

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL
DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL 4A
AÑO 2025**

CODIGO DE MATERIA: **V0012**

DEPARTAMENTO DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

PROFESORA TITULAR: DCV María Adela Cañas

PROFESORES ADJUNTOS: Mg. DCV Beatriz Ramacciotti; Dr. DCV Pablo Tesone

JEFE DE TRABAJOS PRÁCTICOS: DCV Sebastián Vanini

AUXILIAR DOCENTE: DCV Agustina Rivadulla

PROGRAMA Y PROPUESTA PEDAGÓGICA

FUNDAMENTACIÓN

El marco propuesto por el plan de estudios de la carrera estipula para el cuarto año de la materia *Diseño en Comunicación Visual* una serie de contenidos mínimos entre los cuales pueden encontrarse la gráfica aplicada, el funcionamiento urbano, la morfología y el contexto urbano, el proyecto urbano y la comunicación visual y los factores socioculturales, psicológicos y ergonómicos, contextuales y tecnológicos condicionantes del uso.

La asunción, a su vez, de que muchos de los conceptos considerados como paradigmas a lo largo de la historia de nuestro campo disciplinar están en revisión —no sólo en nuestra Facultad, sino a nivel general— nos lleva a poner en cuestión los contenidos y la metodología de abordaje y nos obliga a estar en constante actualización y conocimiento del modo en que se desenvuelve la temática, tanto en el país como en el mundo.

En los últimos años aparecieron nuevos enfoques que abordan a las personas como usuarios con intereses y gustos determinados, pero también con usos propios y maneras de ver y vivir los entornos en los que este nivel de la materia hace hincapié.

Sin embargo, el campo de lo vivencial y de la experiencia atañe, además, a distintas entidades o instituciones que consideran al entorno como el ámbito central en el que se vinculan con las personas que lo recorren. Por este motivo, puede decirse que su percepción en el imaginario del público depende de cuestiones que exceden lo meramente visual e involucran otros aspectos sensoriales, además de cuestiones simbólicas que, a su vez, permiten la identificación de esas personas con determinados consumos, usos, modos de transitar, etc.

Por estos motivos, la propuesta para este cuarto año apunta a promover en el grupo de estudiantes el aprendizaje de los fundamentos necesarios para abordar el fenómeno del diseño en proyectos de alta complejidad en los que el entorno toma un rol protagónico. Este enfoque permite incluir áreas que en otras épocas gozaban de una cierta autonomía, como la señalización o el diseño de información y subordinarlos a la temática del diseño en el entorno. Un hecho que implica, a su vez, considerar la identidad del entorno (Lynch, 1960) y/o de la entidad con la cual se trabaje (Chaves, 2005). Asimismo, incorporar en ese proceso los contenidos mínimos antes citados.

En este marco, el acercamiento a las tres dimensiones es quizás uno de los principales aspectos a tener en cuenta a la hora de organizar el año lectivo. De esta manera surge un objetivo secundario, que es realizar la introducción a entornos de este tipo y de qué manera el diseño puede intervenir sobre ellos, con qué criterios, y qué tipo de respuestas puede dar.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- . Gráfica aplicada
- . Funcionamiento urbano.
- . Proyecto urbano y comunicación visual.
- . Características del espacio urbano.
- . Forma, trazado y paisaje urbano.

- . Diseño de información. Designación, disposición, jerarquización y secuenciación de contenidos.
- . Características, necesidades y comportamientos de los usuarios.
- . Señalización - Señalética.
- . Componentes de la comunicación en el entorno urbano y arquitectónico.
- . Sistemática. Lineamientos sistémicos.

CONTENIDOS PARTICULARES DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

ETAPA 1

- . Diseño, identificación y diferencia. El diseño como vía para la diferenciación y reconocimiento de espacios e instituciones. El diseño como operador para la construcción de afinidad e identificación entre personas e instituciones y espacios.
- . Acercamiento a las tres dimensiones. El espacio físico como ámbito de intervención. Organización y estructuración. Forma y trazado urbano; elementos de la ciudad —distritos, nodos, hitos, senderos, límites—; características del paisaje urbano; vinculación con el contexto circundante; criterios de denominación; condiciones de uso. Tipos de espacios. Elementos constitutivos y distintivos de los tipos de espacios presentes en un entorno. Emplazamiento; características de la arquitectura, mobiliario, gráfica aplicada al entorno; denominaciones; referentes utilizados.
- . Espacio ficcional. Límites y posibilidades poéticas. Vínculo con el cuerpo; rol de las personas en la resignificación de los espacios.

ETAPA 2

- . Puesta en juego de los elementos del arte en situaciones en las que interviene el diseño: materialidad, escala, color, textura, contraste, retórica, Gestalt, tipografía, espacio, tiempo.
- . Construcción de espacios con sentido. Vinculación entre aspectos simbólicos, perceptuales, materiales y funcionales. Consideración de las personas como parte de las intervenciones.
- . La ambientación de espacios como modo de sumergir a las personas en experiencias integrales que se vinculen a atributos simbólicos de las entidades intervinientes.
- . La explicación de procesos complejos como medio para ejercitar la síntesis y la metáfora para construir relatos aprehensibles.
- . Comprensión de fenómenos complejos canalizados a través de distintas vías. La navegabilidad como concepto aplicable a entornos de distinto tipo.
- . Personas como destinatarias e intérpretes de las intervenciones. Acercamiento a sus características primordiales. Motivaciones e intereses. Necesidades y requerimientos. Comportamientos y actitudes.
- . Conceptualización y establecimiento de estados de situación.
- . Desarrollo de productos o servicios e implementación a través de canales complementarios como un área de innovación.
- . Planificación de propuestas de diseño de alta complejidad. Objetivos. Concepto general de la propuesta. Referencias. Componentes y estructura sistémica. Plan de medios, canales y artefactos a utilizar.
- . Generación de contenidos. Selección, jerarquización y secuenciación.

METODOLOGÍA

La didáctica se estructura sobre la base de clases de exposición de conceptos, relevamientos de situaciones similares en el entorno (trabajo de campo), establecimientos de estados de situación y desarrollos de proyectos. El ámbito de la realización se efectúa en base a modelos que posibilitan el acceso a los conocimientos necesarios y la incorporación de metodologías de análisis y desarrollo que permiten dar respuestas adecuadas a los propósitos establecidos.

La construcción metodológica llevada a cabo en la materia se acerca a la idea de *practicum*, acuñada por Donald Schön (1992), que refiere al diseño de una situación de enseñanza-aprendizaje pensada y dispuesta para la tarea de aprender una práctica. Esta metodología privilegia la *reflexión en la acción*. De este modo, esperamos que el grupo de estudiantes, al interactuar racional y emocionalmente con el objeto de trabajo, se ajusten a las necesidades reales de la demanda, proponiendo soluciones a medida, tanto desde el punto de vista cultural, social, estético, económico y tecnológico, además de ser factible su realización.

La *reflexión en la acción* permitirá adquirir el conocimiento paulatina y simultáneamente al hacer disciplinar. Se constituye como parte necesaria para que puedan operar en la situación frente a la que se encuentren y se considera una instancia clave dentro de los procesos de producción en la medida que implica el conocimiento del contexto de intervención. La labor docente situará el foco en la posibilidad de ejercitarlo en paralelo a la realización. Una reflexión en la acción, un análisis para la producción.

Si retomamos la noción de *practicum*, podremos decir que se trata de «una práctica que debe ser aprendida mientras que ofrece posibilidades a los estudiantes para experimentar con poco riesgo, variar el ritmo y foco de su trabajo, y volver a revisar las cosas cuando resulte beneficioso hacerlo así» (p. 156). De aquí se abre el campo de posibilidades para la realización de esquicios que permiten la incorporación de algunos conceptos a partir de ejercicios de simple resolución y corta duración y

posibilitan un primer acercamiento a aspectos que se verán con mayor profundidad posteriormente.

El ciclo lectivo se estructura en dos partes: una primera, introductoria, en la que se hará un acercamiento inicial a conceptos generales vinculados a la disciplina y el área temática. Aquí los contenidos se abordarán a partir de la consideración del espacio como ámbito de intervención y, fundamentalmente, las distinciones que pueden encontrarse entre el espacio físico y el espacio ficcional. Sobre ellos se efectuará un recorte que ponga el foco en aquellas temáticas que posibiliten las ejercitaciones y promuevan la desautomatización de comportamientos alrededor de entornos de diverso tipo y complejidad.

En la segunda parte propondremos distintas situaciones en las que el entorno tenga un rol preponderante. Allí se pondrán en juego los contenidos centrales del cuarto nivel —emplazamiento, escala y materialidad— con las temáticas abordadas en los distintos ejercicios que involucren la experimentación. Este trabajo promoverá la construcción de una mirada reflexiva que permitirá definir las acciones disciplinares y llevar a cabo la producción de las intervenciones correspondientes. Durante estas instancias, el uso de casos de estudio permitirá que el grupo de estudiantes los desglose y trace equivalencias o analogías en ellos, en pos de facilitar un mejor abordaje. Es de esperar que, además, se pongan en juego los conceptos transitados hasta el momento.

Para el despliegue de los contenidos a abordar durante el año se utilizará el trabajo de campo y la experimentación para propiciar el acercamiento a proyectos de diseño de alta complejidad. Su utilización permitirá trabajar en los modos de observar la realidad que rodea a los casos de estudio. Los casos a abordar estarán pautados por el equipo docente, de forma tal que tengan puntos de contacto con el campo del diseño en el entorno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Cada trabajo de producción contará con sus condiciones de entrega, que serán detalladas oportunamente.

Todos los trabajos de producción dispondrán de una instancia de recuperatorio que se desarrollará de acuerdo a las reglamentaciones vigentes.

Para la evaluación de las ejercitaciones se hará hincapié en los siguientes aspectos:

- . Comprensión y conceptualización de las temáticas a tratar.
- . Grado de profundidad analítica.
- . Calidad de presentación.
- . Proceso de trabajo.
- . Participación y aportes en clase.
- . Incorporación de la bibliografía propuesta.
- . Uso de terminología específica.
- . Coherencia entre las distintas partes que componen los trabajos de producción.
- . Actualidad y contemporaneidad de las realizaciones.

ACREDITACIÓN

Para aprobar la materia es necesario:

- . 80% de asistencia.
- . 100% de los trabajos de producción aprobados.

BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V. (2005). *Urban Sign Design* [Diseño de signos urbanos]. Pie Books.
- Adams, S. (2018). *The Field Guide to Supergraphics. Graphics in the Urban Environment* [La guía de campo de supergráficos. Gráfica en el entorno urbano]. Thames & Hudson.
- Baer, K. (2008). *Information Design Workbook: Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies* [Manual de Diseño de Información: Enfoques gráficos, soluciones e inspiración + 30 casos de estudio]. Rockport Publishers.
- Belinche, D. (2016). *Arte, poética y educación*. Papel Cosido.
- Belluccia, R. (2007). *El Diseño Gráfico y su Enseñanza: ilusiones y desengaños*. Paidós.
- Berger, C. (2008). *Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* [Wayfinding. Diseño e implementación de sistemas gráficos de navegación]. RotoVision.
- Bunge, M. (2005). *Diccionario de filosofía*. Siglo XXI Editores.
- Chaves, N. (2005). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili.
- Ciafardo, M. (Comp.) (2020). *La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Papel Cosido.
- Cirlot, J. E. (2014). *Diccionario de símbolos*. Siruela.
- Cossu, M. (2010). *Usted está aquí. Diseño de señalética*. Maomao Publications.
- Costa, J. (1987). *Señalética*. Ceac.
- Costa, J. (1994). *Imagen Global. Evolución del Diseño de Identidad*. Ceac.
- Costa, J. (2004). *La imagen de marca. Un fenómeno social*. Paidós.
- Costa, J. (2007). *Señalética corporativa*. Costa Punto Com Editor.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós Comunicación.
- Debray, R. (1997). *Transmitir*. Manantial.
- Dewey, J. [1934] (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Dewey, J. [1938] (2010). *Experiencia y educación*. Biblioteca nueva.
- Frascara, J. (2011). *El diseño de comunicación*. Infinito.

- Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?*. Infinito.
- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: information design for public places* [El manual de wayfinding: diseño de información para espacios públicos]. Princeton Architectural Press.
- Guerrini, S. (2017). *Los poderes del diseño: la construcción de imágenes y marcas entre culturas, políticas y negocios: teoría, metodología y práctica*. Troupe Comunicación.
- Jacobson, R. (Ed.). (2000). *Information Design* [Diseño de Información]. MIT Press.
- Klanten, R., Bourquin, N., Ehmann, S. y Van Heerder, F. (2009). *Data Flow: Visualising Information in Graphic Design* [Flujo de datos: visualización de la información en el diseño gráfico]. Gestalten.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City* [La imagen de la ciudad]. MIT Press.
- Mollerup, P. (2005). *Wayshowing. A guide to Environmental Signage. Principles & Practices* [Wayshowing. Una guía para la señalización en el entorno. Principios y prácticas]. Lars Müller Publishers.
- Morris, A.E.J. (2018). *Historia de la forma urbana. Desde sus orígenes hasta la revolución industrial*. Gustavo Gili.
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Gustavo Gili.
- Munari, B. (2020). *El arte como oficio*. Gustavo Gili.
- Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Norman, D. (2004). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.
- Olins, W. (2009). *El libro de las marcas*. Océano.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Paidós.
- Uebele, A. (2007). *Signage Systems & Information Graphics. A professional sourcebook* [Sistemas de señalización y gráfica de información. Libro de consulta profesional]. Thames & Hudson Ltd.
- Uebele, A. (2017). *Material* [Material]. Unit.

- Visocky O'Grady, J. y Visocky O'Grady, K. (2017). *A Designer's Research Manual* [Manual de investigación de diseñadores]. Rockport.
- Zátonyi, M. (2002). *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*. Kliczkowski.
- Zátonyi, M. (2011). *Arquitectura y diseño: Análisis y teoría*. Nobuko.