



**UNIVERSIDAD CAECE**  
**DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES**

PROGRAMA DE: <b>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO I</b>		
CODIGO DE LA CARRERA <b>091</b>	PLAN DE LA CARRERA <b>12D</b>	CODIGO ASIGNATURA <b>1553/12D</b>
AÑO <b>1º</b>	CUATRIMESTRE <b>1º</b>	VIGENCIA <b>2012</b>
CARRERA: <b>LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>		
Nº DE RESOLUCIÓN MINISTERIAL <b>379/03</b>		Nº DE RESOLUCIÓN INTERNA <b>717/02-862/04-544/11-184/13</b>

**OBJETIVOS**

- Conocer los conceptos básicos, teorías y método del diseño.
- Comprender y atravesar procesos proyectuales y sus fases.
- Experimentar y adquirir herramientas teórico-prácticas para organizar un espacio
- Concebir las operaciones representacionales en diseño como el producto de actos fácticos, en los que contenido y expresión se asocian en la producción de diferentes conjuntos significantes.
- Aplicar las reglas y procedimientos en las prácticas instrumentales.
- Trabajar solidariamente con el grupo, en un comprometido recorrido, bajo los preceptos de la ética y la responsabilidad.

**CONTENIDOS MINIMOS**

El campo disciplinar. El rol social del diseño gráfico. El proceso proyectual. El nivel discursivo. Procedimiento y experimentación discursiva. Lógicas de ideación y producción de formas. Introducción al concepto de iconicidad.

**PROGRAMA ANALITICO**

**Unidad 1**

El campo disciplinar. El rol social del diseño gráfico. Teorías y métodos de diseño. El proceso proyectual. Fases. El nivel discursivo. Procedimiento y experimentación discursiva.

## **Unidad 2**

Lógicas de ideación y producción de imagen comunicacional, articulación y sintaxis. Introducción al concepto de iconicidad. Diferencia entre iconicidad - no iconicidad. Proceso de construcción de los mensajes. Signos, iconicidad. Síntesis y economía visual.

## **Unidad 3**

La forma, ver y mirar, ideación bajo el concepto de la mirada. Formas y espacio. Decisiones espaciales. Uso de grillas, retículas y tramas. Incorporación de conceptos espaciales: equilibrio-inestabilidad, simetría-asimetría, regularidad-irregularidad, economía-redundancia, lo único y lo repetitivo, concentración-desconcentración, etc. Uso de indicadores de profundidad. Incorporación intuitiva del color.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Frascara, Jorge, *El diseño de comunicación..* -- 1ª. -- Buenos Aires, Infinito, 2007.

Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica..* Editorial Gustavo Gili. Barcelona.1973.

DonisA., *La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual.* Editorial Gustavo Gili. Barcelona.1976

Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional.* Editorial Gustavo Gilli. Barcelona.1981.

## **METODOLOGÍA**

Las clases impartidas constan de dos partes una teórica y otra parte práctica.

### **Actividades Teóricas**

En la parte teórica se realizan exposiciones del docente orientadas a que el estudiante participe activamente y desarrolle habilidades para permitir una mejor comprensión en aquellos conceptos esenciales de la materia.

### **Actividades de Formación Práctica**

Esta actividad pretende, que en cada unidad el alumno ejercite y desarrolle habilidades en el desarrollo práctico, para una mejor comprensión de lo visto en la teoría.

## **EVALUACIÓN: APROBACION DEL CURSADO DE LA ASIGNATURA**

- Cumplimiento del 75% de asistencia a clase y de las normativas vigentes en los reglamentos de la universidad
- Aprobación de evaluaciones parciales según lo especificado en la Planificación de la materia.

**EVALUACIÓN FINAL: REGIMEN DE APROBACION DE LA MATERIA**

- Examen final escrito y/o oral individual, sobre todo el contenido de la materia.



**MARCELA VICENTE**  
Coordinadora



**MARIANA ORTEGA**  
Secretaria Académica