



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 2016)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 02/12/2016 09:22:37)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2016	2° cuatrimestre
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2016	2° cuatrimestre
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2016	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
FIGINI, MICAELA	Prof. Responsable	P.Adj Simp	10 Hs
ALDERETE SEGALA, CYNTHIA JIMEN	Auxiliar 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
2 Hs	Hs	Hs	6 Hs	8 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
02/12/2016	02/12/2016	15	120

IV - Fundamentación

El programa de la asignatura procura interiorizar al alumno en su formación de técnico en web, para desarrollar proyectos propios enfocados en entornos digitales centrados en el diseño de interfaz y la experiencia en el usuario. 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 trabajar con los alumnos en base a herramientas y conocimientos proyectuales que contemplen investigación, análisis, modelado, ajustes y producción digital. También, se pretende generar una conciencia del rol como profesional universitario y su función social.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Objetivos Generales:
<ul style="list-style-type: none"> • Que el alumno conozca herramientas fundamentales de diseño y comunicación, que le permitan trabajar 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 desarrolle la creatividad mediante el aprendizaje de lenguajes visuales.

VI - Contenidos

La cursada se desarrolla en 3 unidades secuenciales, teóricas y complementadas por la incorporación de programas de diseño digital.

Unidad 1: Conocimiento proyectual del diseño gráfico

- Definición de diseño gráfico y comunicación.
- Características del diseño gráfico y diferencias con el arte y la publicidad.
- Idea y proceso de Proyecto en el Diseño Gráfico.
- Características del diseño Web y el entorno digital.
- HistoriadelDiseño.

Unidad 2: Fundamentosdeldiseño

- 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 resolucionessegúnsucontexto de uso.
- Tipos / Clasificación / Temática.
- Usabilidad.
- Arquitectura de Información.
- Accesibilidad.
- Navegabilidad.
- Optimización y productividad.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Los trabajos prácticos son de laboratorio y tienen como objetivo la aplicación de los conocimientos teóricos desarrollados en la materia.

- Trabajo práctico N° 1 (individual): Planificación y desarrollo de estrategias para la producción de piezas gráficas.
- Trabajo práctico N° 2 (individual): Análisis de fuentes tipográficas para la utilización de estilos de grupos y subgrupos, variables y connotación.
- Trabajo práctico N° 3 (individual): Se diseña un ícono a una aplicación web, que forma parte de un sistema para transmitir sensación de continuidad y permanencia en la interfaz.
- Trabajo práctico N° 4 Final (individual): Diseño de un sitio web de no menos de 4 secciones, que estén relacionadas con la arquitectura de la información disponible, optimizando la usabilidad y navegabilidad de la interfaz.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones para promocionar:

- Asistencia al 80% de las clases teóricas-prácticas.
- Aprobación del 100% de los trabajos prácticos de laboratorio.
- Aprobación de la evaluación parcial, o las recuperaciones previstas, con un mínimo de 7 (siete).

Condiciones para regularizar:

- Asistencia al 70% de las clases teóricas-prácticas.
- Aprobación del 80% de los trabajos prácticos de laboratorio.
- Aprobación de la evaluación parcial, o las recuperaciones previstas, con un mínimo del 70%.
- Los alumnos que hayan cumplimentado estos requisitos pueden presentarse a rendir el examen final.

Condiciones para Alumnos Libres:

El alumno libre deberá aprobar un plan de trabajos prácticos acordado previamente con los docentes y luego, presentarse a rendir el examen oral.

IX - Bibliografía Básica

- [1] Frutiger, Adrian.(2005). Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. Gustavo Gili.
- [2] Carter, Rob. (1998). Diseñando con tipografía 2. Logotipos, Papelería, Identidad corporativa. Rotovision.
- [3] Ricupero, Sergio. (2007). Diseño gráfico en el aula. Ed. Nobuko. Buenos Aires.Barcelona.
- [4] Bonsiepe, Gui.(1999). Del objeto a la interfase. Ed. Infinito.
- [5] Wong, Wucius.(1997). Fundamentos del Diseño. Ed. Gustavo Gili.
- [6] Javier Royo. (2004). Diseño digital. Ed. Paidós.
- [7] Mordecki Daniel. Pensar primero. Biblioteca Concreta.
- [8] Jorge Frascara. (2000) Diseño Gráfico y Comunicación. Ed. Infinito.
- [9] D. A. Dondis (2010) Sintaxis de la Imagen. Ed. Gustavo Gili.

X - Bibliografía Complementaria

- [1] www.paredro.com
- [2] webdesign.tutsplus.com
- [3] blog.aulaformativa.com/
- [4] www.smashingmagazine.com
- [5] www.nosolousabilidad.com

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 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: