



Provincia de Buenos Aires
Dirección General de Cultura y Educación
Dirección de Educación Artística
Escuela de Arte de Luján

Tecnicatura en Diseño Gráfico
P.R.N° 13253/99

Proyecto 2019
Espacio Institucional 3° año – Diseño para la Web
Profesora Simone Claudia

Funciones de la cátedra

Este Espacio Institucional se presenta como una matriz abierta que organiza y distribuye sus tiempos y los contenidos a enseñar de acuerdo con reglas comprensibles; organizando y articulando, en función de criterios pedagógicos, epistemológicos y psicológicos, el conjunto de contenidos seleccionados para ser enseñados y aprendidos de acuerdo al P.E.I, de la institución, incorporando sus requerimientos y particularidades, las demandas, necesidades e intereses de los / as alumnos / as.

Adopta la modalidad de taller, admitiendo la apertura interdisciplinar y la articulación con los distintos bloques de contenidos. Su función será posibilitar el aprendizaje de las competencias fundamentales en relación con los contenidos de los campos del saber y del quehacer que se han definido para la modalidad.

La Cátedra es un espacio abierto y reflexivo para el debate plural y democrático destinado a profundizar y relacionar los elementos básicos y fundamentales de la comunicación visual, poniendo el acento en el diseño web.

Fundamentación Teórica

Las transformaciones conceptuales y tecnológicas que se han producido en los últimos treinta años en el campo de la comunicación social y específicamente en la comunicación visual, han convertido en obsoletas muchas de sus formas y herramientas tradicionales, suplantándolas por nuevas tecnologías de producción, reproducción y transmisión de información.

Un acelerado ritmo de vida, la alta complejidad en las comunicaciones, el crecimiento poblacional, las conflictivas relaciones entre los distintos sectores de la sociedad y la velocidad con que se suceden los acontecimientos, requieren un cuidadoso orden que informe y clarifique el panorama a quienes deban vivir y relacionarse en dicha sociedad.

Por todo esto, los alumnos deberán ampliar los conocimientos sobre la comunicación visual y las nuevas tecnologías utilizadas en los medios, ya que el mismo actúa como intermediario en el proceso de comunicación para detectar problemas y desarrollar soluciones, mediante la correcta utilización de diferentes aplicaciones gráficas y audiovisuales, para crear nuevos campos ocupacionales, y con ello la necesidad de formar personas idóneas que se hagan cargo de ellos.

Imagen, sonido, textos, mensajes, interacción, son elementos básicos para el desarrollo de estas piezas, por eso es necesario que los alumnos de 3º año, puedan ampliar sus conocimientos sobre los elementos multimediales, aplicaciones gráficas y organización de

las interfases, su elaboración, relaciones y elementos que lo componen, a fin de fomentar en ellos la capacitación necesaria para su futuro como una herramienta mas de trabajo.

Porque es fundamental para la defensa de su trabajo como profesionales, que los alumnos conozcan la actividad creadora que llevan a cabo, otorgándole mayor crecimiento y formación, permitiéndoles no sólo una gratificación a nivel cultural sino también beneficiarse económicamente con su labor, fomentando la actividad creativa de referencia.

Expectativas de Logro

- Que los alumnos puedan analizar distintos tipos de productos multimediales tanto desde su aspecto formal como desde su significado.
- Lograr la utilización de nuevos lenguajes en la comunicación y productos multimediales, comprendiendo la potencialidad expresiva de estos recursos.
- Manejar el lenguaje simbólico y vocabulario específico a fin de favorecer la ruptura del pensamiento lineal en pos del pensamiento divergente, para identificar, definir y solucionar de manera innovadora los problemas de comunicación gráfica.
- Que el alumno pueda componer distintos tipos de estructuras multimediales, crear nuevas interfases siguiendo diferentes pautas de diagramación.
- Desarrollar responsabilidad y cumplimiento de los trabajos en los tiempos establecidos.
- Que los alumnos aprendan a diseñar y construir una interfaz web según pautas generales propias del diseño gráfico.
- Que los alumnos puedan comprender los conceptos teóricos básicos involucrados en la resolución de problemas comunicacionales para el entorno web.
- Que el alumno sea capaz de manejar el comportamiento semántico, sintáctico y pragmático del diseño, según el área comunicacional al que pertenece.

Propósitos del Docente

- Contribuir a la apertura y solidez de criterio del alumno, a partir de la discusión y la investigación de todas las fases del conocimiento relacionadas con el campo del Diseño Gráfico.
- Contribuir a la formación de un perfil de estudiante con inteligencia visual y espacial, reflexión crítica, sensibilidad, creatividad e imaginación, capacidad analítica y sentido estético.

Encuadre Metodológico

El proyecto será implementado mediante la modalidad de Aula Taller, a modo de organizar la enseñanza mediante el “aprender haciendo”, como construcción del aprendizaje, responde a una planificación anual del trabajo del aula, que es coherente y se desprende del proyecto curricular institucional.

Se propicia la participación de los alumnos, el trabajo y el intercambio de ideas como medio para la adquisición de procedimientos y el desarrollo de actitudes esperadas, orientados por un docente asumiendo un papel creativo.

Este proyecto tiene como objetivo central el desarrollo progresivo de la capacidad de problematización del alumno con respecto a cuestiones relativas al campo del diseño desde una perspectiva multimedial.

El aprendizaje llevará a cabo mediante un conjunto de ejercicios prácticos de complejidad creciente; donde se aplicarán los conceptos de forma tal que, para su organización implique el conocimiento del nivel anterior. Estos conceptos serán aplicados mediante prácticas que reproduzcan aspectos de la realidad del campo al cual nos referimos, de modo que le permita al alumno comprender y manejar los requerimientos actuales, desarrollando su capacidad para observar, interpretar y responder al proceso de diseño.

Se plantea la realización de una producción final.

Contenidos

En este módulo se abordarán los elementos fundamentales de la comunicación multimedial para lograr productos que combinen imagen, sonido, narratividad y en particular la

interacción del usuario a partir del uso de herramientas digitales, buscando que los alumnos comprendan integralmente la dimensión expresiva, comunicativa y técnica.

Unidad 1: El diseño gráfico y su incorporación al diseño web.

Una introducción al mundo web – El entorno web, características y lenguaje.
El diseño gráfico, tecnología y nuevos medios – Diseño gráfico y "diseño web"- Diseño web y desarrollo web – El diseño Multimedial. Combinación de medios y de contenido.
Distintos tipos de piezas para la web, firmas de mail, flyers web, News Letters, sitios, etc.

Unidad 2: Conociendo la Web: ayer y hoy

¿ Qué es internet?. El impacto de internet – El surgimiento de la Web, Web 1.0, Web 2.0 - Las tecnologías de la Web 2.0 - Web 3.0: la versión inteligente - La propuesta de la Web semántica - Los agentes inteligentes de la Web semántica. Correos electrónicos y dominios – Alojamiento: hosts y hosting – FTP: carga y descarga – Dominos. Navegadores y compatibilidad. Diseño web para diseñadores gráficos. Tipos de piezas para la web.

Unidad 3: El DCU(El diseño centrado en el usuario)

Objetivos, usuarios y criterios – Diseño adaptado al dispositivo – Los contenidos mandan. Accesibilidad, navegabilidad y usabilidad: Accesibilidad - Pautas y evaluación de accesibilidad web – Navegabilidad – Usabilidad - ¿Cómo lograr una página web con niveles óptimos de accesibilidad, navegabilidad y usabilidad?.

Unidad 4: Aproximación a los códigos de programación

¿Qué es un código de programación? – HTML - Características estructurales del código HTML: marcado estructural - Elementos del código HTML – CSS – PHP – ASP - Javascript: dinamismo y programas dentro de HTML. Programas-

Unidad 5: Cómo planificar y diseñar un sitio web

Planificación de un sitio web - ¿De qué trata mi sitio? - Los objetivos: una guía de trabajo - Destinatarios - El diseño: una “decisión decisiva”. Mapas, esquemas, diagramas, prototipos.

Las decisiones estéticas: Diseño de un sitio web – Plantillas - Elección de fuentes - Utilización de colores - El uso de imágenes - Programas a imagen y sin semejanza.

Claves sobre diseño web para un sitio: Cómo organizar la estructura de un sitio web - La página de inicio - El menú de navegación – Recomendaciones para redactar y organizar contenidos - Nuestro sitio en los buscadores de la Web - Licencias y software libre - El rol del webmaster – Observar, detectar, adaptarse – Una mirada hacia el futuro.

Actividades

Análisis de productos multimediales diversos.
Análisis de sitios de Internet on line.
Relevamiento de información y análisis de jerarquización.
Preparación de imágenes fijas y en movimiento para su uso.
Realización del mapa de navegación de un producto multimedial lineal y otro no lineal.
Realización de un producto multimedial simple: desde el relevamiento de la información, definición del destinatario, función del producto, diseño de mapa de navegación, diseño de interfaz y opciones de interactividad.
Realización de piezas para la web de complejidad creciente.
Prueba del producto realizado.
Resolución de trabajos prácticos, análisis grupales de contenidos favoreciendo la comunicación y el trabajo en equipo, participación activa en el desarrollo de la clase, partiendo de los conocimientos previos que posean sobre el tema, debates y exposiciones grupales.

Recursos

Los contenidos a trabajar serán abordados de manera teórico – práctica mediante la exposición oral del profesor, quien además utilizará todo aquel material didáctico que el contenido trabajado requiera, como ser: Computadoras, video, libros, apuntes, gráficos, cds, DVD's, etc.
El docente tendrá a cargo el facilitar los apuntes teóricos que los alumnos requieran para su fichaje, así como todo aquel material bibliográfico especializado.

Presupuesto del tiempo

El proyecto se desarrollará a lo largo de todo el año lectivo 2019, en dos cuatrimestres con una carga horaria de 2 (dos) módulos semanales.
El primer cuatrimestre está previsto trabajar sobre los contenidos de las unidades I, II y III y en el segundo cuatrimestre el resto de las unidades. Se establecen dos parciales, un primer parcial en los últimos días del mes de Junio, principios de julio y un segundo parcial en el mes de Noviembre, aquí deberán presentarse los trabajos correspondientes a ambos cuatrimestres y el trabajo final pautado para la aprobación de la materia.
Se prevé 1 clase antes de la culminación de cada cuatrimestre, para integración de contenidos, correcciones y entregas de trabajos no aprobados o por rehacer.

.

Del Docente

Paul Mijksenaar, Diseño de la información. México, Editorial Gustavo Gili.
Bonsiepe Gui, Del objeto a la interface. Editorial Infinito, 1999.
Arturo Montaug, Diego Pimentel, Martín Groisman, Cultura Digital. Ed. Paidós, 2005.
Fernández Coca Antonio, Producción y diseño gráfico www. Editorial Paidós, 1998.
Multimedios Clarín, Editorial Arte Gráfico Argentino.
Kindersley Peter, Multimedia Guía completa. Editorial B Grupo Zeta.
Fuenmayor Elena, Ratón Ratón. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1996.
Taylor Richard, Enciclopedia de técnicas de animación. Editorial Paidós, 2001.
Royo Javier, Diseño Digital. Barcelona, Editorial Paidós.
Álvarez García, A., HTML, Guía práctica, España, Anaya Multimedia, 2010
Elmasri Ramez y Navathe Shamkant, Fundamentos de sistemas de bases de datos, España, Pearson Educación, 2010.
Griffin, J., Creación de sitios web con XML y SQL server 2000, Alambra, Pearson, 2002.
Salvadora, Neus Arques, Aprender comunicación digital, Buenos Aires, Editorial Paidós, 2006.

Bibliografía on-line:

Planeta web 2.0 <http://www.planetaweb2.net/> Cristobal Cobo y Hugo Pardo Kuklinski actualizado en 2007. Actualización: 23 Agosto, 2007

Se irán incorporando todo aquel material que vaya surgiendo en el transcurso del ciclo lectivo y sea útil para profundizar los contenidos propuestos.

Del Alumno

El alumno se manejará con apuntes preparados por el docente los cuales se desprenderán de su bibliografía. Dichos apuntes contarán con los datos correspondientes a título de libro, autor, editorial, fecha, etc.

Articulación con la práctica y experiencia laboral

La inserción de profesionales de la comunicación visual ha evolucionado en los últimos años y la participación de estos dentro de organismos públicos y privados se manifiesta como una constante.

Las variables responden a la incorporación de diseñadores en agencias de publicidad, editoriales, empresas de servicios y empresas medianas o grandes donde existe un área de diseño propia y específica.

Como aporte a la práctica, se orienta el aprendizaje a la resolución de problemáticas reales vinculadas con la disciplina. De acuerdo al perfil del egresado, este deberá adquirir competencias que le permitan insertarse en el mercado y mantenerse actualizado, es por ello que los casos de análisis e investigación estarán vinculados a la actualidad del mundo del diseño de comunicación y es así que, las actividades se orientan con el objetivo de enriquecer la práctica profesional.

Evaluación

Como pautas generales de evaluación se plantea:

- Actitud creativa consiente, interés y experimentación,
- Recurso de utilización de conocimientos previos, participación y propuestas,
- Criterios y estrategias, integración de la información.

La evaluación se hará en forma constante, cualitativa y cuantitativamente.

Cada actividad se evaluará conceptualmente, finalizado cada cuatrimestre, se evaluará en forma numérica, ambas notas (1° y 2° cuatrimestre), será promediada con la calificación del proyecto final, la misma será la nota final de la materia.

Se tendrán en cuenta en dicha evaluación, tanto los contenidos como los procedimientos y las actitudes de cada alumno en las distintas actividades.

Para la evaluar se utilizará el sistema de calificación decimal de 1 (uno) a 10 (diez) puntos.

Se implementarán dos instancias de evaluación por cuatrimestre, la nota del cuatrimestre será de siete o más, producto de las instancias de evaluación.

Para acreditar el espacio el alumno deberá obtener una calificación de 4 (cuatro) o más puntos en instancias de examen final.

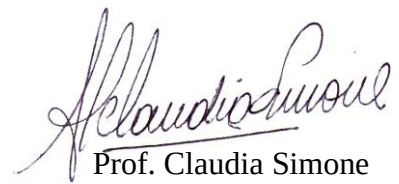
Se deberá cumplir además con el 80% de asistencias.

El docente realizará una devolución a cada alumno, de los resultados obtenidos en las evaluaciones, especificando logros, dificultades y errores en un plazo no mayor a los diez días, a partir de la fecha de evaluación.

El alumno que desaprobe un cuatrimestre, podrá recuperar por única vez, en la fecha estipulada para tal fin. Aquel alumno que desaprobe los dos cuatrimestres deberá recurrar el espacio.

Es condición para aprobar el espacio, aprobar la cursada, aprobar el espacio curricular que conste como requisito para la cursada en las correlatividades de los Diseños Curriculares.

La evaluación cuantitativa responderá a la normativa vigente para el Nivel Superior de la Provincia de Buenos Aires, Resolución 4043/09: Régimen Académico y al Plan de Evaluación Institucional.



Prof. Claudia Simone