

CÓDIGO DE ASIGNATURA

2626

ASIGNATURA: Introducción al Diseño Gráfico en la Web

REFERENTE DE CÁTEDRA: da Costa Javier

AÑO: 2020

CARGA HORARIA: 4

OBJETIVOS:

Esta materia introduce al alumno en el diseño y desarrollo de imágenes digitales para su posterior utilización en la construcción de interfaces WEB.

Los docentes guiarán al alumno en el aprendizaje y resolverán todas las dudas, para lograr que este primer paso en la construcción de interfaces sea sólido y permita ser la base de buenos profesionales en la materia.

Los **propósitos fundamentales** de esta asignatura son:

- Introducir al alumno paulatinamente en el diseño gráfico para que al final de la materia entienda cómo se van integrando los conceptos con la práctica cotidiana.
- Que el lenguaje visual se aprenda y aplique a casos reales, para que el estudiante entienda cuándo y como comunicar un mensaje con efectividad.
- Que el alumno pueda conceptualizar una idea y plasmarla gráficamente basándose en una investigación previa.

Objetivos Generales:

- Que los alumnos se introduzcan en el ambiente del diseño gráfico, permitiéndole comprender los conceptos teóricos involucrados en la resolución de problemas comunicacionales para el entorno web.

Objetivos Específicos:

- Que los alumnos aprendan a diseñar y construir una interfaz web según pautas generales propias del diseño gráfico, tales como confección de briefs, diagramación y composición, sistemas de color, tecnologías gráficas y fotografía, tipografía y la teoría de la percepción Gestalt.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Se sugiere que el alumno tenga los siguientes conocimientos previos:

- Manejo de PC, Sistema Operativo Windows.
- Manejo de herramientas gráficas como Photoshop e Illustrator o semejantes.

Correlatividades:

- Informática General (2620)

PROGRAMA ANALÍTICO:

Unidad Nº 1. Introducción a la Comunicación Visual

- Conceptos fundamentales.
- ¿Qué es el Diseño Gráfico?
- Elementos del proceso comunicativo.
- Signo, símbolo, marca y señal.

Unidad Nº 2. Lenguaje Visual y Briefing

- Elementos visuales básicos: Punto, línea, plano.
- Atributos de los elementos gráficos.
- Definición e importancia del Brief.
- Realización del Brief.

Unidad Nº 3. Color: Sistemas y Psicología

- Sistemas de color: RGB, CMYK.
- Colores primarios, secundarios y terciarios.
- Colores complementarios.
- Psicología del color y Marketing.

Unidad Nº 4. Percepción Visual (Gestalt)

- Leyes de la Psicología Gestalt.
- Sintaxis Visual.
- Sistemas de ordenación.

Unidad Nº 5. Tipografía

- Definición de tipografía.
- Clasificaciones tipográficas.
- Análisis y reconocimiento tipográfico.
- La tipografía en la web.

Unidad Nº 6. Branding

- La historia de la marca.
- Branding: Creación de marca.
- Branding contemporáneo.
- Decálogo de la buena marca.

Unidad Nº 7. Fotografía e imagen digital

- Historia y conceptos de la fotografía.

- Imagen digital y analógica.
- Mapas de bits vs. Vectores.
- Formatos de archivos gráficos.

Unidad Nº 8. Diagramación gráfica web

- Sistemas de retículas o layouts.
- Composición y equilibrios visuales.
- Layout o Grilla compositiva. Del papel a la web.
- Sistemas actuales de diagramación web.

Unidad Nº 9. Interfaces WEB

- Definición.
- Elementos que componen una interfaz web.
- Funciones y ejemplos de cada uno de ellos.
- Templates vs. Diseño personalizado.

BIBLIOGRAFÍA:

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

(Debe existir en Biblioteca)

Autor	Título	Editorial	Año	Edición
Swann, Alan	Bases del diseño gráfico	Ed. Gustavo Gili	1995	3ra Edición
Frascara, Jorge	Diseño gráfico y comunicación	Ediciones Infinito	1998	
González Solas, Javier	Identidad visual corporativa: la imagen de nuestro tiempo	Editorial síntesis	2002	
Williams, Robin	The non-designer's design book : design and typographic principles for visual novice	Peachpit Press	1994	

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autor	Título	Editorial	Año	Edición
Frutiger, Adrián	Signos, símbolos, marcas y señales	Ed. Gustavo Gili	1981	1ra Edición
Chávez, Norberto Bellucci, Raúl	La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos	Paidós	2003	
Gorodischer, Horacio	Curiosidades tipográficas	Universidad Nacional del Litoral	2010	
Santarsiero, Hugo	Arte y preimpresión digital	Producción Gráfica Ediciones	2000	
Davis, Melissa	Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas	Parramón	2006	

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA:

Metodología General de Clases

La metodología de enseñanza se focaliza en clases teóricas y clases prácticas participativas, con gran cantidad de horas en laboratorio, de manera de lograr que el

alumno obtenga un conocimiento equilibrado de los componentes teóricos y prácticos de la materia.

Las clases serán dictadas a través de distintos métodos, como explicaciones a través de definiciones, ejemplos, ejercicios, lectura individual dirigida, actividades grupales de análisis, transferencia, validación colectiva y exámenes. Determinados contenidos temáticos serán presentados a los alumnos a través de proyecciones y videos.

Se desarrollarán diferentes prácticos individuales y/o grupales aplicando los contenidos dados en las diferentes unidades temáticas, para poder fijar los conocimientos de forma práctica. Se fomentará al alumno al trabajo en grupo.

El proceso de enseñanza y de aprendizaje de carácter teórico-práctico, permanente e integral, propone a los alumnos la adquisición de conocimientos, el desarrollo de actitudes y la detección de aptitudes, el aumento de la destreza y las habilidades para comprender y encontrar información relevante, y la resolución de las situaciones nuevas que se le presenten, utilizando un enfoque hacia la resolución de problemas.

El alumno debe mostrar al finalizar el curso un nivel mínimo de destreza en los conceptos y las tecnologías específicas asociadas a la materia.

Las diversas actividades teórico-prácticas planteadas favorecen la investigación, el desarrollo, el trabajo en equipo y la fijación de conocimientos.

Considerando que la adaptación a las nuevas tecnologías supone un reto fundamental actual, se le facilitará al alumno la posibilidad y los medios necesarios para que puedan acceder, conocer e investigar todos los instrumentos que las nuevas y últimas tecnologías ofrecen.

Metodología de Clases Teóricas

- Las clases teóricas están orientadas a introducir a los alumnos en los diferentes conceptos teóricos conceptuales de la materia.
- Cada tema teórico es abordado en clase brindando el profesor ejemplos de aplicación.
- La metodología de trabajo alternará entre clases expositivas donde los profesores explicarán los temas y otras haciendo participar a los alumnos mediante exposición dialogada.

Metodología de Clases Prácticas

- En las clases prácticas los alumnos podrán ejecutar ejercicios junto a los docentes, aplicar los conceptos teóricos, evacuar dudas y aclarar los conceptos necesarios.

- Los alumnos resolverán ejercicios planteados mediante trabajos en grupos o de forma individual, mientras los profesores supervisarán su realización y atenderán consultas personales.
- Las prácticas se referirán a cada núcleo temático de la materia para que el alumno tenga claro qué conceptos está ejercitando. Aquellos ejercicios donde se haga hincapié en algún concepto fundamental, deben ser supervisados por los profesores en clase, los cuáles harán una conclusión general al final de la práctica sobre los resultados y procedimientos aplicados.
- Las prácticas se basarán en ejercicios seleccionados y presentados de modo gradual en complejidad. La presentación de los ejercicios será guiada por los objetivos propuestos para el tema específico al cual la práctica se refiere. Los ejercicios serán seleccionados con un criterio que pondere lo conceptual y lo estratégico en lugar de la mecanización de procedimientos.

Trabajos Prácticos Por Unidad Temática

- Para poder realizar la evaluación de objetivos, se asocia a cada unidad temática un trabajo práctico en la que los alumnos podrán aplicar lo aprendido.
- El docente irá evaluando al alumno en cada entrega y exposición de los diferentes prácticos grupales asociados a cada una de las unidades temáticas.
- En cada entrega de los trabajos prácticos se evalúa al trabajo en grupo y la participación individual en cada uno.
- Cada uno de los trabajos prácticos deben aprobarse con calificación mayor que 7 (siete).
- Los TPs y parciales deben ser aprobados antes de la fecha límite establecida en cada cuatrimestre. En consecuencia, el alumno que a esa fecha no haya cumplimentado los puntos anteriores debe recurrir la materia.

Trabajos Prácticos Integradores

- Para poder realizar un aprendizaje integral de la aplicación de todos los contenidos de la materia se plantearán trabajos prácticos integradores obligatorios a los cuales se irán agregando poco a poco cada uno de los conceptos aprendidos durante la cursada.
- Estos trabajos estarán destinados a aplicar y medir el grado de comprensión de los temas teóricos expuestos en clase y el manejo de las definiciones y propiedades en contextos prácticos e integradores para comprobar que realmente se han incorporado los conceptos y no memorizado o mecanizado definiciones, procedimientos y demostraciones presentadas en las clases o que figuran en los libros.
- Los trabajos integradores tienen como finalidad generar la capacidad necesaria para saber interpretar claramente los objetivos del problema y poder resolverlo, aplicando una adecuada estrategia en la resolución.

- El alumno deberá ir realizando entregas parciales de avances establecidas por el docente durante la cursada. El docente hará seguimiento del alumno en cada entrega y exposición del práctico.

Materiales Didácticos

- La materia cuenta con apuntes teórico-prácticos desarrollados por los profesores de la cátedra. También se utilizan los libros detallados en la sección de Bibliografía.

Sitio Web: Sharepoint

- Sitio web destinado a facilitar al alumno el acceso al programa de la materia, material de estudio, ejemplos, trabajos prácticos, entre otros archivos y el contacto directo con docentes y alumnos.

EXPERIENCIAS DE LABORATORIO/ TALLER / TRABAJOS DE CAMPO:

Prácticas en Laboratorios: En cada una de las unidades se desarrollarán prácticas de laboratorios.

Trabajo Práctico Integrador: Trabajo Práctico Integrador de todos los contenidos de la materia.

De cada uno de los trabajos prácticos se le irá informando al alumno cuales trabajos prácticos o ejercicios son obligatorios y cuales optativos.

Software Utilizado:

Requerimientos mínimos de Software:

- Windows 7 o superior
- Adobe Photoshop CS5 / Illustrator CS5 o superior.

Hardware:

- Memoria: 4 GB
- Procesador: Intel Dual Core o superior
- Memoria Virtual: Tamaño inicial 2 Gb
- Espacio Libre en disco: 100 Gb

METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN:

Exámenes Parciales

- Existirán dos evaluaciones parciales según lo indicado en el cronograma.
- Las evaluaciones serán escritas y prácticas, pudiendo la cátedra llevar a cabo evaluaciones orales y/o en la PC.
- Los exámenes serán corregidos por los docentes del curso y las notas serán entregadas a los alumnos como máximo a los 7 días hábiles de la toma del parcial.
- Por cada examen parcial existirá un examen recuperatorio en fecha de recuperación.

Examen Final

- En el caso que el alumno cumpla con los requisitos establecidos en el Régimen de Cursada pero no con los criterios de promoción, deberá rendir un examen final.
- El primer llamado a examen final será al final del cuatrimestre según cronograma fijado por el Departamento de Ingeniería.
- Las fechas de examen final son fijadas por el Departamento de Ingeniería. Las condiciones de inscripción al final las establece el Departamento de Ingeniería.
- El examen final será confeccionado de forma uniforme para todas las comisiones.
- En fecha de final no se entregan trabajos prácticos.
- En el caso de exámenes libres se confeccionarán de forma especial de manera de evaluar la parte teórica/práctica con el mismo nivel que para alumnos regulares.
- Los exámenes serán corregidos por cualquier docente de la cátedra.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE ACTIVIDADES

Clases	Tipo de Clase	Contenido
1	<i>Teórica Práctica</i>	Unidad Nº 1. Introducción a la Comunicación Visual. Ejercicio en clase: Definiciones del diseño
2	<i>Teórica Práctica</i>	Unidad Nº 2. Lenguaje Visual. Elementos visuales básicos. Punto, línea, plano. Brief. Definición y confección del Brief. Planteo del Trabajo Práctico Final
3	<i>Teórica Práctica</i>	Unidad Nº 3. Color: Sistemas y Psicología.
4	<i>Teórica</i>	Unidad Nº 4. Percepción Visual (Gestalt)
5	<i>Teórica</i>	Unidad Nº 5. Tipografía

6	<i>Teórica Práctica</i>	Unidad Nº 6. Branding. Síntesis Visual
7	<i>Teórica Evaluación</i>	Unidad Nº 6. Branding. Creación de marca. Evaluación parcial
8	<i>Práctica</i>	Unidad Nº 6. Branding.
9	<i>Teórica Práctica</i>	Unidad Nº 7. Fotografía e Imagen digital
10	<i>Teórico</i>	Unidad Nº 8. Composición Visual
11	<i>Teórica Evaluación</i>	Unidad Nº 9. Interfaces web. Componentes y funciones de las interfaces web.
12	<i>Evaluación</i>	Correcciones y Recuperatorios
13	<i>Práctica</i>	Preentrega
14	<i>Evaluación</i>	Entrega Final
15	<i>Evaluación</i>	Cierre cursada

CONDICIONES DE CURSADA Y APROBACIÓN

Según lo establecido en la RHCS 054/2011 (Régimen académico integrado)

“Declaro que el presente programa de estudios de la asignatura Introducción al Diseño Gráfico en la Web, es el vigente para el ciclo lectivo 2020, guarda consistencia con los contenidos mínimos del Plan de Estudios”

Firma

Aclaración

Fecha