácticos aprobados durante la cursada, con una calificación mínima de 4 (cuatro).

Nota: Toda justificación personal, como horarios de trabajo u otros compromisos externos a la cursada, deberá presentarse al inicio del cuatrimestre con su correspondiente certificado.

## IX - Bibliografía Básica

- [1] •Signos, símbolos, marcas, señales. Adrian Frutiger (Ed. Gustavo Gili)
- [2] •Diseñando con tipografía 2. Logotipos, Papelería, Identidad corporativa. Rob Carter. (Rotovision)
- [3] •Diseño grafico en el aula. Sergio Ricupero. (Ed. Nobuko)
- [4] •Del objeto a la interfase. Gui Bonsiepe (Ed. Infinito)
- [5] •Fundamentos del Diseño - Wucius Wong (Ed. Gustavo Gili)
- [6] •Diseño digital. Javier Royo (Ed. Paidós)
- [7] •Pensar primero. Daniel Mordecki (Biblioteca Concreta)
- [8] •Revistas de Diseño (Faz, Digital Design, Tipográfica, Print)

## X - Bibliografía Complementaria

- [1] •www.useit.com (Jakob Nielsen)
- [2] •www.nngroup.com (Nielsen Group)
- [3] •www.ixda.org (Interaction Design Association)
- [4] •www.jnd.org (Donald Norman website)
- [5] •www.smashingmagazine.com
- [6] •www.nosolousabilidad.com
- [7] •www.usalo.es
- [8] •www.w3.org
- [9] •www.w3.org/WAI

## XI - Resumen de Objetivos

Objetivos generales

Interiorizar al alumno en su formación de técnico en web, para que sea capaz de desarrollar proyectos propios enfocados al entorno digital con tópicos relacionados con la estética, el mensaje, el diseño de interfaz y la experiencia en el usuario.

Objetivos particulares

- Que el alumno adquiera conocimientos teóricos relacionados a la idea de proyecto de diseño gráfico.
- Que el alumno conozca e incorpore fundamentos elementales de diseño y comunicación que le permitan plasmar una solución gráfica digital enmarcada a las necesidades del mercado.
- Que el alumno logre elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumno conozca programas de software de diseño de carácter profesional, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos de diseño gráfico.

## XII - Resumen del Programa

La cursada se desarrolla en 3 unidades secuenciales, teóricas y complementadas por la incorporación de programas de diseño digital para plasmar los conocimientos adquiridos por medio de ejercicios prácticos de laboratorio.

Unidad 1: Conocimiento proyectual del diseño gráfico

- Idea y proceso de Proyecto en el Diseño Gráfico.
- Características del diseño gráfico y diferencias con la Publicidad.
- Características del diseño Web y el entorno digital.
- Reseña histórica del Diseño Gráfico.

Unidad 2: Fundamentos del diseño

- Elementos del diseño: Punto, línea y plano. Figura y fondo, textura, contorno, proporciones, escala, contraste, equilibrio, agrupación.
- Tipografía: anatomía, categorías, variables, jerarquías, diagramación, legibilidad, significados y asociaciones.
- Aspectos cromáticos: espectro cromático, tipologías, significados y asociaciones.
- Concepto de sistema: logo, iconos, jerarquías.
- Imagen digital: Características, modos, formatos y resoluciones. Tratamiento de la imagen.

•Diseño gráfico en movimiento.

Unidad 3: Diseño de interfaces gráficas

•Interfaces hombre-máquina: software y web.

•Elementos del diseño en el entorno digital: formas, tipografías, colores, imagen estática y en movimiento. Dispositivos y resoluciones según su contexto de uso.

•Tipos / Clasificación / Temática.

•Usabilidad.

•Arquitectura de Información.

•Accesibilidad.

•Navegabilidad.

•Optimización y productividad.

### **XIII - Imprevistos**

--

### **XIV - Otros**

--

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