



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**  
**Diseño de Información- 4º año**  
*(Producción, Lenguaje – Recepción)*

Profesora Simone Claudia

## ***Funciones de la cátedra***

---

Este Espacio 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 de información..

## ***Fundamentación Teórica***

---

Si entendemos al Diseñador como un “operador cultural” y no un mero “traductor” de mensajes ajenos podremos dimensionar la complejidad que implica su formación en un momento de cambio de paradigmas. Se trata aquí de formar profesionales capaces de detectar nuevos ámbitos y modos de decir. Capaces, también, de comprender la complejidad de los diferentes géneros en los que la comunicación se desarrolla. Así mismo, es necesario para el profesional comprender el rol del usuario, de aquel que, lejos de una supuesta actitud pasiva, tiene un rol activo en la construcción de sentido y que leerá los textos en diferentes contextos y en relación con otros textos, que podrá optar por tomarlos, desecharlos, reinterpretarlos, refutarlos, recordarlos u olvidarlos, independientemente de los deseos y aspiraciones del diseñador.

Los nuevos desarrollos, en todos los ámbitos de actividad cultural, que han tenido lugar como consecuencia de los avances tecnológicos han ampliado el campo de injerencia para el Diseño Gráfico, así mismo los desarrollos teóricos en el campo de la comunicación y particularmente en el de la comunicación visual han permitido volver la mirada hacia el campo disciplinar desde otros campos de conocimiento.

"El diseño de información es la definición, planeación y modelado de los contenidos de un mensaje y su ambiente, lo cual se presenta con la intención de lograr objetivos particulares en relación a las necesidades de los usuarios".

La información visual es una tendencia en expansión. Hoy, es casi imposible pensar en informar, comunicar o transmitir mensajes sin la ayuda del lenguaje visual.

Asimismo estamos entrando en una nueva etapa en dónde la convergencia de medios da lugar a nuevas exploraciones de diseño y contenido.

## ***Expectativas de Logro***

---

- Lograr el desarrollo de un pensamiento proyectual, que vincule la resolución de problemas complejos de comunicación con una profunda reflexión crítica sobre los productos y los procesos.
- Estimular la reflexión crítica a partir de un análisis racional de su propia producción y de otras producciones gráficas.
- Desarrollar la creatividad a partir de poner en funcionamiento técnicas específicas que induzcan respuestas innovadoras.
- 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***

---

Se pretende formar un profesional que:

- sea consciente del rol que debería desempeñar para responder responsablemente a las demandas de la sociedad toda, en la cual se encuentra inserto y en cuya conformación participa.
- con autonomía intelectual para tomar posición frente a los acontecimientos sociales que surgen en su entorno.
- con sólidos principios éticos, y un manejo consciente del producto de diseño como portador de significados, de su dimensión existencial y de su participación en la conformación del imaginario de la sociedad en la que se insertan.
- con capacidad para dar solución a problemas de Diseño de alta complejidad que demandan por una formación cuya profundidad permita trascender la mera resolución de la pieza gráfica e incursionar en las áreas de planificación y estrategia comunicacional.
- con flexibilidad para integrar equipos interdisciplinarios en una tarea de Diseño que se torna cada vez más compleja.

## **Encuadre Metodológico**

---

En este nivel se atiende al desarrollo de abordajes estratégicos para la resolución de problemas de comunicación visual de alta complejidad.

Se trabajará el proyecto como continuidad de fases programadas, para ello se abordará: la definición del problema como primera fase de proyecto, los métodos de análisis de problemas, el conocimiento y reconocimiento del contexto como variable activa del proyecto de diseño a fin de poder llegar a la determinación de las características del proyecto a desarrollar como instancia inherente al proceso de diseño

Se atenderá asimismo de forma relevante el rigor profesional en el desarrollo, el ajuste y la presentación de las propuestas; entendiendo que este taller es la plataforma preparatoria para su inminente desarrollo como profesionales.

Por esta razón se procurará trabajar con casos reales -más allá de la posibilidad de implementación de los proyectos- para poner en práctica en un marco de realidad todas las variables intervinientes en la definición de las estrategias, la elaboración de las propuestas, la definición de los proyectos y la factibilidad de la implementación.

## **Contenidos**

---

### **Unidad 1:**

#### **Señalización y señalética.**

El concepto de la señalización y la señalética como acción modificatoria del habitat. La gráfica espacial: el espacio enunciativo. Clasificación de los sistemas de señales y símbolos. Subsistemas informativo, tecnológico, de emplazamiento y gráfico. La señal como objeto urbano-arquitectónico

### **Unidad 2:**

#### **Diseño de interfaces de información**

La genealogía del diseño de información. Concepto. El campo del diseño de información. Sistema de gráfica estática. La imagen como herramienta en los procesos cognitivos. Carácter performativo del diseño de información. Gráficos y megagráficos. Tipos y estructuras. La articulación de discursos heterogéneos en la pieza, polifonía. El valor enunciativo de la puesta en página. Particularidades del régimen de lectura. Instructivos. Estadístico. Descriptivos. Cartográficos. La infografía. La infografía como sistema. Breaking News.

### **Unidad 3:**

#### **Sistemas gráficos cinéticos digitales.**

La evolución tecnológica y su incidencia en los medios masivos de comunicación. Los nuevos procesos de mediación: del texto al hipertexto. Las competencias comunicativas en contextos mediáticos. Experimentación en nuevas variables de estructuración de mensajes y su incidencia en el contexto social.

Diseño de interfases. Diseño de información en los hipermedios. La dimensión cognoscitiva del diseño de interfases. Elementos para el diseño multimedia. Metodología de diseño de entornos digitales para la información, la educación, la investigación y el entretenimiento. Conceptos de usabilidad en contextos digitales.

### **Unidad 4:**

Diseño de información en la tridimensión. Desarrollo de proyecto final.

## ***Actividades***

---

- Desarrollo de clases teórico- prácticas.
- Desarrollo de marco teórico histórico-estético para la formación de la opinión y facilitar la toma de decisiones.
- Repaso de diseño de señalización y señalética, observación y análisis de casos reales.
- Diseño de instructivo.
- Diseño de gráficas estadísticas.
- Diseño de infografía.
- Diseño de Breaking News.
- Desarrollo de bocetos y originales.
- Diseño de infografía aplicable a los distintos medios. Diseño de una pieza para editorial y otra digital.
- Trabajos de investigación.
- Trabajo de proyecto final.

## ***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 dividido en dos cuatrimestres con una carga horaria de 4 (cuatro) módulos semanales. Se establecen dos parciales, uno en el mes de Julio correspondiente al primer cuatrimestre y el otro entre los últimos días de Octubre y principios de Noviembre, correspondientes al segundo cuatrimestre, donde se presentarán los trabajos correspondientes a ambas instancias para poder acceder al examen final. 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.

En el mes de Diciembre en instancias de exámenes finales se hará la entrega del trabajo final.

## **Bibliografía**

---

### **Del Docente**

- Pensar la imagen. Zunzunegui, Santo. Madrid, Editorial Cátedra, 1992.
- La sintaxis de la imagen. Dondis. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2003.
- Frutiger, Adrian. Signos, símbolos, marcas y señales. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1981.
- Historia del diseño gráfico. Meggs, Philip. Editorial Trillas
- Retórica de la imagen. Barthes, Roland. Buenos Aires. Editorial Tiempo Contemporáneo, 1970.
- Diseño de la información . Paul Mijksenaar. México , Editorial Gustavo Gili.
- Ratón, Ratón. Fuenmayor Elena. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1996.
- 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. Piadós, 2005.
- Señalética de Joan Costa - 1989 -
- Diseñar para los ojos - Página 101 de Joan Costa, Joan Costa Font, Costa Solà-Sagalés Costa - 2003
- Designing Pictorial Symbols Nigel Holmes, Rose De Neve, 1990.
- Designer's Guide to Creating Charts and Diagrams Nigel Holmes, 1991.
- Data Flow 2 Visualizando la información en el diseño gráfico Editors: N. Bourquin, R. Klanten, T. Tissot, S. Ehmann
- Diagramas Grandes ejemplos de infografía contemporánea de Jessica Glaser
- Signage systems & Information Graphics - Professional Sourcebook, Andreas Uebele, Thames & Hudson. 2009.

- Símbolos, pictogramas y siluetas, Marta Aymerich, Index Book. 2008.
- Data Flow 2 - Spanish edition, Gestalten.
- Frascara, Jorge, ¿Qué es el diseño de información?. Ediciones Infinito, 2011.

## **Del Alumno**

El alumno se manejará con apuntes y copias preparados por el docente los cuales de desprenderán de su bibliografía. Dichos apuntes contarán con los datos correspondientes a título de libro, autor, editorial, fecha, etc. Tendrán a su disposición todo aquel material bibliográfico y digital utilizado en las clases.

## ***Articulación con la práctica y experiencia laboral***

---

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 de integración, 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 cuatro 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 instancia de exámen final.

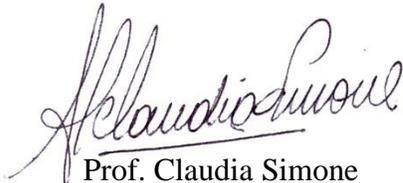
Se deberá cumplir además con el 80% de asistencias.

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.

Provincia de Buenos Aires, Resolución 4043/09: Régimen Académico y al Plan de Evaluación Institucional.



Prof. Claudia Simone