



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 2008)  
 (Programa en trámite de aprobación)  
 (Presentado el 18/06/2008 18:59:40)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB		2008	1° cuatrimestre

### II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
MARTIN, MONICA BEATRIZ	Prof. Responsable	P.Adj Simp	10 Hs

### III - Características del Curso

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

Tipificación	Periodo
C - Teoria con prácticas de aula	1° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
08/03/2008	24/06/2008	15	120

### IV - Fundamentación

La necesidad del hombre de comunicarse ha sido de gran importancia durante toda su existencia. Motivado por expresar sus intereses, sus inquietudes y sus ideas ha desarrollado las más variadas técnicas de comunicación. Desde las pinturas rupestres hasta internet. Hoy en día la competencia entre los distintos medios de comunicación es cada vez mayor, por lo que es importante establecer una imagen única y original para destacarse y lograr de esta manera, comunicarse con el mercado potencial.

Cada elemento que vemos, transmite o comunica algo, ya sea desde la vertiente psicológica de la percepción humana como de las significaciones culturales que puedan tener; son mensajes implícitos. Por lo tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual dependerá de la selección de los elementos que haga el diseñador y del conocimiento que tenga de ellos. Al conocer cada uno de los elemento y lo que en sí representan, el diseñador puede manipularlos, ya que en el ámbito del diseño es muy importante el factor psicológico para conseguir lo que se busca. Hay que tener en cuenta lo que puede llegar a expresar o transmitir un color, una forma, un tamaño, una imagen o una disposición determinada de los elementos que se van a utilizar; debe lograrse una combinación coherente previamente estudiada.

No existen normas específicas que aseguren el éxito de la comunicación, pero sí hay pautas que si se conocen pueden hacer más eficaz nuestro mensaje.

### V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Objetivos generales

Tomar conocimiento de los conceptos y elementos básicos que componen un diseño, con el propósito de capacitar para la gestación y realización de proyectos propios.

Objetivos particulares

- Que el alumno tenga un panorama de la importancia del desarrollo de los distintos medios para la comunicación humana.
- Que el alumno conozca e incorpore conceptos básicos de diseño que le permitan lograr una buena comunicación
- Desarrollar la capacidad de elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumnos conozca tres software básicos de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.

## **VI - Contenidos**

**Este curso se desarrollará en cinco módulos, articulados horizontalmente. Se dictará una primer parte teórica y una segunda parte práctica, que incluirá la realización de ejercicios que permitan comprender en su totalidad los conceptos expuestos teóricamente.**

### **Módulo I**

- El Diseño Gráfico
- Aproximación histórica
- Elementos y características de un diseño gráfico
- Características del diseño Web
- El diseño digital: consideraciones básicas

### **Módulo II**

- Elementos básicos del diseño: el punto, la línea, el plano, contornos geométricos, mixtos y orgánicos.
- Marcas
- Escalas de iconicidad, sistemas de íconos.
- Proporciones: escala, contraste, agrupaciones, equilibrio, jerarquías.
- Software: Adobe Illustrator CS

### **Módulo III**

- Color: sistemas de normalización, modelos de color, propiedades, contrastes, significado o asociaciones, el color en las imágenes.
- Software: Adobe Illustrator CS

### **Módulo IV**

- Tipografía: evolución histórica, partes básicas de la estructura de una letra, familias tipográficas, tipografía y diseño.
- Nociones de diagramación: Tipos de retícula y sus diferentes aplicaciones, páginas maestras, criterios de legibilidad.
- Software: Adobe Page Maker 7.0

### **Módulo V**

- Imagen digital: Tratamiento de imágenes, modos de color, formatos y sus características, tamaño y resolución de imágenes, gráficos vectoriales.
- Software: Adobe Photoshop

## **VII - Plan de Trabajos Prácticos**

Los trabajos prácticos tienen como objetivo la aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos en esta cátedra. Podrán ser individuales o grupales según la complejidad de los mismos. Deberán entregarse en tiempo y forma establecidos por la cátedra, ya que serán notas parciales consideradas para la promoción; los recuperatorios se entregarán en el encuentro posterior a la evaluación.

### **Trabajo práctico I – Individual**

- Tomando una palabra (concepto) que represente la personalidad de cada alumno, representarla gráficamente, usando la tipografía como imagen.

### **Trabajo práctico II – Grupal**

- Dado un tema, establecer subtemas/áreas y generar un sistema de al menos cinco íconos, para ser utilizados en un soporte

coherente con el tema elegido.

#### Trabajo práctico III – individual

- Realización de la portada de una página Web cuyo tema será a elección del alumno, aplicando conceptos de impacto, jerarquía visual de la información, selección tipográfica, usos del color, etc. De acuerdo con las características de cada proyecto, el docente podrá solicitar la realización de otras páginas para que la propuesta se comprenda en su totalidad.

### VIII - Regimen de Aprobación

- Promoción: Promocionarán los alumnos que tengan el 80% de asistencia, mas de 7 (siete) en cada uno de los Trabajos Prácticos, el 100% de los trabajos entregados en tiempo y forma. Al finalizar el curso se tomara un integrador teórico, que deberán aprobar con la misma nota.

- Regularidad: Tendrá acceso a la condición de Regular el alumno que obtenga entre 4 y 6 en cada uno de los trabajos prácticos (se tendrán en cuenta aquí los recuperatorios); el 100% de los T.P. entregados, el integrador teórico aprobado y el 70% de asistencia.

El alumno que no cumpla con la totalidad de los Trabajos Prácticos y al menos el 70% de asistencia, se considerará libre o ausente, aunque acredite asistencia a clases.

Las justificaciones personales (por ejemplo horarios laborales) deberán presentarse al inicio del cuatrimestre, con su correspondiente certificado.

El Exámen final para los alumnos regulares consistirá en la presentación de todos los trabajos prácticos (previamente corregidos en caso de no haber sido aprobados durante el cursado) que servirán para evaluar en forma oral los conceptos teóricos aplicados en los mismos.

Por tratarse de una asignatura netamente práctica no se admitirán exámenes en condición de "Libre"

### IX - Bibliografía Básica

[1] – Diseño Gráfico por ordenador. Tomos II y IV. Ediciones Génesis.

[2] - Communications Arts, Advertising Annual N° 29 y 38

[3] - Diseño Gráfico para la gente, comunicaciones de masa y cambio social. Jorge Frascara . Ediciones Infinito.

[4] - Diseño Gráfico y Comunicación. Jorge Frascara. Ediciones Infinito.

[5] - Diseñar programas. Karl Gerstner. Ed. Gili.

[6] - Sistemas de signos en la comunicación visual. Otl Aicher-Martin Krampen. Ed. Gustavo Gili.

[7] - Sistemas de Retículas. Joseph Müller Bokman. Ed. Gustavo Gili

[8] - Diseñando con tipografía I, libros, revistas, boletines. Rob Carter. Rotovisión

[9] - La letra. Gerard Blanchard. Enciclopedia de Diseño. Ed. CEAC

[10] - Grafismo funcional. A. Moles-L. Janiszewski. Enciclopedia de Diseño. Ed. CEAC.

### X - Bibliografía Complementaria

[1]

### XI - Resumen de Objetivos

#### Objetivos generales

Tomar conocimiento de los conceptos y elementos básicos que componen un diseño, con el propósito de capacitar para la gestación y realización de proyectos propios.

#### Objetivos particulares

- Que el alumno tenga un panorama de la importancia del desarrollo de los distintos medios para la comunicación humana.
- Que el alumno conozca e incorpore conceptos básicos de diseño que le permitan lograr una buena comunicación
- Desarrollar la capacidad de elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.
- Que el alumnos conozca tres software básicos de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.

### XII - Resumen del Programa

#### Módulo I

- El Diseño Gráfico

- Aproximación histórica
- Elementos y características de un diseño gráfico
- Características del diseño Web
- El diseño digital: consideraciones básicas

#### Módulo II

- Elementos básicos del diseño: el punto, la línea, el plano, contornos geométricos, mixtos y orgánicos.
- Marcas
- Escalas de iconicidad, sistemas de íconos.
- Proporciones: escala, contraste, agrupaciones, equilibrio, jerarquías.
- Software: Adobe Illustrator CS

#### Módulo III

- Color: sistemas de normalización, modelos de color, propiedades, contrastes, significado o asociaciones, el color en las imágenes.
- Software: Adobe Illustrator CS

#### Módulo IV

- Tipografía: evolución histórica, partes básicas de la estructura de una letra, familias tipográficas, tipografía y diseño.
- Nociones de diagramación: Tipos de retícula y sus diferentes aplicaciones, páginas maestras, criterios de legibilidad.
- Software: Adobe Page Maker 7.0

#### Módulo V

- Imagen digital: Tratamiento de imágenes, modos de color, formatos y sus características, tamaño y resolución de imágenes, gráficos vectoriales.
- Software: Adobe Photoshop

#### Plan de Trabajos Prácticos

##### Trabajo práctico I – Individual

- Tomando una palabra (concepto) que represente la personalidad de cada alumno, representarla gráficamente, usando la tipografía como imagen.

##### Trabajo práctico II – Grupal

- Dado un tema, establecer subtemas/áreas y generar un sistema de al menos cinco íconos, para ser utilizados en un soporte coherente con el tema elegido.

##### Trabajo práctico III – individual

- Realización de la portada de una página Web cuyo tema será a elección del alumno, aplicando conceptos de impacto, jerarquía visual de la información, selección tipográfica, usos del color, etc. De acuerdo con las características de cada proyecto, el docente podrá solicitar la realización de otras páginas para que la propuesta se comprenda en su totalidad.

### **XIII - Imprevistos**

--

### **XIV - Otros**

--

**ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA**

**Profesor Responsable**

Firma:

Aclaración:

Fecha: