



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 2022)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2022	2° cuatrimestre
() INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TEC.REDES COMP.	12/15	2022	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
SILVESTRI, MARIO ALFREDO	Prof. Responsable	JTP 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	2 Hs	Hs	4 Hs	6 Hs

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

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
08/08/2022	18/11/2022	15	90

IV - Fundamentación

El programa de esta asignatura procura interiorizar al alumno en su formación de técnico en web, para desarrollar proyectos enfocados en entornos digitales centrados en el diseño de interfaz y la experiencia con 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

- El alumno debe aprender herramientas fundamentales de diseño y comunicación, que le permitan trabajar una solución gráfica digital.
- El alumno debe lograr elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- El alumno debe manejar programas de software de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.
- El alumno debe desarrollar su creatividad mediante el aprendizaje de lenguajes artísticos.

VI - Contenidos

La cursada será de modo "presencial".

Tendrá 3 (tres) unidades teóricas y complementadas con prácticas relacionadas con el medio y 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.
- Historia del Diseño.

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.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se realizarán prácticos/laboratorios con práctica en PCs donde se realizará la aplicación de los conocimientos teóricos desarrollados en la materia.

Trabajo práctico N° 1: Planificación y desarrollo de estrategias para la producción de piezas gráficas.

Trabajo práctico N° 2: Bocetado, y aplicación de colores y fuentes tipográficas para la utilización de estilos de grupos y subgrupos, variables y connotación.

Trabajo práctico N° 3 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, que formen parte de un sistema que transmita sensación de continuidad y permanencia en la interfaz.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones para promocionar:

- Asistencia 80%
- Aprobación del 100% de los trabajos prácticos de laboratorio.
- Aprobación del Examen Cuestionario, o las recuperaciones previstas, con un mínimo de 7 (siete).
- Evaluación Global Integradora (Ord Nr 13/03).

Condiciones para regularizar:

- Asistencia 70%
- Aprobación del 80% de los trabajos prácticos de laboratorio.
- Aprobación del Examen Cuestionario, o las recuperaciones previstas, con un mínimo de 6 (seis).
- Se otorgan dos recuperaciones por cada parcial.

-Los alumnos que hayan cumplimentado estos requisitos pueden presentarse a rendir el examen final.

Examen final: escrito

Examen Libre: Según lo dispuesto por el Art. 27 de Ord. 13/03 CS.

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.graffica.info
- [2] <https://vinti7.com/>
- [3] www.paredro.com
- [4] webdesign.tutsplus.com
- [5] blog.aulaformativa.com
- [6] www.smashingmagazine.com
- [7] www.nosolousabilidad.com
- [8] www.usalo.es
- [9] www.w3.org
- [10] www.w3.org/WAI
- [11] www.agenciatelling.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

Los trabajos prácticos y clases se realizarán de manera "presencial".

El presente programa puede presentar ajustes dada la situación epidemiológica por COVID19. Toda modificación será acordada y comunicada con el estudiantado e informada a Secretaría Académica.

Cualquier inquietud comunicarse a marioasilvestri@gmail.com

XIV - Otros

--