



Ministerio de Educación

Gobierno del Chubut

Dirección General de Educación Superior
Instituto Superior de Formación Docente N° 803
Puerto Madryn

PROGRAMA 20..

Carrera:

Tecnicatura Superior en Producción de Multimedia (Resolución: MECH 640/14)

Espacio curricular

Equipo Docente

Diseño Gráfico

Gustavo Fabian Candellero

1. FUNDAMENTACIÓN (Breve fundamentación destinada a los/as estudiantes; no es necesario incluir la fundamentación del proyecto con el cual se concursó)

Este proyecto se presenta como una propuesta a concretar con los estudiantes de la Tecnicatura Superior en Producción de Multimedia que se dicta en el Instituto de Educación Superior N°803

La Tecnicatura Superior en Producción de Multimedia, busca dar respuestas a la formación de profesionales en el dominio de nuevas tecnologías y el diseño de piezas comunicacionales para soportes digitales, que puedan aplicarse en diversos ámbitos y por medio de diferentes canales de comunicación.

La importancia de la pieza gráfica creada busca nuevas oportunidades además de mantener a los sujetos alejados de la mediocridad. La representación de piezas gráficas, tanto digitales como impresas en diversos formatos hacen al diseño gráfico uno de los canales más importantes e interesantes de la carrera.

El futuro profesional de la producción de medios deberá estar preparado para salir al mercado laboral, y en la realización de piezas gráficas, como también en lo práctico, manejando los programas de diseño específicos con su debida preparación de archivos para imprentas y medios digitales.

El módulo Diseño Gráfico es un lenguaje específico, y los programas informáticos no lo son todo en la preparación de piezas gráficas, el alumno deberá estar preparado en la ejecución de bocetos, guiones, storyboard y fotografía, según corresponda. Todo esto forma parte de herramientas de diseño, además de su propia creatividad.

Competencias digitales:

- **Manipulación de imágenes:** Los estudiantes deben aprender a editar y mejorar fotografías e ilustraciones digitales.
- **Creación de vectores:** El manejo de gráficos vectoriales es esencial para crear logotipos, iconos y otros elementos de diseño escalables.
- **Diseño para medios impresos y digitales:** Es importante que los estudiantes comprendan las diferencias y requisitos técnicos para diseñar tanto para impresos como para medios digitales, como redes sociales o páginas web.
- **Manejo de programas específicos de diseño:** Mediante el uso de las computadoras personales, se introducirá en el aprendizaje de los programas CorelDraw – Adobe Illustrator – Adobe Photoshop, de una manera interactiva y práctica, el alumno realizará piezas vectoriales, aplicables al mundo digital y gráfico. Este aprendizaje mediante proyector introduce al alumno en las herramientas más importantes del diseño.

- **Introducción al diseño gráfico:** Teoría sobre psicología de color, medios digitales, e impresos, teoría del diseño, iconografías, equilibrio, composición, formatos, tipografías, licencias.

2. OBJETIVOS

Objetivos Generales

- Desarrollar la capacidad creadora a través del conocimiento de técnicas y recursos, que le permitan encontrar soluciones a diferentes planteos teóricos y prácticos.
- Fomentar el trabajo en equipo, así como el respeto por el trabajo y la opinión de sus pares.
- Ampliar la percepción mediante la exploración de las formas y el espacio, tener una buena lectura de espacios en blancos, equilibrio, y formatos.
- Reconocer los procesos constitutivos de la forma, así como los distintos enfoques para abordar el concepto.
- Aplicar conocimiento técnicos y funcionales, conceptuales e instrumentales en la producción y análisis de formas, entendiendo como producto cultural las distintas manifestaciones.
- Producir piezas comunicacionales con herramientas digitales adecuadas considerando los actuales contextos comunicacionales de mercado, técnicos y tecnológicos.
- Desarrollar propuestas de producción multimedial, creativas e innovadoras que respondan a necesidades concretas del usuario

Objetivos específicos:

- Consolidar las destrezas adquiridas en el manejo de programas específicos de la unidad curricular, diseño gráfico tales como: CorelDraw, Adobe Illustrator, Photoshop.
- Incorporar hábitos de diseño, generador de ideas, creatividad, bocetos, digitalización de imágenes para su posterior tratamiento digital.
- Tener un buen manejo informático tanto en herramientas de diseño como en manejo de programas de oficina (Word, Excel, etc) y una buena organización en el armado de carpetas para guardar los archivos producidos.
- Prestar servicios y aportes en nuevas tecnologías comunicacionales marketing digital diseño web y/o community manager.

3. CONTENIDOS – BIBLIOGRAFÍA

- Diseño gráfico y comunicación. El proceso de diseño. diagramación, equilibrio, formato, tipografías, color. El diseño gráfico como profesión.
- La tipografía y el mensaje. Estructuración. Forma y función. usos, clasificación, historia. Familias Tipográficas y sus características. Variables Tipográficas. Variación de conjuntos de tipografías y variación de la interlínea. Ritmo.
- Diferentes propuestas gráficas y sus aplicaciones. (Flyer y diseño de folleto, banners, infografías, logos, cartelería, posteos en redes sociales) Sistemas de impresión, serigrafía, offset, duplicadora, láser, sublimación, lonas, vinilos etc.
- Diseño asistido por computadora: manejo de programas.
- La imagen y el texto. El afiche, contexto tecnológico y social. La comunicación de masas. La imagen y su discurso. La imagen en el discurso mediático.
- Análisis de marcas en distintos rubros y escalas. La marca y la serie. La imagen en secuencia: comic, cine, tv, multimedia.

- Diagramación y diseño de libros para impresión y Ebooks, revistas, folletos y diseño editorial. Tapas de libros, revistas, videos y avisos publicitarios.
- Generación, preparación y envío de archivos informáticos para su posterior proceso en empresas de preimpresión e impresión. Escaneado de imágenes e impresiones y pruebas de color. Distintos tipos de hojas y sus tamaños, texturas y grosores.

Bibliografía para el docente

- Gavin Ambrose, Paul Harris. (junio 2006). Fundamentos del diseño creativo. Parramón.
- John Barnicoat. (2000). Los carteles, su historia y su lenguaje. Gustavo Gili
- Jonatan Gomez. (2000). Sistemas Editoriales. Hoja Blanca
- Alicia Ramírez Verd. (1999). Estudio de las marcas. 1º Gráfico
- CEVAGRAF, S.C.C.L. (2014). La impresión y sus secretos. CEVAGRAF, S.C.C.L.

Bibliografía para el alumno

- Betty Edwards. (2006). El Color. Urano
- Rosario Salinas. (1994). La armonía del color. Final Copy
- Karen Cheng. (1997). Diseñar tipografías. GG Diseños
- Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. (1993). Historia del diseño gráfico. RM
- Georgina Villafaña Gomez. (2007). Educación Visual. Trillas
- Magdalena Droste. (2006). Bauhaus. Taschen
- Rafael Ráfols, Antoni Colomer. (2006). Diseño Audiovisual. GG Diseños
- Maggie Gordon, Eugenie Dodd. (1994). Tipografía Decorativa. Lennyteka
- Adrian Frutiger. (2007). Signos, símbolos, marcas, señales. GG Diseños
- Acuario Evolución. (2014). Manual de Diseño Editorial. Acuario Evolución

4. EVALUACIÓN – ACREDITACIÓN (CONDICIONES DE ALUMNO REGULAR Y LIBRE)

La evaluación forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente, como herramienta para los docentes, dado que permanentemente están evaluando, no sólo con evaluaciones parciales. Sino que evalúan frecuentemente, ya sea desde la **participación de los estudiantes en clase como así también la entrega de trabajos prácticos en tiempo y forma**. Es importante destacar que la evaluación es un proceso que valora los avances de los estudiantes con respecto a los objetivos de la enseñanza pudiéndola reorientar y revisando permanentemente estrategias métodos y parámetros que pueden ser importantes con esos objetivos, Por consiguiente, la evaluación será de carácter diagnóstica, formativa y recapituladora.

Mientras que también se evaluará la apropiación de los contenidos y dificultades de estos, acompañando para una retroalimentación. Y finalmente se evaluarán los logros de los estudiantes, integrando la valoración de productos y procesos.

Criterios de Promoción y Acreditación:

Promoción Directa:

Se considera acreditada la unidad curricular si el estudiante cumple con:

- a) 80% de Asistencia.
En caso de enfermedad y otra causa debidamente justificada ante las autoridades del I.E.S N°803, se prevé un 70%.
- b) Aprobó los dos parciales con un mínimo de 7 (Siete).
- c) Entregó y aprobó todos los trabajos prácticos, con una calificación de 7 (Siete)

Examen final:

Se considera regularizada la unidad curricular, si el estudiante cumple con;

- a) 70% de Asistencia. En caso de enfermedad y otra causa debidamente justificada ante las autoridades del I.E.S N°803,, se prevé un 60% de asistencia.
- b) Aprobó los dos parciales con un mínimo de 4 (Cuatro)
- c) Entregó y aprobó todos los trabajos prácticos.

Examen Libre:

Cumplir con los requisitos del I.E.S N°803 y no superar el 30% de las materias aprobadas en instancias libres.