



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 2009)  
 (Programa en trámite de aprobación)  
 (Presentado el 05/03/2009 11:36:04)

### I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO	TCO.UNIV.EN WEB		2009	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
4 Hs	2 Hs	2 Hs	Hs	8 Hs

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

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
09/03/2009	19/06/2009	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 mas 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 elementos 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 mas 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 alumnos tenga un panorama de la importancia del desarrollo de 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 alumno 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 primera 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, los contornos.
- Marcas
- Escalas de iconicidad, sistemas de íconos.
- proporciones; escala, contraste, Agrupaciones, equilibrio.
- Software: Adobe Illustrator.

### **Módulo III**

- Color: Sistemas de normalización, modelos de color, propiedades, contrastes, significados, asociaciones.

### **Módulo IV**

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

### **Módulo V**

- Imagen digital: Tratamiento de imágenes, modos de color, formatos y sus características, tamaño y resolución.
- 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 la semana posterior a la evaluación.

### Trabajo práctico I - Individual

- Tomando una palabra (concepto) 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 Final - Individual

- Realización del guión multimedial y el diseño correspondiente a cada una de las páginas de un sitio Web. El tema será a

elección del alumno, en el que deberá tener en cuenta la totalidad de los conceptos adquiridos en la asignatura. El sitio deberá ser sencillo, conteniendo no más de 6 páginas.

### **VIII - Regimen de Aprobación**

- Promoción: Promocionarán los alumnos que tengan el 80% de asistencia, el 100% de los trabajos prácticos entregados en tiempo y forma con una calificación de 7 (siete) o superior. Al finalizar el curso se tomará un examen teórico integrador, que deberá ser aprobado, para la promoción, en primera instancia y con calificación superior a 7 (siete).

- Regularidad: Tendrá acceso a la condición de regular el alumno que obtenga entre 4 (cuatro) y 6 (seis) en cada uno de los trabajos prácticos o sus respectivos recuperatorios; el 100% de los trabajos prácticos entregados y el examen teórico integrador aprobado con un mínimo de 4 (cuatro).

- Libres: podrán acceder a esta condición, los alumnos que tengan el 100% de los trabajos prácticos aprobados durante la cursada, con una calificación mínima de 4 (cuatro)

Nota: Toda justificación personal, como horarios de trabajo, etc, deberá presentarse al inicio del cuatrimestre con su correspondiente certificado.

### **IX - Bibliografía Básica**

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

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

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

[4] - Diseñar programas. Karl Gerstner. Editorial G. Gili

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

[6] - Sistemas de Retículas. Joseph Müller Brokman. Ed. G. Gili

[7] - Diseñando con tipografía I, libros, revistas, boletines. Rob Carter. Ed. CEAC

[8] - La Letra. Gerard Blanchard. Enciclopedia de Diseño. Ed. CEAC

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

### **X - Bibliografía Complementaria**

[1] - Revistas de Diseño (Tipográfica, Visual, Print, Communications Arts)

### **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 alumno 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, los contornos.
- Marcas
- Escalas de iconicidad, sistemas de íconos.
- proporciones; escala, contraste, Agrupaciones, equilibrio.
- Software: Adobe Illustrator.

#### Módulo III

- Color: Sistemas de normalización, modelos de color, propiedades, contrastes, significados, asociaciones.

#### Módulo IV

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

#### Módulo V

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

#### Trabajos Prácticos

##### Trabajo práctico I - Individual

- Tomando una palabra (concepto) 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 Final - Individual

- Realización del guión multimedial y el diseño correspondiente a cada una de las páginas de un sitio Web. El tema será a elección del alumno, en el que deberá tener en cuenta la totalidad de los conceptos adquiridos en la asignatura. El sitio deberá ser sencillo, conteniendo no más de 6 páginas.

### **XIII - Imprevistos**

--

### **XIV - Otros**

--

<b>ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA</b>	
	<b>Profesor Responsable</b>
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	