



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 2014)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 19/03/2014 07:55:01)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2014	1° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
PIANCIOLA, IVAN	Prof. Responsable	P.Adj Simp	10 Hs
CACACE, MARIA VERONICA	Auxiliar de Práctico	A.1ra Simp	10 Hs
PEREZ, NORMA BEATRIZ	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 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
12/03/2014	19/06/2014	15	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 en entornos digitales centradas en el diseño de interfaz y la experiencia en el usuario.

Objetivos particulares

- Que el alumno conozca e incorpore fundamentos elementales de diseño y comunicación que le permitan plasmar una solución gráfica digital.
- Que el alumno logre elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumno se introduzca en el manejo de programas de software de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.
- Que el alumno se introduzca en el conocimiento de conceptos como el diseño centrado en el usuario de interfaces, usabilidad y arquitectura de información.

VI - Contenidos

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.

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. Teoría de color (RGB).
- Íconos y sistema.
- Composición de interfaces (jerarquías, proporciones, grillas, espaciados).

Unidad 3: Diseño de interfaces gráficas

- Interfaces hombre-máquina: software y web.
- Imagen digital: Características, modos, formatos y resoluciones. Concepto bitmap y vectores.
- 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.

El dictado de las unidades es complementado con ejercicios de análisis durante la clase según lo requiera la temática desarrollada.

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 de fuentes tipográficas utilizando aspectos como grupos y subgrupos, variables, legibilidad y retórica.
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 2 (individual) Dado como contexto el desarrollo de una nueva aplicación web de software, diseñar un ícono que la represente y que conviva en una sistema de íconos de un contexto existente predeterminado.
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 3 (individual) Realización de banner publicitario animado con un fin de promocional, aplicado en un supuesto portal de noticias.
- Trabajo práctico de Laboratorio N° 4 Final (individual) Análisis y diseño de un sitio web de no menos de 4 secciones y deberá aplicar los conceptos adquiridos en toda la cursada.

VIII - Regimen de Aprobación

- El contenido a dictar sobre los programas de software es de carácter básico y elemental para aplicar los conocimientos brindados durante la cursada. No se busca que el alumno sea experto en su dominio pero sí que pueda manipularlos para expresar los conceptos gráficamente.
- La cátedra promueve como principal objetivo el conocimiento analítico/creativo/práctico y en segundo plano la etapa de producción y desarrollo que se adquiere con la experiencia y práctica del día a día.
- Los programas de software deberán ser de carácter específico para la generación y edición de gráficos vectoriales, tipografía, imagen digital y animación.

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)

X - Bibliografia Complementaria

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

XI - Resumen de Objetivos

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.

XII - Resumen del Programa

Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales. Tipografía. Teoría de color (RGB). Concepto bitmap y vectores. Iconografía y sistema. Composición de interfaces (jerarquías, proporciones, grillas). Arquitectura de información, usabilidad y accesibilidad. Introducción en el uso de programas de software de diseño digital. Desarrollo de trabajos prácticos de mediana complejidad.

Laboratorios sugeridos: uso de programas de software orientados al diseño de interfaces gráficas digitales como Fireworks, Illustrator, Photoshop, Inkscape, Gimp, o algún otro con funcionalidades orientadas al diseño gráfico.

XIII - Imprevistos

--

XIV - Otros

--

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	