Ministerio de Cultura y Educación **(Programa del año 2025)**
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Departamento: Informatica
Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2025	2° cuatrimestre
() INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TEC.REDES COMP.	12/15	2025	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
PEREZ, NORMA BEATRIZ	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
GATICA, CLAUDIA RUTH	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**
2 Hs	2 Hs	2 Hs	Hs	6 Hs

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

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
04/08/2025	14/11/2025	15	90

IV - Fundamentación

El programa de esta asignatura procura interiorizar al estudiante 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 estudiantes 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 estudiante debe aprender herramientas fundamentales de diseño y comunicación, que le permitan trabajar una solución gráfico digital.

• El estudiante debe lograr elaborar conceptos y transmitirlos gráficamente.

• El estudiante debe manejar programas de software de diseño, de modo que pueda desarrollar de forma íntegra sus proyectos.

• El estudiante debe desarrollar su creatividad mediante el aprendizaje de lenguajes artísticos.

VI - Contenidos

La cursada será de modo "presencial".

Cuenta con 3 (tres) unidades teóricas que son complementadas con prácticas relacionadas con el medio y la incorporación de programas de diseño digital actualizadas del mercado actual.

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 productivida

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. En este práctico se desarrollan: CVs, flayer, tarjeta personal, iconos (personalizados y de marcas) y Mockups empleando tecnologías digitales ampliamente utilizadas en el mercado tecnlógico digital.

Trabajo práctico N° 2: Bocetado, y aplicación de colores y fuentes tipográficas para la utilización de estilos de grupos y subgrupos, variables y connotación. En este trabajo se desarrollan los bocetos, exploración y análisis de sitios web del mercado existentes detectando potenciales inconvenites y como se pueden realizarse las mejoras.

Trabajo práctico N° 3 Final (individual/grupal): 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. Se diseña un sitio Web funcional para PCs, asi como para móvil (reponse) aplicando las técnicas vistas en la materia (usabilidad, navegabilidad, diseño de arquitectura de sitio, estilo de tipografías, etc.) y además se arma el porfolio de los trabajos realizados en la materia.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones para promocionar:
-Asistencia 75%
-Aprobación del 100% de los trabajos prácticos de laboratorio.
-Aprobar los dos parciales o las recuperaciones previstas (dos por parcial), con un mínimo de 7 (siete).

Condiciones para regularizar:
-Asistencia 60%
-Aprobación del 80% de los trabajos prácticos de laboratorio.
-Aprobar los parciales o sus recuperaciones previstas, con un mínimo de 6 (seis).
-Se otorgan dos recuperaciones por cada parcial.
-Los estudiantes que hayan cumplimentado estos requisitos pueden presentarse a rendir el examen final.

Examen final: escrito y/o oral
Examen Libre: No se admiten debido a los contenidos prácticos inherentes de la materia.

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.
[10] Videos y Material explicativos realizados por la cátedra, 2025.

X - Bibliografia 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 estudiante 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, Figma 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 de ocurrir situaciones epidemiológicas. Toda modificación será acordada y comunicada con el estudiantado e informada a Secretaría Académica.

Cualquier inquietud comunicarse a nbperez@email.unsl.edu.ar

XIV - Otros