

Curso: Tercer año.

Modalidad: teórico-práctica

Promoción: directa / indirecta

Profesora Titular

DCV Claudia Margarita Fila

Profesor Adjunto

D.C.V Leonel Pablo Vigier

Jefe de Trabajos Prácticos

Arq. Martín Eduardo Garro

Ayudantes diplomados

D.C.V Giselle Bacchiega

DCV Angel Ramón Martino

D.C.V Jonathan Nini

DCV María Eva Arias

DCV Lucio Gastón Gaite

Régimen de dictado de la asignatura: **anual**.

METODOLOGÍA:

Clases teóricas: Una (1) clase semanal de una (1) hora cátedra de duración, con recomendación de material teórico de acuerdo con el cronograma suministrado al alumno al comienzo de la clase.

Clases prácticas: Una (1) clase semanal de tres (3) horas cátedra de duración, en comisiones coordinadas por ayudantes diplomados, supervisados por el Profesor Adjunto.

Modalidad de trabajo: El trabajo práctico se llevará a cabo con modalidad de taller de tecnología.

Criterios de evaluación práctica

La evaluación se llevará a cabo durante las horas del taller de tecnología, mediando la intervención de los ayudantes con sus grupos de estudiantes correspondientes.

Se suma a este criterio la valoración que arroja el trabajo práctico en el momento de su entrega.

Criterios de evaluación teórica

El estudiante será evaluado teóricamente por medio de dos exámenes parciales, en los cuales se considerará la teoría interviniente sobre los materiales expresados en las prácticas referidas.

Las pruebas parciales serán dos en el año, considerando una en el primer cuatrimestre y la otra en el segundo.

Dichas pruebas tendrán una instancia de recuperación, contemplando un examen flotante para ser usado en cualquiera de las dos instancias.

OBJETIVOS

Que el alumno conozca los problemas de diseño planteados en la gráfica del entorno.

Que estudie la naturaleza de los materiales y su respuesta física, resistencia al tiempo y al lugar, desarrollando el criterio de aplicación adecuado para los espacios interiores y exteriores. Que logre una actitud de investigación, ideación, desarrollo, propuesta, teoría y conocimiento empírico.

Que desarrolle la competencia de selección de los materiales, que detecte su capacidad de expresión estética-visual, la significación en el léxico de la comunicación visual asociados a estrategias globales.

Desarrollar en el alumno el pensamiento tecnológico vinculado al espacio tridimensional y constructivo, teniendo en cuenta el espacio habitado por el hombre y los posibles elementos urbanos que lo caracterizan y constituyen.

EXPECTATIVAS DE LOGROS AL FINAL DEL CICLO

Desarrollar el pensamiento tecnológico en la etapa del proyecto constructivo/tridimensional/ espacial.

Desarrollar los conocimientos empíricos.

Desarrollar una actitud crítica frente a la emisión de juicios tecnológicos.

Respeto por la opinión del otro, su tiempo.

Disposición para acordar y aceptar reglas para la producción tecnológica.

CONTENIDOS

Unidad 1. Materiales.

Maderas. Metales. Hormigón. Mármoles y granitos. Soportes celulósicos, Vinilos de impresión, calandrados, fundidos (rotulación vehicular). Reflectivos, metálicos, estáticos, blancos, transparentes, micro perforados. Canvas brillante, satinado, mate, lonas translúcidas y lockout. Plásticos. Cerámicos. Vidrios.

Unidad 2. Estructura.

Soporte aplicado. Soporte a una, dos, tres, cuatro columnas. Soporte totémico. Soporte colgado. Soporte a ménsula. Soporte gran tamaño. Soportes móviles.

Unidad 3. Técnica.

Relieve. Bajorrelieve. Calado. Volumen. Movimiento. Color. Trama. Transparencia. Iluminación.

Unidad 4. Soportes y escalas de lectura.

Gran distancia en espacios abiertos (macrográfica). Publicidad en la vía pública. Gráfica del entorno, rotulación, escrituras urbanas. Cartelería urbana. Interiores. Macro-gráfica de interiores. Señalizaciones. Stands. Vidrieras.

Unidad 5. Sistemas industrializados.

Impresión de gran formato, gráfica outdoor: Máquinas de ploteo. Usos de la tecnología ploter. Diferencia entre impresoras tradicionales e impresoras ploter, sus funcionamientos. Formatos estandarizados de los materiales para impresión en sistema ploter.

Vinilos de impresión y de corte.

Tintas para ploter: a base de agua, eco, solventes, UV, y para sublimación de telas

Criterios de evaluación y acreditación

Aspectos Teóricos: Los alumnos deberán aprobar dos (2) evaluaciones parciales escritas. Se aprobarán con una calificación mínima de seis (6) puntos para la promoción directa y de una calificación mínima de cuatro (4) puntos para la promoción indirecta (con examen final)

La evaluación será individual. Cada parcial tendrá su fecha de recuperación una semana después, en caso de desaprobarse el recuperatorio, a la semana siguiente se tomará el examen flotante.

La prueba flotante será utilizada solo una vez. El estudiante que no aprobara el flotante de la evaluación teórica quedará desafectado del ciclo lectivo

Aspectos Prácticos:

Se realizarán entregas de trabajos prácticos de carácter individual y/o grupal, siendo su calificación siempre individual. Se aprobarán con una calificación mínima de seis (6) puntos para la promoción directa y de una calificación mínima de cuatro (4) puntos para la promoción indirecta (con examen final)

Los alumnos deberán entregar la totalidad (100%) de los trabajos prácticos, cumpliendo con los requisitos, fecha y horario propuestos por la Cátedra, y aprobar como mínimo el 80% de los mismos.

No se aceptarán entregas fuera de término. Sólo en casos excepcionales, con algún tipo de acreditación fehaciente. La Cátedra podrá disponer de una fecha adicional de entrega. La secuencia de trabajos prácticos previstos incluye un trabajo práctico final orientado a la resolución de problemas tecnológicos en el campo de la industria de la gráfica del entorno, con el objetivo de integrar conceptualmente los contenidos de la cursada. La modalidad de entrega estará en función del desarrollo de la cursada y la cantidad de alumnos en cada ciclo lectivo.

Promoción directa

El estudiante obtendrá la promoción directa con una calificación mínima de seis (6) puntos en los trabajos prácticos y seis (6) puntos en las evaluaciones teóricas (parciales).

Promoción indirecta / Evaluación en exámenes:

Los exámenes finales se aprueban con un mínimo de cuatro (4) puntos. Para aprobar el examen, además de los contenidos teóricos y prácticos que involucra la asignatura, los alumnos deberán presentar un proyecto en donde tendrán que demostrar sus competencias para relacionar conceptos, tomar decisiones tecnológicas apropiadas y resolver problemas vinculados a los procesos productivos de la industria de la gráfica del entorno.

La modalidad del examen será a partir de la evaluación de un proyecto inédito.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

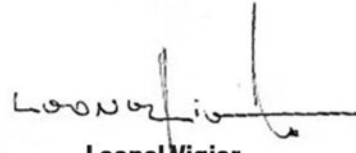
- Ambiente humano e ideología. Tomás Maldonado.
- Análisis de la iconografía comercial de Madrid. Alberto Corazón.
- El diseño gráfico en la arquitectura.
- Gráfica del entorno. Mitzi Sims.
- Grafpuntura. Shakespear.
- Ideología y metodología del diseño. Llovet Jordi.
- La imagen de la ciudad. Kevin Lynch.
- La dimensión oculta. Edward Hall.
- Señal de diseño. Shakespear.
- Señalética. Joan Costa.
- Gráfica del entorno. Signos señales y rótulos, técnicas y material. Mitzi Sims.
- El diseño gráfico en la arquitectura. Jock Kinneir
- Comunicación en la vía pública. Cecilia A. Davidek y Hugo M. Santarsiero
- Elementos urbanos, mobiliario y micro arquitectura, Josep Serra

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Revistas SUMMA.
- Revistas Tipográficas. • Revistas 90+10.



Claudia Fila
Profesora Titular



Leonel Vigier
Profesor Adjunto

3 CÁTEDRA TECNOLOGÍA Y MATERIALES
DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

