

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL  
DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL 4A  
AÑO 2024**

CODIGO DE MATERIA: **V0012**  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL  
PROFESORA TITULAR: DCV María Adela Cañás  
PROFESORES ADJUNTOS: DCV Beatriz Ramacciotti; Dr. DCV Pablo Tesone  
AUXILIARES DOCENTES: DCV Agustina Rivadulla; DCV Sebastián Vanini

## **PROGRAMA Y PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **FUNDAMENTACIÓN**

El marco propuesto por el plan de estudios de la carrera de Diseño en Comunicación Visual estipula para el cuarto año de la materia *Diseño* una serie de contenidos mínimos entre los cuales pueden encontrarse la gráfica aplicada, el funcionamiento urbano, la morfología y el contexto urbano, la gráfica urbana como resignificación de la urbe, 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 están en revisión —no sólo en nuestra Facultad, sino a nivel general dentro del campo disciplinar— 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 del Taller 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 que consumen, usan, transitan, etc.

Por estos motivos, la propuesta para este cuarto año apunta a promover en lxs alumnxs el aprendizaje de los fundamentos necesarios para abordar el fenómeno del diseño en proyectos de alta complejidad en los que el entorno tome 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 está capacitado para dar.

### **CONTENIDOS MÍNIMOS**

- . Gráfica aplicada
- . Funcionamiento urbano.
- . Morfología y contexto 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.
- . Sistematicidad. 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 generación 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 imbuir 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 navegación como concepto aplicable a entornos de distintos tipos.

. 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 y su 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 dispositivos 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 acordes a los propósitos establecidos.

El ciclo lectivo se estructura en dos partes: una primera introductoria, en la que se hará un primer acercamiento 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. 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 que lxs estudiantes desautomaticen comportamientos alrededor de entornos de diverso tipo y complejidad.

En la segunda parte propondremos a lxs alumnxs 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. Este hecho facilitará un mejor abordaje y es de esperar que, además, se pongan en juego los conceptos abordados 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.

La realización de *esquicios* permite la incorporación de algunos aspectos a partir de ejercicios de simple resolución y corta duración. A partir de este tipo de abordaje se podrá dar un primer acercamiento a aspectos que se verán con mayor profundidad posteriormente.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

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

Todos los trabajos prácticos 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 prácticos.
- . Actualidad y contemporaneidad de las realizaciones.

### **ACREDITACIÓN**

Para aprobar la materia es necesario:

- . 80% de asistencia.

. 100% de trabajos prácticos aprobados (con una calificación de 6 o más puntos).

## BIBLIOGRAFÍA

- Adams, Sean (2018). *The Field Guide to Supergraphics. Graphics in the Urban Environment* [La guía de campo de supergráficos. Gráfica en el entorno urbano]. Londres, Inglaterra: Thames & Hudson.
- Baer, Kim (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]. Beverly, Estados Unidos: Rockport Publishers.
- Belinche, Daniel (2016). *Arte, poética y educación*. La Plata, Argentina: Papel Cosido.
- Belluccia, Raúl (2007). *El Diseño Gráfico y su Enseñanza: ilusiones y desengaños*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Berger, Craig (2008). *Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* [Wayfinding. Diseño e implementación de sistemas gráficos de navegación]. Mies, Suiza: RotoVision.
- Bunge, Mario (2005). *Diccionario de filosofía*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Chaves, Norberto (2005). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Ciáfardo, Mariel (Comp.) (2020). *La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa*. La Plata, Argentina: Papel Cosido
- Cirlot, Juan Eduardo (2014). *Diccionario de símbolos*. Madrid, España: Siruela.
- Cossu, Matteo (2010). *Usted está aquí. Diseño de señalética*. Barcelona, España: Maomao Publications.
- Costa, Joan (1987). *Señalética*. Barcelona, España: Ceac.
- Costa, Joan (1994). *Imagen Global. Evolución del Diseño de Identidad*. Barcelona, España: Ceac.

- Costa, Joan (2004). *La imagen de marca. Un fenómeno social*. Barcelona, España: Paidós.
- Costa, Joan (2007). *Señalética corporativa*. Barcelona, España: Costa Punto Com Editor.
- Debray, Régis (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Debray, Régis (1997). *Transmitir*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Dewey, John [1934] (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona, España: Paidós.
- Dewey, John [1938] (2010). *Experiencia y educación*. Madrid, España: Biblioteca nueva.
- Frascara, Jorge (2011). *El diseño de comunicación*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Frascara, Jorge (2011). *¿Qué es el diseño de información?*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Gibson, David (2009). *The wayfinding handbook: information design for public places* [El manual de wayfinding: diseño de información para espacios públicos]. Nueva York, Estados Unidos: Princeton Architectural Press.
- García Canclini, Néstor (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F., México: Grijalbo.
- García Canclini, Néstor (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México D.F., México: Grijalbo.
- Grimson, Alejandro (2009). "Fronteras y extranjeros: desde la antropología y la comunicación - cultura, identidad, frontera", en García Canclini, N. (dir.), *Extranjeros en la tecnología y en la cultura*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fundación Telefónica/Ariel.
- Guber, Rosana (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.

- Guerrini, Sebastián (2017). *Los poderes del diseño: la construcción de imágenes y marcas entre culturas, políticas y negocios: teoría, metodología y práctica*. La Plata, Argentina: Troupe Comunicación.
- Jacobson, Robert (Ed.). (2000). *Information Design* [Diseño de Información]. Cambridge, Estados Unidos: 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]. Berlín, Alemania: Gestalten.
- Lupton, Ellen (2019). *El diseño como storytelling*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Lynch, Kevin (1960). *The Image of the City* [La imagen de la ciudad]. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press.
- Mollerup, Per (2005). *Wayshowing. A guide to Environmental Signage. Principles & Practices* [Wayshowing. Una guía para la señalización en el entorno. Principios y prácticas]. Zürich, Suiza: Lars Müller Publishers.
- Morris, A.E.J. (2018). *Historia de la forma urbana. Desde sus orígenes hasta la revolución industrial*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno (2019). *Artista y diseñador*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno (2020). *El arte como oficio*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Norman, Donald (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid, España: Nerea.
- Norman, Donald (2004). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona, España: Paidós.
- Olins, Wally (2009). *El libro de las marcas*. Barcelona, España: Océano.
- Pie Books (2005). *Urban Sign Design* [Diseño de signos urbanos]. Tokio, Japón: Pie Books.
- Schön, Donald (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Uebele, Andreas (2007). *Signage Systems & Information Graphics. A professional sourcebook* [Sistemas de señalización y gráfica de

información. Libro de consulta profesional]. Londres, Inglaterra:  
Thames & Hudson Ltd.

Uebele, Andreas (2017). *Material* [Material]. Londres, Inglaterra: Unit.

Visocky O'Grady, Jenn y Visocky O'Grady, Ken (2017). *A Designer's  
Research Manual* [Manual de investigación de diseñadores].  
Beverly, Estados Unidos: Rockport.

Zátonyi, Marta (2002). *Una estética del arte y el diseño de imagen y  
sonido*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Kliczkowski.

Zátonyi, Marta (2011). *Arquitectura y diseño: Análisis y teoría*. Ciudad  
Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Nobuko.