

Departamento  
de Diseño  
en Comunicación Visual

 FACULTAD  
**DE ARTES**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

# RECURSOS DIGITALES

MATERIA DE ANÁLISIS, CONOCIMIENTO Y EXPLORACIÓN  
DE LOS RECURSOS DIGITALES  
PARA SU APLICACION EN LA PRODUCCIÓN DE  
DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

Prof. DCV Gustavo Raúl García  
TITULAR

Carrera en que se inscribe:  
Licenciatura en diseño en Comunicación Visual

## **PROGRAMA DE ESTUDIOS**

### **MODALIDAD DE LA MATERIA OBLIGATORIA**

Anual - A dictarse durante el ciclo lectivo 2024 para estudiantes de 2 año.

### **SISTEMA DE PROMOCIÓN**

Directa.

### **CARGA HORARIA SEMANAL**

Cuatro (4) horas de cursada semanales obligatorias.

### **METODOLOGIA DE TRABAJO**

La materia contempla distintas actividades de trabajo que se desarrollan en forma articulada donde se acentúan los núcleos conceptuales propuestos en las unidades del programa.

Los procesos de conocimiento progresivos son el producto de la lectura y análisis de la bibliografía propuesta, tienen por objeto la construcción del marco teórico referencial.

También se profundizan conceptos y actividades de estudio y discusión, los mismos fomentan el debate e intercambio de los contenidos entre los estudiantes.

Durante el desarrollo de la cursada se considera la realización de charlas con invitados.

### **MODO DE EVALUCIÓN**

#### **Instancias de evaluación:**

- Trabajos prácticos individuales y grupales evaluados durante el desarrollo de la cursada.

#### **Condiciones de aprobación:**

- 80 % de asistencia a las clases.
- Aprobación de la totalidad (100%) de los trabajos prácticos.

### **DATOS DE CONTACTO**

Correo electrónico: [garciavampa@gmail.com](mailto:garciavampa@gmail.com)

## FUNDAMENTACION

En la actualidad el diseñador cuenta con dispositivos que permiten la utilización de diversas herramientas digitales para la realización de sus proyectos.

La tecnología, como cualquier otra creación del hombre, está al servicio de éste y no para reemplazarlo. Es un instrumento de trabajo esencial. La utilización de aplicaciones informáticas ayuda al desarrollo del estudiante. Es sumamente importante para el proceso de aprendizaje durante los primeros años.

En la actualidad la tecnología digital se impone en todos los ámbitos brindando amplias posibilidades, no sólo en el tratamiento de la información sino también en lo que respecta a las comunicaciones, en ese contexto debe trabajar el estudiante de la carrera en Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual.

Las aplicaciones actuales abren una nueva perspectiva enriquecedora y desafiante a la vez. Esto exige, además del dominio de los contenidos informáticos, el criterio del profesional a la hora de identificar los recursos que serán necesarios para llevar a cabo cada proyecto.

La finalidad de la materia es analizar, cuestionar y definir dentro del proyecto de diseño a seguir, la utilización de herramientas informáticas en el contexto de las diferentes disciplinas que componen la licenciatura y su desarrollo laboral.

Se entiende que su utilización en determinadas etapas del proyecto es ineludible, pero se debe capacitar al estudiante para que en virtud del análisis tome la decisión correcta, en cuanto a la elección de dicha herramienta. Respecto a la resolución del diseño propuesto, debe ser capaz de analizar patrones de diseño específicos enfocados en la experiencia del usuario (User Interface Design), y pueda analizar y definir sobre formatos y estándares para el almacenamiento y conservación de archivos digitales (textos, fotos, imágenes, videos, etc.)

En síntesis, se desea que el estudiante adquiera los conocimientos suficientes para diseñar propuestas, entendiendo el rumbo tecnológico hacia la realidad aumentada y la inteligencia artificial, que mejoran el proceso de interacción, la funcionalidad y la usabilidad.

## **PROPÓSITOS**

- Capacitarse en los procesos productivos digitales.
- Crear un espacio para el diálogo y el intercambio de ideas.
- Promover el pensamiento crítico.
- Fomentar el proceso fluido de análisis y producción.
- Producir contenidos incorporando el uso de la tecnología en los procesos de arte y diseño.

## **OBJETIVOS**

- Involucrar al alumno/a en la exploración del lenguaje para abordar las diversas variables de las nuevas tecnologías
- Capacitar a los alumnos/as para que en virtud del análisis tome la decisión correcta en la elección del software respecto de la resolución del diseño propuesto.
- Promover en el estudiante la producción y práctica proyectual incorporando los nuevos usos de tecnologías y software.

## **CONTENIDOS**

### **UNIDAD 1**

#### **IMÁGENES VECTORIALES.**

#### **DIBUJO Y ASIGNACION DE FORMA A OBJETOS.**

Generación de la mesa de trabajo.

Formato de documento.

Dibujo de formas básicas.

#### **SELECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS.**

Dar forma, soldar, recortar, interseptar, simplificar.

#### **RELLENO Y CONTORNOS DE COLOR**

Rellenos uniformes, degradaos,patrones,texturas.

#### **EL COLOR.**

Diferentes paletas de color.

Personalizar la paleta de colores.

Limpiar paleta de colores.

Sobreimpresión de colores.  
Colores globales, locales.  
Separación de colores en tinta planas.  
Color registro.

## **FORMATOS GRÁFICOS PARA INTERCAMBIO DE ARCHIVOS.**

Archivos vinculados.

## **UNIDAD 2**

### **LA IMÁGENES MAPA DE BITS.**

Calibración y ajuste de monitor.  
Resolución tamaño de las imágenes.  
Formatos de imágenes para su utilización.

### **EL COLOR.**

Síntesis Aditiva / Sustractiva.  
Sistemas de color: Modos de color.  
Sistemas de concordancia de color.

### **HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN Y RECORTE.**

Herramientas de selección.  
Qué es una herramienta de selección?  
Trabajar con selecciones basadas en el color.  
Operaciones y efectos con selecciones.

### **LA PLUMA Y LA PALETA DE TRAZADOS.**

Crear trazados y subtrazados.  
Convertir trazados en selección.

### **QUE SON LAS CAPAS?**

Documento creado por capas.  
Mover el contenido de las capas.  
Fijar las opciones de capa.  
Crear grupo de recorte.  
Crear máscaras de capa.

### **CANALES DE COLOR.**

Paletas, máscaras, canales alfa.  
Bicromías.

## **HERRAMIENTAS PARA SELECCIONAR COLOR.**

Selector de color.

Herramientas para pintar y modificar.

## **FILTROS Y SUS EFECTOS.**

### **UNIDAD 3**

#### **PROCESADORES DE TEXTO.**

Configuración de páginas, operaciones con estilos y plantillas.

Utilización de cuadrículas y reglas.

Incorporación de imágenes.

Escritura de párrafos, líneas, páginas. Número de páginas, encabezados y márgenes.

Combinación de un texto específico con una base de datos.

Envío y recepción de archivos.

Formatos adecuados de transmisión, para distintas plataformas.

### **UNIDAD 4**

#### **AUTOEDICIÓN.**

#### **MAQUETACION DEL DOCUMENTO.**

Ajuste de documento

Tamaño de página.

Tamaño de caja tipográfica.

Generación de columnas y medianiles.

Creación de páginas maestras.

Incorporación de elementos maestros.

Numeración de páginas.

Generación de cuadernillos.

#### **TRATAMIENTO DE TEXTOS.**

Incorporación de textos.

Archivos posibles de importar.

Fuentes, tamaños, variables tipográficas.

Marginaciones.

Sangrías, tabulaciones, capitulares.

Generación de estilos de texto.

Opciones de párrafo.

Vinculación del texto en las páginas.  
Contorneo de textos.

### **TRATAMIENTO DE IMÁGENES.**

Importación de imágenes.  
Formato y resolución correcta.  
Vinculación de imágenes.  
Aplicación de máscaras.

### **EL COLOR.**

Paleta de color.  
Añadir colores.  
Color registro.  
Separación de colores en tinta planas.

### **IMPRESION.**

Generación de archivo empaquetado para transporte.  
Generación de archivo PDF.  
Generación de imposición del pliego para impresión de cuadernillo.

### **BIBLIOGRAFÍA**

ALBERS, J. La Interacción Del Color. Madrid, Ed. Alianza Forma, 1979.  
Clases 1 A 11.  
BARTHES, ROLAND. La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona 1982.  
BLACKWELL, L. Tipografía del siglo XX. GG Diseño  
BLANCHARD, G. 1990. La Letra. CEAC, Barcelona.  
CAPETTI, F. Técnicas de impresión. Ed. Don Bosco, Barcelona. 1975.  
DEMONEY, J.; MEYER, S.A. Montaje de originales gráficos para su reproducción. Ed. G. Gilli, Barcelona.  
DONDIS, D. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. GG Diseño  
FONTANA, R. 1996. Pensamiento tipográfico. Edicial, Bs. As.  
FORSSMAN Y WILLBERG. Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letra. GG.  
FRASCARA, J. 1996. Diseño y comunicación. Infinito, Bs. As  
FRUTIGER, A. En torno a la tipografía. GG Diseño  
FRUTIGER, A. Reflexiones sobre signos y caracteres. GG Diseño



FRUTIGER, A. Signos, símbolos, marcas, señales. GG Diseño.

GÁLVEZ PIZARRO, F. Educación tipográfica, una introducción a la tipografía. TPG Ediciones

GAUTHIER, G. Veinte Lecciones Sobre La Imagen Y El Sentido, Introducción Ed. Cátedra, 1992

HELLER, E. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona. 2008

ITTEN, J. Arte Del Color. París, 1975.

KANDINSKY, V. Punto y Línea sobre el plano. Ediciones de Bolsillo. Barcelona 1983

LANGFORD, M. La fotografía pasa a paso. España. Hermann Blume. 1979

LUCIE-SMITH, E. Movimientos en el arte desde 1945. Buenos Aires, Emecé, 1994.

PARRAMON, J. M. El gran libro del dibujo. PARRAMON 1993

REVISTA TIPOGRÁFICA. Colección de revistas, de 1 a 72. BSAS.

RUDER, E. Manual de diseño tipográfico. GG Diseño

TUBARO, A. Y TUBARO, I. Tipografía: estudios e investigaciones. Universidad de Palermo. Ediciones CP47

WHELAN, B. La armonía en el color. Nuevas tendencias. Guía para la combinación creativa de los colores. Editora de Arte y diseño gráfico. 1994

WONG, W. Fundamentos Del Diseño Bi Y Tridimensional. Barcelona, G.G., 1979.

Hypertext and Hypermedia (1990) Jakob Nielsen

Homepage Usability (2001) Jakob Nielsen & Marie Tahir

About Face 2.0, The Essentials of Interaction Design (2003) Alan Cooper & Robert Reimann

100 Things Every Designer Needs to Know About People, (2011) Susan Weinschenk

The UX Book, (2012) Rex Hartson and Pardha Pyla

La guía del Community Manager. Estrategia, táctica y herramientas. (2013) Juan Carlos Mejía Llano

La Ciencia del Nuevo Marketing. (2013) Dan Zarrella,

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

HYPertext AND HYPERMEDIA, 1990. Jakob Nielsen

HOME PAGE USABILITY, 2001. Jakob Nielsen & Marie Tahir

ABOUT FACE 2.0, THE ESSENTIALS OF INTERACTION DESIGN, 2003. Alan Cooper & Robert Reimann

100 THINGS EVERY DESIGNER NEEDS TO KNOW ABOUT PEOPLE, 2011.

Susan Weinschenk

THE UX BOOK, 2012. Rex Hartson and Pardha Pyla

LA GUÍA DEL COMMUNITY MANAGER. ESTRATEGIA, TÁCTICA Y HERRAMIENTAS, 2013. Juan Carlos Mejía Llano.