Ministerio de Cultura y Educación **(Programa del año 2026)**
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	2026	2° cuatrimestre
() INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TEC.REDES COMP.	12/15	2026	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**
Hs	2 Hs	2 Hs	2 Hs	6 Hs

Tipificación	Periodo
E - Teoria con prácticas de aula, laboratorio y campo	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
03/08/2026	11/08/2026	15	90

IV - Fundamentación

La materia Introducción al Diseño Gráfico constituye un espacio formativo relevante para las carreras de Técnico Universitario en Web y Técnico en Redes de Computadoras, orientada a proporcionar los fundamentos conceptuales, metodológicos y proyectuales necesarios para comprender y desarrollar soluciones de comunicación visual en entornos digitales.

En este marco, el diseño se concibe como un proceso integral que trasciende la dimensión exclusivamente estética y articula principios de Arquitectura de la Información (AI), Diseño de Interfaces (UI) y Experiencia de Usuario (UX). Esta perspectiva permite abordar el desarrollo de productos digitales considerando tanto la organización y presentación de la información como las necesidades, expectativas y formas de interacción de los usuarios.

La propuesta formativa integra tres dimensiones complementarias:
Dimensión morfo-sintáctica: comprende el estudio y aplicación de los elementos del lenguaje visual, tales como forma, color, tipografía, composición, organización espacial y jerarquía de la información en pantalla.
Dimensión funcional-operativa: se orienta a la resolución de problemas vinculados con la usabilidad, navegabilidad, accesibilidad e interactividad, considerando diferentes dispositivos, soportes y contextos de uso.
Dimensión estético-comunicativa: aborda la construcción de lenguajes visuales coherentes y significativos, capaces de transmitir información con claridad, fortalecer la identidad comunicacional y favorecer una experiencia adecuada para el usuario.

Desde el punto de vista metodológico, la materia adopta principios del pensamiento de diseño (design thinking) y del proceso proyectual, promoviendo instancias de investigación, análisis de usuarios y contextos, conceptualización, generación de alternativas, prototipado de baja y alta fidelidad, evaluación y producción digital. De este modo, se procura que el estudiante desarrolle criterios para fundamentar sus decisiones de diseño y elaborar propuestas visuales que integren aspectos comunicacionales, estéticos, funcionales y tecnológicos. La materia contribuye así a la formación de competencias necesarias para participar de manera crítica, creativa y responsable en el diseño y desarrollo de productos y experiencias web.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Desarrollar el pensamiento proyectual, promoviendo la aplicación de metodologías de diseño y comunicación visual para el análisis y la resolución de problemas en entornos digitales.
Fortalecer la capacidad de conceptualización y comunicación visual, favoreciendo la construcción de mensajes gráficos claros, coherentes y adecuados a diferentes propósitos, usuarios y contextos.
Desarrollar competencias para la producción gráfica digital, mediante el uso de herramientas profesionales de diseño, tales Figma y/o soluciones de software libre, aplicadas a la creación y optimización de recursos visuales para entornos web.
Promover la creatividad y la experimentación visual, estimulando la exploración de recursos gráficos, lenguajes visuales y estrategias de representación como medios para generar propuestas innovadoras de interfaces y experiencias digitales.
Integrar criterios estéticos, comunicacionales, funcionales y técnicos en el desarrollo de proyectos de diseño orientados a productos y aplicaciones web.

Resultados de aprendizaje esperados. Al finalizar la materia, se espera que el estudiante sea capaz de:
1. Analizar y resolver problemas de comunicación visual
Resultado de aprendizaje: analizar necesidades y problemas de comunicación en entornos digitales y proponer soluciones gráficas fundamentadas en principios de composición, jerarquía visual, teoría del color, tipografía y organización de la información.
Evidencia de logro: desarrollo de una propuesta de identidad visual, interfaz o pieza gráfica digital que responda de manera fundamentada a una necesidad comunicacional y a las características de sus destinatarios.

2. Diseñar y producir recursos gráficos digitales
Resultado de aprendizaje: utilizar herramientas de edición vectorial, tratamiento de imágenes y diseño de interfaces para producir recursos gráficos adecuados a diferentes formatos, resoluciones y dispositivos, considerando criterios de calidad y optimización para la web.
Evidencia de logro: elaboración de un proyecto digital integral —por ejemplo, una interfaz, una landing page, un sistema de componentes visuales o un prototipo— preparado adecuadamente para su posterior implementación en un entorno web.

3. Conceptualizar y construir narrativas visuales
Resultado de aprendizaje: transformar conceptos e ideas en sistemas de representación visual coherentes, utilizando metáforas gráficas, iconografía, imágenes y otros recursos comunicacionales que favorezcan la comprensión y la experiencia del usuario.
Evidencia de logro: presentación de una memoria o fundamentación del proyecto en la que se expliciten el proceso creativo, las decisiones de diseño adoptadas y la relación entre los recursos visuales seleccionados y los objetivos comunicacionales.

4. Prototipar y fundamentar soluciones de diseño
Resultado de aprendizaje: desarrollar prototipos de diferente nivel de fidelidad, evaluar alternativas de diseño y fundamentar las decisiones adoptadas en función de criterios comunicacionales, visuales, funcionales y de experiencia de usuario.
Evidencia de logro:producción y presentación de prototipos acompañados por la documentación del proceso proyectual, desde la identificación del problema hasta la propuesta final.

VI - Contenidos

Unidad 1. El proyecto de diseño en entornos digitales
Propósito de la unidad: Comprender el diseño como una disciplina proyectual orientada a la identificación, análisis y resolución de problemas de comunicación, superando una concepción exclusivamente estética.
Contenidos:
Introducción al diseño gráfico y la comunicación Visual: conceptos fundamentales, alcances, campos de aplicación y

responsabilidad ética del diseñador en entornos digitales.
Diseño, arte y publicidad: diferencias disciplinares, propósitos y campos de intervención. El diseño como articulación entre función, comunicación y contexto.
Metodología proyectual: identificación del problema, investigación, análisis, ideación, desarrollo de alternativas, prototipado, evaluación y validación.
Introducción al design thinking: principios, etapas y aplicación al desarrollo de soluciones centradas en las necesidades de los usuarios.
Evolución histórica del diseño gráfico: principales movimientos, referentes y transformaciones, desde las vanguardias y la Bauhaus hasta el diseño gráfico contemporáneo y los entornos digitales.
El ecosistema digital: características y condicionantes del diseño para pantallas. diferencias entre soportes analógicos y digitales. Interactividad, navegación, adaptabilidad y multiplicidad de dispositivos.

Unidad 2. Morfología, composición y lenguaje visual aplicado
Propósito de la unidad: Comprender y aplicar los fundamentos del lenguaje visual, la composición, el color y la tipografía en la construcción de piezas e interfaces digitales, atendiendo a criterios de organización, jerarquía, legibilidad y comunicación.
Contenidos:
Fundamentos del lenguaje visual: punto, línea, plano, forma, espacio y volumen. Relaciones entre los elementos visuales.
Percepción y organización visual: relación figura-fondo y principios de la Gestalt aplicados a la comunicación y al diseño de interfaces.
Sintaxis de la imagen y composición: equilibrio, tensión, contraste, escala, proporción, ritmo, alineación, proximidad y jerarquía visual.
Teoría del color aplicada a entornos digitales: propiedades y relaciones cromáticas. Modelo RGB y espacios de color. Armonías, contrastes, significación y percepción del color.
Color, legibilidad y accesibilidad: criterios de contraste y uso funcional del color en interfaces digitales.
Tipografía para pantallas: anatomía, clasificación y selección tipográfica. Legibilidad, jerarquías, escalas tipográficas y comportamiento de la tipografía en diferentes dispositivos.
Iconografía y sistemas de signos: características y funciones de pictogramas, íconos, símbolos y sistemas gráficos aplicados a la navegación y comunicación digital.
Grillas y sistemas de composición: retículas, columnas, módulos, márgenes, alineaciones, espaciados y proporciones aplicados al diseño de interfaces web.
Organización espacial en interfaces: relaciones entre estructura visual, sistemas de grillas y principios básicos de distribución de contenidos en entornos digitales.

Unidad 3. Diseño de Interfaces (UI) y Experiencia de Usuario (UX)
Propósito de la unidad: Integrar los conocimientos conceptuales, visuales y técnicos adquiridos para desarrollar propuestas de interfaces digitales funcionales, coherentes, accesibles y adaptables a diferentes dispositivos y contextos de uso.
Contenidos:
Fundamentos del Diseño de Interfaces (UI): principios de interacción persona-computadora (HCI). Características y funciones de los principales elementos y componentes de una interfaz.
Diseño de componentes: botones, formularios, menús, controles, sistemas de navegación y otros componentes habituales de productos digitales.
Gestión de la imagen digital: características y diferencias entre imágenes de mapa de bits y gráficos vectoriales. Resolución, densidad de píxeles, dimensiones y criterios de calidad.
Formatos gráficos para la Web: características, aplicaciones y criterios de selección de formatos como JPEG, PNG, WebP y SVG. Optimización y exportación de recursos.
Arquitectura de la Información (AI): organización, clasificación, jerarquización y etiquetado de contenidos. Mapas de sitio, estructuras de navegación y flujos de usuario (user flow).
Fundamentos de Experiencia de Usuario (UX): necesidades, expectativas y comportamientos de los usuarios. Diseño centrado en el usuario.
Usabilidad: principios y criterios de evaluación. Heurísticas de Nielsen aplicadas al análisis y diseño de interfaces.
Navegabilidad: modelos, patrones y estructuras de navegación. Coherencia, orientación y predictibilidad en la interacción.
Accesibilidad digital: principios del diseño inclusivo y criterios establecidos por las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG).
Diseño responsivo y adaptativo: diseño de interfaces para diferentes tamaños de pantalla, dispositivos y contextos de interacción.

Prototipado de interfaces: desarrollo de wireframes y prototipos de baja y alta fidelidad mediante herramientas digitales de diseño y prototipado.
Flujo de trabajo diseño-desarrollo: organización de componentes y recursos gráficos, preparación y exportación de activos, optimización de archivos y comunicación de especificaciones para su posterior implementación web.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se organiza de manera progresiva, articulando los contenidos conceptuales, metodológicos y técnicos desarrollados en las distintas unidades de la materia. Cada instancia promueve la aplicación de conocimientos mediante la resolución de problemas concretos de comunicación visual y diseño digital, culminando en un proyecto integrador.

Práctico N.º 1. Identidad Visual y Marca Personal
Objetivo: aplicar los fundamentos del lenguaje visual, la síntesis gráfica, el color y la tipografía en la construcción de un sistema de identidad visual coherente para entornos digitales.
Propuesta de trabajo: el estudiante desarrollará una identidad visual personal que represente su perfil como futuro profesional del ámbito tecnológico y web, fundamentando las decisiones comunicacionales y gráficas adoptadas.
Actividades y entregables.
Diseño de marca gráfica: desarrollo de logotipo, isotipo, imagotipo o isologo, según corresponda, aplicando principios de síntesis, legibilidad, composición y comunicación visual.
Sistema de iconografía: diseño de un conjunto de íconos originales, coherentes con la identidad desarrollada y aplicables a diferentes soportes digitales.
Piezas de comunicación: diseño de currículum vitae para medios digitales y pieza de presentación personal con incorporación de recursos de acceso digital, tales como código QR.
Sistema visual:definición de paleta cromática, tipografías, jerarquías y criterios básicos de aplicación de la identidad.
Fundamentación del proyecto: elaboración de un documento breve que explique el concepto desarrollado y justifique las decisiones adoptadas respecto del color, la tipografía, las formas y los recursos visuales empleados.

Práctico N.º 2. Análisis y Diseño de Interfaces: UI y Lenguaje Visual
Objetivo: Desarrollar capacidades de observación, análisis crítico y aplicación de los principios de composición, color, tipografía, jerarquía y organización visual en interfaces web.
Propuesta de trabajo: a partir del estudio de interfaces digitales existentes, el estudiante realizará un análisis visual y funcional y desarrollará una propuesta de rediseño conceptual de un sitio web seleccionado.
Actividades y entregables.
Auditoría visual: análisis comparativo de sitios web de referencia considerando composición, jerarquía de la información, contraste, tipografía, color, organización espacial y utilización de sistemas de grillas.
Análisis de la interfaz seleccionada: identificación de fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora desde una perspectiva visual y comunicacional.
Wireframing: representación de la estructura y distribución de contenidos mediante bocetos y prototipos de baja fidelidad.
Guía de estilo (style guide): definición del sistema tipográfico, paleta cromática, criterios de accesibilidad, espaciados y estilos de los principales componentes de la interfaz.
Exploración visual: elaboración de dos propuestas estilísticas diferentes sobre una misma estructura, con el propósito de analizar cómo las decisiones formales y cromáticas modifican la percepción y el mensaje.
Propuesta de rediseño: desarrollo de una solución visual fundamentada a partir de los resultados obtenidos durante el proceso de análisis.

Práctico N.º 3. Proyecto Integrador Final. Diseño de Experiencia e Interfaz (UX/UI)
Objetivo: integrar los conocimientos conceptuales, metodológicos, visuales y técnicos adquiridos durante la asignatura mediante el diseño de un producto digital centrado en las necesidades del usuario.
Propuesta de trabajo: el estudiante desarrollará un proyecto integral de interfaz web compuesto por un mínimo de cuatro secciones o pantallas principales, aplicando un proceso proyectual que contemple organización de la información, diseño visual, interacción, accesibilidad y adaptación a diferentes dispositivos.
Actividades, requisitos y entregables.
Definición del problema y del usuario: identificación del propósito del producto digital, sus destinatarios y principales

necesidades de comunicación e interacción.
Arquitectura de la Información (AI): elaboración del mapa del sitio, organización y jerarquización de contenidos y definición de los principales flujos de navegación.
Wireframes: desarrollo de esquemas de baja fidelidad que permitan establecer la estructura, distribución y jerarquía de los contenidos.
Diseño responsivo con enfoque "mobile first": diseño inicial de la interfaz para dispositivos móviles y posterior adaptación a pantallas de mayores dimensiones, manteniendo coherencia visual y funcional.
Sistema visual y de componentes: definición y aplicación consistente de tipografías, colores, iconografía, grillas, espaciados, botones, formularios y demás elementos de interfaz.
Prototipo de alta fidelidad: construcción de un prototipo navegable mediante herramientas digitales de diseño y prototipado, incorporando las principales interacciones y transiciones.
Accesibilidad: aplicación de criterios de contraste, legibilidad, jerarquía y diseño inclusivo de acuerdo con pautas de accesibilidad web.
Optimización de recursos: preparación y exportación de imágenes, íconos y demás activos gráficos en formatos adecuados para su futura implementación web.
Fundamentación del proyecto: documentación sintética del proceso desarrollado, las decisiones adoptadas y su relación con las necesidades identificadas.
Presentación final: exposición del proyecto y defensa de las decisiones de diseño realizadas durante el proceso.

Portfolio Integrador
Como cierre de la materia, el estudiante organizará y presentará los trabajos realizados durante el cursado en un portfolio digital, documentando tanto los resultados obtenidos como los principales aspectos del proceso proyectual.
El portfolio deberá evidenciar la evolución del estudiante en relación con la identidad visual, el análisis y diseño de interfaces y el desarrollo integral de una propuesta UX/UI, constituyéndose además en un primer antecedente de presentación de sus capacidades profesionales.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones para regularizar:
-Asistencia 65%
-Aprobación del 80% de los trabajos prácticos de laboratorio.
-Aprobar los dos parciales o las recuperaciones previstas (dos por parcial), con un mínimo de 6 (seis).
-Los estudiantes que hayan cumplimentado estos requisitos pueden presentarse a rendir el examen final.

Condiciones para promoción:
-Asistencia 75%
-Aprobación del 100% de los trabajos prácticos de laboratorio.
-Aprobar los parciales o sus recuperaciones previstas, con un mínimo de 7 (siete).
-Se otorgan dos recuperaciones por cada parcial.
Examen final: escrito y/o oral
Examen Libre: No se admiten debido a los contenidos prácticos inherentes de la materia.

IX - Bibliografía Básica

[1] Ambrose, G., y Harris, P. (2019). Fundamentos del diseño gráfico (2.ª ed.). Parramón.
[2] Jorge Frascara. (2000) Diseño Gráfico y Comunicación. Ed. Infinito.
[3] Bringhurst, R. (2016). Los elementos del estilo tipográfico (4.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
[4] Heller, S., y Vienne, V. (2024). 100 ideas que cambiaron el diseño gráfico (2.ª ed.). Blume.
[5] Krug, S. (2015). No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web y los dispositivos móviles (3.ª ed.). Pearson Educación.
[6] Lupton, E. (2020). Pensar con tipos: Una guía crítica para diseñadores, editores, tipógrafos y estudiantes (2.ª ed. rev.). Gustavo Gili.
[7] Lupton, E. (2019). El diseño como storytelling (1.ª ed.). Gustavo Gili.
[8] Lidwell, W., Holden, K., y Butler, J. (2024). Principios universales de diseño (Ed. revisada). Blume.
[9] Norman, D. A. (2023). El diseño de las cosas cotidianas (Ed. revisada y ampliada). Capitán Swing.

[10] Saltz, I. (2020). Fundamentos de la tipografía: 100 reglas de diseño para trabajar con tipos de letra. Promopress.
[11] Wong, W. (2011). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Gustavo Gili.
[12] Material realizado por la profesora responsable de la cátedra.

X - Bibliografia Complementaria

[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] D. A. Dondis (2010) Sintaxis de la Imagen. Ed. Gustavo Gili.

XI - Resumen de Objetivos

1. Fundamentación del Pensamiento Proyectual
Promover la comprensión del pensamiento proyectual como un proceso metodológico para la resolución de problemas de comunicación visual. Se espera que los estudiantes desarrollen capacidades para investigar, analizar, conceptualizar y prototipar soluciones visuales pertinentes, fundamentando sus decisiones de diseño de acuerdo con las necesidades del usuario y las características de los entornos digitales.

2. Dominio del Lenguaje y la Sintaxis Visual
Desarrollar el conocimiento y la aplicación de los principios que organizan la percepción y la comunicación visual, utilizando de manera intencional los elementos fundamentales del diseño. Esto comprende:

Morfología: aplicación del punto, la línea, el plano, la forma y sus relaciones compositivas.
Teoría del color: selección y combinación cromática en entornos digitales, considerando el modelo RGB, el contraste y los criterios de accesibilidad.
Tipografía: selección, combinación y jerarquización tipográfica para favorecer la legibilidad, la comprensión y la adaptación a distintos dispositivos y tamaños de pantalla.
3. Especialización en Interfaces (UI) y Experiencia de Usuario (UX)

Favorecer la transición del diseño gráfico tradicional hacia el diseño de interfaces y experiencias digitales, en concordancia con el perfil tecnológico de la carrera. Los estudiantes deberán ser capaces de diseñar interfaces funcionales, coherentes y centradas en el usuario, considerando principios de arquitectura de la información, usabilidad, accesibilidad, navegación e interacción, así como criterios de diseño adaptable (responsive) para diferentes dispositivos y resoluciones.

4. Competencia Técnica y Producción Digital
Desarrollar competencias para el uso de herramientas profesionales de diseño y prototipado digital, tales como Figma o aplicaciones equivalentes, orientadas a la producción de recursos gráficos optimizados para medios digitales. Se abordará la correcta gestión de formatos vectoriales y de mapa de bits, dimensiones, resolución, sistemas de color, exportación y optimización de archivos, promoviendo flujos de trabajo compatibles con su posterior implementación en proyectos web.

XII - Resumen del Programa

La materia se estructura como un espacio de articulación entre la comunicación visual, el diseño gráfico y la construcción de interfaces digitales, orientado a transformar la creatividad en un proceso proyectual sistemático, fundamentado y aplicable a entornos web.

La propuesta formativa se organiza en cuatro ejes principales:

1. Fundamentos del proceso proyectual
Se aborda el diseño como una disciplina orientada a la identificación, análisis y resolución de problemas de comunicación, estableciendo sus diferencias y relaciones con otros campos como el arte y la publicidad. Se introducen metodologías

proyectuales y principios del "Design Thinking", promoviendo procesos de investigación, ideación, prototipado, evaluación y validación. Asimismo, se analizan los principales antecedentes históricos del diseño y las particularidades del ecosistema digital contemporáneo.

2. Lenguaje, percepción y sintaxis visual
Este eje comprende el estudio de los elementos fundamentales del lenguaje visual —punto, línea, plano, forma, color, tipografía y composición— y su aplicación en entornos digitales. Se incorporan principios de percepción visual y Gestalt, jerarquía, contraste, equilibrio y organización espacial, junto con criterios técnicos vinculados al uso del color en pantalla, la legibilidad tipográfica y el diseño de sistemas iconográficos coherentes.

3. Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario
Se integran los conocimientos visuales y proyectuales en el desarrollo de productos digitales, abordando fundamentos de Diseño de Interfaces (UI), Experiencia de Usuario (UX) y Arquitectura de la Información (AI). Se trabajan aspectos vinculados con organización y jerarquización de contenidos, navegación, usabilidad, accesibilidad digital, diseño responsivo y adaptación a diferentes dispositivos. Asimismo, se estudian las características técnicas de la imagen digital, los formatos gráficos y los criterios de optimización de recursos para la web.

4. Práctica proyectual y producción profesional
Los contenidos de la materia se consolidan mediante una secuencia progresiva de trabajos prácticos que permiten aplicar e integrar los conocimientos adquiridos:
Identidad visual: desarrollo de una identidad personal y de recursos gráficos destinados a entornos digitales.
Análisis y rediseño de interfaces: evaluación crítica de sitios web existentes y elaboración de propuestas fundamentadas de mejora, acompañadas por sistemas y guías de estilo.
Proyecto integrador: diseño y prototipado de una experiencia web que contemple arquitectura de información, diseño visual, interacción, accesibilidad y adaptación a distintos dispositivos.
Como instancia de cierre, los trabajos desarrollados se integran en un portfolio digital, destinado a evidenciar el proceso de aprendizaje, las competencias adquiridas y la capacidad del estudiante para fundamentar y comunicar sus decisiones de diseño.

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 los estudiantes e informada a Secretaría Académica.
Cualquier inquietud comunicarse con el docente responsable de la materia: Mg. Ing. Norma Beatriz Perez - Correo: nbperez@email.unsl.edu.ar

XIV - Otros

_