

SEMINARIO FÍSICO-MATEMÁTICAS I

AÑO 2024

DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

TERCER AÑO

Correlativas: para cursar Seminario I el alumno debe tener aprobada la cursada de Física.

Seminario I es correlativa de la materia Taller V.

Modalidad: teórico-práctica.

Sistema de promoción directa.

Carga horaria: 4 horas semanales

DCV Gustavo Raúl García Profesor Titular

DCV Andrés Ariel Brandoni Profesor Adjunto

DCV Pablo Rochón Jefe de Trabajos Prácticos

DCV Gonzalo Ernesto Agua Ayudante de primera

DCV Gonzalo Ernesto Agua Ayudante de primera

DCV Jorge Gustavo Bozzarello Ayudante de primera

Especificación del régimen de dictado de la asignatura: cuatrimestral.

Dictada: primer y segundo cuatrimestre.

Objetivos Generales

Las tecnologías de la información son una herramienta para el aprendizaje, como extensión de la inteligencia humana, como ayuda, soporte o auxilio para el procesamiento de la información. Para que pueda cumplir con esos fines es necesario tener ciertas consideraciones.

Como cualquier otra creación del hombre, las nuevas tecnologías son herramientas que están al servicio de este y no para remplazarlo. La utilización de aplicaciones informáticas ayuda al desarrollo del alumno y permite potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la actualidad la informática se impone en todos los ámbitos brindando posibilidades amplísimas no solo en el tratamiento de la información sino también en lo que respecta a las comunicaciones, en ese contexto debe trabajar el alumno de la carrera en Diseño en Comunicación Visual.

Las nuevas aplicaciones que nos da la tecnología actual permiten en la carrera de Diseño en Comunicación Visual abrir una nueva perspectiva enriquecedora y desafiante a la vez. Esto exige por parte de los alumnos no solo el dominio de los contenidos informáticos sí no también la identificación de su función para una utilización adecuada y pertinente.

La finalidad de este seminario es la capacitación de los alumnos para la utilización de aplicaciones informáticas en el contexto de las diferentes disciplinas que componen la Carrera de Diseño en Comunicación Visual y su desarrollo laboral.

Objetivos Específicos

- Conocer las etapas que componen un proyecto.

- Conocer las ventajas y desventajas de los distintos métodos de planeamiento.
- Conocer los conceptos de hardware, entorno Sistema Operativo, procesador de texto, herramientas de dibujo, digitalización y tratamiento de las imágenes , aplicaciones de autoedición, producción de librerías y el uso de los bancos de imágenes.
- Evaluar distintos software orientados a las disciplinas abarcadas por el diseño en Comunicación Visual.
- Destacar la importancia de Internet como fuente de acercamiento de la información y comunicación entre personas de todo el mundo.
- Creación de objetos de Internet.
- Análisis de las nuevas tendencias de comunicación digital (redes sociales)
- Asistencia para la comprensión del medio para en términos de producción y generación de contenidos.
- El rol del Community manager, Estrategias de Contenidos y Redes Sociales

Contenidos

Arquitectura de los Sistemas de informáticos para diseño gráfico.
 Concepto de archivo. Organización física y lógica.
 La Imagen digital: su tratamiento. Distintos tipos de imágenes.
 Creación y producción de imágenes. Bitmap / Vectoriales
 Formatos de archivos adecuados.

Arquitectura de Sistemas de información digital.
 Diseño estructural (navegación lógica)
 Diseño de Interfaces
 Diseño visual para web (incluye contenido: texto – imágenes)
 Experiencia de usuario UX
 Secundarias
 Introducción a la programación web
 Transferencia de archivos
 Introducción a la programación orientada a buscadores (SEO), Optimización y posicionamiento en buscadores.

Evaluación: Trabajos prácticos. Parcial. Recuperatorio

Acreditación: Clase presencial.

Promoción: aprobación con nota 6 (seis)

Bibliografía:

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,