



Universidad
Nacional
de Rosario

2022 - "LAS MALVINAS SON ARGENTINAS"

Expediente N° 28368/2021

ROSARIO, 28 de abril de 2021

VISTO que la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño, mediante Resolución C.D. N° 507/2021 propone la creación de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico; y

CONSIDERANDO:

Que Secretaría Académica Grado ha tomado intervención.

Que la Comisión de Asuntos Académicos dictamina al respecto.

Que el presente expediente es tratado y aprobado por los señores Consejeros Superiores en la sesión del día de la fecha.

Por ello,

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Aprobar la creación de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico en el ámbito de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario.

ARTÍCULO 2°.- Aprobar el Plan de Estudios de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, obrante en Anexo Único de la presente.

ARTÍCULO 3°.- Inscribase, comuníquese y vuelvan éstas actuaciones a Secretaría Académica de Grado, a fin de efectuar el correspondiente trámite de reconocimiento oficial y validez nacional del título a otorgar, ante el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.

RESOLUCIÓN C.S. N° 183/2022

Firmado electrónicamente
Abog. Silvia C. BETTIOL
Sec. administrativa Consejo Superior

Firmado digitalmente
Lic. Franco BARTOLACCI
Rector
Presidente Consejo Superior U.N.R.

Licenciatura en

Diseño Gráfico

Proyecto de Plan de Estudios para la
carrera de grado de Licenciatura en Diseño Gráfico
en el marco de la normativa vigente del Consejo Superior
de la Universidad Nacional de Rosario

Plan de Estudios

1. IDENTIFICACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

DENOMINACIÓN:

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

2. FINALIDAD DEL PLAN DE ESTUDIOS

OBJETIVOS Y RESULTADOS FINALES QUE SE ESPERAN ALCANZAR CON LA IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS:

La carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico propone un proyecto académico que contemple con una visión crítica y estratégica las demandas académicas locales, en consonancia con la evaluación regional e internacional del campo disciplinar. Se propone formar licenciados dotados de compromisos éticos con la realidad y la complejidad socio-ambiental en la que desarrollarán su actividad profesional, asegurando intervenciones idóneas, tomando decisiones autónomas y asumiendo los riesgos y responsabilidades propias que devienen del ejercicio de la profesión.

Su pilar central es la enseñanza del diseño en su rama comunicacional concebido como actividad proyectual. En este sentido el proceso de enseñanza se caracteriza por el desarrollo de competencias proyectuales capaces de proporcionar respuestas posibles a situaciones iniciales, a través de un proceso teórico, técnico, creativo e innovativo.

Enmarcados en este propósito general se derivan los siguientes objetivos:

2.1. Objetivos generales

El objetivo de una carrera de grado de Licenciatura en Diseño Gráfico es contribuir a la formación de profesionales que puedan manejar con espíritu crítico y de manera creativa, desde los recursos más simples hasta los más sofisticados para el ejercicio de la comunicación visual, en todos los espacios (planos, volumétricos, virtuales, mixtos) y plataformas disponibles, supliendo una carencia histórica de la región y dando respuesta a una demanda verificable de la sociedad y de los sectores productivos de la región.

Abordar los diferentes aspectos que intervienen en el campo del Diseño Gráfico de manera equilibrada, integradora y crítica atendiendo a las demandas locales, regionales y globales. En consonancia con su naturaleza proyectual, la propuesta de enseñanza de la carrera se enfoca en el aprendizaje-acción de la disciplina enmarcada en una concepción innovadora de la práctica profesional, proponiendo nuevos espacios de especialización en relación al contexto y realidad social.

Por visión renovadora de la práctica profesional se alude tanto a la capacidad del egresado de comprender y actuar en diferentes escenarios, excediendo muchas veces el límite impuesto por la producción de 'la pieza', como también a la capacidad de comprender los efectos sociales de su propia práctica, apuntado específicamente a que actúe con claridad respecto a la comunidad, la autonomía tecnológica, el respeto ambiental, el comercio responsable, las tradiciones técnicas y culturales, la solidaridad, la sustentabilidad, y sobre todo porque busca que el Licenciado en Diseño Gráfico graduado en la UNR sea a la vez que un técnico, un actor social y político de los procesos de transformación. En resumen, los diseñadores gráficos deben, en la compleja actualidad que tensiona lo local y lo global, lo comunitario y lo individual, consolidar sus saberes confrontándose con un universo diversificado con altos niveles de especialización técnica y agudos problemas sociales, todo lo cual demanda una actitud en la que la acción esté acompañada de actitudes de investigación, extensión y crítica.

Construir de manera sistemática los distintos saberes imprescindibles para el abordaje de la temática. El plan incluye por un lado, la clarificación de los marcos conceptuales y éticos del diseño, la comunicación y las organizaciones y por otro, la presentación de concepciones particulares –a veces de diferente origen– aplicables a la realidad nacional y regional.

Orientar a través de la metodología de abordaje en la resolución de problemas hacia la coherencia y la flexibilidad. De esta manera, a partir del establecimiento del perfil del egresado que resulta de observar las necesidades verificadas en el Diagnóstico Socioeconómico y expuestas en la fundamentación del plan, se determinaron los núcleos básicos de conocimientos y competencias y se establecieron las asignaturas propias de cada núcleo. El resultado es un plan homogéneo en su diversidad con claro acento en el lugar nodal que las comunicaciones visuales ocupan en los escenarios contemporáneos.

2.2. Objetivos específicos

Formar graduados universitarios licenciados/os en diseño gráfico capaces de resolver las problemáticas inherentes a la comunicación visual correspondientes a todos los sectores y escalas de la sociedad, generando en ellos capacidades proyectuales, de innovación e investigación.

Promover la formación de sujetos proactivos, críticos, comprometidos con las problemáticas mundiales, nacionales, regionales y locales vinculadas a los grandes temas sociales: medio ambiente, pobreza e inequidad en todas sus variables.

3 OBJETO DE LA PROFESIÓN

DELIMITACION DEL CONJUNTO DE FENOMENOS DE LA REALIDAD Y/O PROBLEMAS QUE ELLA PLANTEA. QUE REQUIEREN DE UNA ACCION SISTEMATICA PARA SU CONOCIMIENTO Y CONTROL.

El Diseño Gráfico es la disciplina que aborda la problemática de la conceptualización, proyectación y producción de comunicaciones visuales en todos los soportes de materialización. Sus objetos de estudio adquieren su verdadero espesor epistemológico y disciplinar mediante la denominación de *gráficas líquidas*, referidas a gráficas que se despliegan y multiplican en entornos tanto analógicos como virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados cinéticos y no cinéticos y sus posibles metamorfosis intermedias.

Este campo adquiere distintas denominaciones en el ámbito nacional e internacional (Diseño Gráfico, Diseño de Comunicación Visual, en Argentina) y se aloja en Facultades diferentes (de Arquitectura, Arte, Comunicación). Ambas cuestiones responden a su carácter y a su historia.

Se trata de un campo disciplinar que tiene a su cargo un vastísimo repertorio de productos visuales presentes en todas las áreas de actividad humana (económicas, sociales, políticas, científicas). Estas características determinan que en su enseñanza intervengan aspectos tan diversos como la estructuración del lenguaje visual, las modalidades comunicacionales puestas en juego, los aspectos técnicos de los dispositivos en que se materializan y circulan, las adecuaciones a realizar en función de las características de dichos dispositivos, la vinculación con las prácticas a las que está asociado y la constitución de las audiencias a las que está dirigido.

4 CARACTERÍSTICAS DE LA CARRERA

4.1. Año

Grado

4.2. Acreditación

Quienes aprueben todas las asignaturas de la carrera y cumplan con los requisitos establecidos en el presente plan de estudio obtendrán el título de Licenciado/a en Diseño Gráfico.

Quienes aprueben todas las asignaturas de los ciclos inicial y medio obtendrán el título de Técnico/a Universitario en Diseño Gráfico.

Finalmente, y a los efectos de introducir el sistema de créditos académicos, se establece que, un (1) crédito equivale a 10 (diez) horas de cursado presencial.

4.3. Alcances de los títulos

4.3.1. Alcances del título del LICENCIADO/A EN DISEÑO GRÁFICO

Las licenciadas/os en Diseño Gráfico podrán realizar el estudio, diseño, planificación y desarrollo de comunicaciones visuales en cualquiera de sus escalas —individual, grupal, social—, atendiendo principios de necesidad, funcionalidad, mercado y producción; así como aspectos perceptuales, estéticos y simbólicos del universo cultural/productivo de la sociedad. En este desempeño podrán actuar como proyectistas, realizadores, consultores y/o asesores de producción

Los contextos de intervención están prefigurados en los escenarios planteados precedentemente, a partir de estos se determinan los alcances del título del Licenciado/a en Diseño Gráfico.

En el Sector Productivo (público o privado):

1. Diseñar, analizar, planificar, gestionar y evaluar políticas, campañas, productos, procesos y estrategias de comunicación visual en diferentes ámbitos, escalas y con diversos fines, en entornos analógicos y virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados tanto cinéticos como no cinéticos, junto a todos sus posibles avatares y metamorfosis intermedias.
2. Desempeñar tareas de relevo e investigación y diagnóstico tendientes a establecer los ejes conceptuales que servirán para el desarrollo integral de las acciones de comunicación visual y su posterior testeo.

3. Organizar y dirigir las áreas de diseño y desarrollo de comunicación visual de empresas, organismos públicos y organizaciones del tercer sector.
4. Intervenir en actividades gerenciales como jefe de departamento, coordinador de equipo y diseñador proyectista en el ámbito disciplinar, en el marco de las diversas organizaciones productivas y de servicios que incorporan diseño gráfico, así como emprender, a partir de las capacidades profesionales, la dirección de un estudio de diseño o una empresa productiva de bienes y servicios.
5. Participar en la evaluación de bienes y servicios en el marco de un proceso de adquisición o generación de catálogos de productos de comunicación visual para su posterior oferta a terceros.
6. Asesorar en la revisión y definición de normas relacionadas con la claridad, legibilidad, eficacia, persuasión e incorporación de partes, secuencia o la totalidad de sistemas de comunicación visual.
7. Participar en la gestión de programas y proyectos asociados al campo disciplinar en institutos o agencias de Ciencia y Tecnología.
8. Brindar consultoría externa y evaluaciones relacionadas con la Comunicación Visual de organizaciones, empresas u organismos públicos.
9. Participar en arbitrajes y pericias relacionadas con el campo del diseño gráfico y la comunicación visual, realizando la evaluación de tasaciones y presupuestos, leyes de diseño y modelos.
10. Oficiar como curador en actividades que afecten al diseño y exhibición de productos de diseño gráfico y comunicación visual en todos sus soportes y modalidades.
11. Asesorar en materia de políticas, programas y proyectos de comunicación visual, gestionar la comunicación institucional; diseñar propuestas de educación en medios; y desarrollar materiales y recursos educativos en contextos de enseñanza aprendizaje diversos.

En el Sector académico- científico:

12. Participar dirigir y en actividades de investigación relativas al diseño, así como realizar actividades de extensión, vinculación y transferencia tecnológica.
13. Participar y dirigir en la confección de normas y patrones de uso de productos o sistemas de diseño gráfico y comunicación visual como resultados de procesos de investigación y desarrollo.
14. Participar y dirigir en proyectos de investigación aplicada o experimental en el campo de las «gráficas líquidas» y sus multiplicaciones y despliegue en entornos analógicos y virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados tanto cinéticos como no cinéticos, junto a todos sus posibles avatares y metamorfosis intermedias.

4.3.2. Alcances del título de TÉCNICO/A EN DISEÑO GRÁFICO

El/ la Técnico/a Universitario/a en Diseño en Gráfico estará dotado de conocimientos suficientes para colaborar y asumir responsabilidades en diferentes sectores y niveles bajo la supervisión de Licenciados y Licenciadas en Diseño Gráfico que dirijan los procesos de diseño y producción de los productos de comunicación visual.

En el Sector productivo (público o privado):

1. Producir piezas de diseño correspondientes a sistemas de baja complejidad.
2. Cooperar en pericias referentes a modelos visuales.
3. Colaborar en la evaluación de piezas, productos y acciones de comunicación visual en el marco de un proceso de adquisición.
4. Desempeñar actividades de diseñador proyectista y gestiones operativas, inherentes al desarrollo de piezas y productos de comunicación visual.
5. Oficiar de asistente de proyecto en procesos de desarrollo de sistemas de comunicación visual para bienes y/o servicios.
6. Intervenir en procesos de mejora o rediseño de piezas, productos y acciones de comunicación visual.

En el Sector académico-científico:

7. Integrar equipos de investigación en temáticas relativas al diseño, en calidad de asistente técnico.
8. Participar en actividades de extensión, vinculación y transferencia tecnológica.

4.4. Perfil del título

El Plan de Estudios se orienta a la formación de diseñadores y diseñadoras comprometidos con la realidad y el medio ambiente cuya formación esté sustentada en el desarrollo del pensamiento proyectual.

Se identifican los siguientes escenarios para la intervención del licenciado/a en diseño gráfico en los siguientes contextos:

- a) **El diseño de la comunicación visual de entes autónomos y organizaciones públicas, privadas y del tercer sector.** En este eje se incluyen un conjunto de áreas, diversas y con distinto grado de

especificidad. Este escenario debe ser comprendido desde los órdenes del Diseño planteados por Richard Buchanan, según el ámbito de aplicación:

- Signos y símbolos: creación de lenguajes y códigos visuales, diseño tipográfico en gráfica analógica y líquida con carácter responsivo; diseño editorial en gráfica analógica y líquida; diseño de interfaces gráficas y visuales, intervenciones gráficas estáticas o cinéticas en el espacio analógico y en el espacio virtual.
 - De servicios: diseño para la orientación y circulación; diseño para la persuasión (política, social, cultural, religiosa, comercial), diseño de información en todas sus variables (educativa, científica, periodística, y/o para la toma de decisiones), diseño de embalajes, diseño de stands y exposiciones, diseño de interfaces para video juegos.
 - Diseño de sistemas y entornos complejos: diseño de identidad visual, diseño estratégico, diseño para la autonomía; diseño de espacios comunicantes tridimensionales en espacios analógicos y virtuales con gráficas estáticas o cinéticas.
 - En este escenario el diseñador actúa como productor de comunicaciones de baja, mediana y alta complejidad con capacidad para actuar autónomamente o para integrar y/o liderar equipos inter/transdisciplinarios de trabajo. Incluye además de la producción gráfica, la detección, la interpretación y resolución de las problemáticas comunicacionales. El/la licenciado/a en Diseño Gráfico es un productor de programas.
- b) **Consultoría y asesoría de organismos, entidades, instituciones y empresas en todo lo referente a su comunicación visual.** Este escenario supone la capacidad del diseñador para realizar diagnósticos en cualquier estadio del proceso de comunicación visual y proponer alternativas viables en relación con dicho proceso. Los diagnósticos y propuestas se orientan tanto a cuestiones vinculadas a la conceptualización del hecho comunicacional como a los modos de encararlo o a los presupuestos técnicos. Se hace especial hincapié en la posibilidad de ser consultores en planes de desarrollo nacionales, provinciales o regionales de diseño vinculados a marca país, marca región, comercio exterior, comercio regional, desarrollos productivos, entre otros.
- c) **Realización de presupuestos, tasaciones, pericias y arbitrajes sobre cuestiones emergentes de la problemática de la comunicación gráfica y visual.** Este escenario supone la capacidad del diseñador para expresar de manera fundada opiniones referidas a precios, costos, originalidad o falsedad de los productos sometidos a su consideración.
- d) **Docencia, Investigación y Crítica.** En este escenario el diseñador se convierte en formador de profesionales y en impulsor de la disciplina a través de los proyectos de investigación que, podrán ser sobre el diseño, para el diseño o a través del diseño. Abarcará entonces proyectos vinculados a cuestiones proyectuales, técnicas, históricas, económicas, sociales, políticas o de enseñanza, centrados en problemáticas o casos de interés disciplinar. También conformará equipos inter y

transdisciplinarios de investigación de acuerdo a las convocatorias de organismos científicos nacionales o internacionales. Respecto de la crítica, el diseñador podrá reconocer el carácter performativo que esta actividad posee en relación a la legitimación de las producciones en el campo y contará con los elementos para realizarla tanto en su vertiente académica como en su vertiente periodística. Actuar en este escenario supone la difusión y discusión en diversos foros institucionales de carácter nacional o internacional de las ideas, resultados o preocupaciones principales.

De manera específica, las egresadas y egresados serán capaces de:

- Diseñar producciones visuales en todos sus posibles soportes de materialización, tanto en entornos analógicos como virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados tanto cinéticos como no cinéticos adecuados a la situación comunicativa planteada.
- Gestionar la producción e implementación de piezas, productos y acciones de las comunicaciones visuales en todos sus posibles soportes de materialización adecuados a la situación comunicativa planteada.
- Planificar, producir y gestionar campañas de comunicación visual en todos sus posibles soportes con finalidades comerciales, políticas, religiosas, sociales, lúdicas, entre otras.
- Intervenir en la elaboración de diagnósticos, asesoramiento, desarrollo a través de su diseño y/o producción, o consultoría en todas aquellas actividades que requieran optimizar la calidad de las comunicaciones visuales
- Intervenir en la confección de normas y patrones de sistemas de comunicación pública o privada.
- Actuar como asesor, consultor o perito de organismos o entidades de nivel internacional, nacional, provincial y municipal, estatales y/o privados en temas referentes a comunicación visual.
- Anticipar futuros escenarios de acción disciplinar y actuar en las situaciones comunicativas con conocimiento del impacto previsto en las diversas redes que lo experimentan.
- Realizar arbitrajes, pericias, tasaciones, presupuestos y cualquier otra tarea profesional emergente de optimizar la calidad de la comunicación visual.
- Colaborar, participar o dirigir grupos de investigación que trabajen sobre aspectos vinculados a la comunicación visual y su inserción social.

4.5. Requisitos de ingreso

Serán requisitos de ingreso los establecidos por la normativa vigente en la Universidad Nacional de Rosario.

5. ORGANIZACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

5.1 Ciclos, áreas y asignaturas

El presente Plan de Estudios está organizado a partir de una estructura matricial compuesta por el Ciclo Inicial, Medio y Ciclo Avanzado que se articulan con cuatro áreas: Área Proyectual, Área Tecnología, Área Humanidades y Área Economía y Gestión.

El Ciclo completo de la Licenciatura comprende 2655 horas distribuidas en 34 (treinta y cuatro) asignaturas y la Tecnicatura 2025 horas, distribuidas en 26 (veintiséis) asignaturas. El Ciclo Inicial abarca dos (2) semestres, el Ciclo Medio cuatro (4) semestres y el Ciclo Avanzado dos (2) semestres. Durante este último período el estudiante profundiza su perfil formativo con el cursado de Espacios Curriculares Optativos y la realización de un Proyecto Final en el que se ponen en juego las competencias y habilidades desarrolladas a lo largo de la carrera, integrando las distintas áreas de formación.

5.2 - Ciclo Inicial

El Ciclo Inicial constituye la primera aproximación del estudiante a las leyes, prácticas y resultados de cada área de conocimiento. Por este motivo se debe asegurar una presentación sistematizada de los distintos saberes que garantice que los mismos se tornen operables. Consta de 9 (nueve) asignaturas obligatorias, con una carga de 615 horas presenciales.

En esta etapa que abarca el primer año de estudios se dotará al estudiante del bagaje necesario para afrontar una acción propositiva dentro de los distintos sistemas de pensamiento.

Así, los objetivos generales de este ciclo son:

1. Introducir al estudiante en la lógica de pensamiento asociada a la ejecución de proyectos de diseño gráfico y comunicación visual.
2. Dotar al estudiante del conocimiento específico asociado a la definición de las características morfológicas, tecnológicas y simbólicas que conforman el diseño gráfico.
3. Desplegar el amplio mundo del diseño y de las posibilidades de la comunicación visual para mostrar la amplitud y posibilidades del campo de acción.

5.3 - Ciclo Medio

El Ciclo Medio es una instancia de cierre y apertura en tanto finaliza con el desarrollo de las competencias necesarias para la obtención del grado de técnico y al mismo tiempo, abre el espacio sobre el que se fundarán las competencias propias del Ciclo Avanzado. En esta etapa se completan cuestiones vinculadas a los aspectos específicos de la profesión en sus aspectos instrumentales y se inicia el abordaje de problemáticas contextualizadas en las particularidades y problemáticas de la disciplina, la región y país.

Esta etapa abarca el segundo y tercer años del plan de estudios. Consta de 13 (trece) asignaturas obligatorias, dos (2) asignaturas optativas, la Práctica Social Educativa (PSE) y la Práctica Profesional Supervisada (PPS), instancias requeridas para la obtención del título intermedio de Técnico/a en Diseño Gráfico.

El total de horas correspondiente al Ciclo Medio es de 1.410, totalizando 2.025 horas o las requeridas para el título intermedio.

Los objetivos generales de este ciclo tienden a:

1. Completar la formación de las capacidades profesionales específicas buscando un uso eficaz de las herramientas propias de la disciplina.
2. Preparar al estudiante para que distinga los distintos modos de operar del diseño según el tipo de comitente, la variedad de actores involucrados y las modalidades técnicas disponibles.
3. Preparar al estudiante para una inserción profesional contextualizada en las particularidades y problemáticas del país.

5.4 - Ciclo Avanzado

Diseñado como una instancia que permite simultáneamente la recomposición del bagaje aportado por los Ciclos Inicial y Medio y el desarrollo de capacidades que fomenten la maduración crítico-propositiva del pensamiento del futuro licenciado/a.

Consta de seis (6) asignaturas obligatorias y dos (2) asignaturas optativas con un total de 630 hs.

El ciclo se propone realizar una revisión crítica de los conocimientos adquiridos con la finalidad de alcanzar un nivel de sofisticación mayor en el ejercicio de la práctica proyectual.

En esta etapa que abarca el último año de estudio, se profundizan los conocimientos disciplinares, se integran nuevas visiones profesionales y se alcanzan niveles importantes de autonomía profesional.

En tal sentido, los objetivos generales de este ciclo buscan:

1. Fortalecer las capacidades profesionales específicas, dotando al futuro licenciado de herramientas más sofisticadas, autonomía y experiencia.
2. Posibilitar el ejercicio del pensamiento crítico y creador, a los efectos de afrontar situaciones concretas y objetivas en relación con las amplias problemáticas contemporáneas de la disciplina.
3. Orientar adecuadamente al futuro egresado dentro de las perspectivas laborales y de especialización de la profesión en la región.
4. Orientar adecuadamente al futuro egresado dentro de las posibilidades de docencia e investigación del marco disciplinar

5.5. Áreas de Conocimiento

Las áreas son ámbitos específicos de conocimiento, cada uno con su naturaleza particular y diferentes tipos y métodos para adquirirlo. Resultan poderosas divisiones que posibilitan abordar el conocimiento propio del Diseño Gráfico de manera sistemática atendiendo a la secuenciación y gradación de los contenidos que se incluyen en cada una de ellas.

En este sentido, la Licenciatura en Diseño Gráfico distingue cuatro núcleos disciplinares que, en conjunto garantizan una formación universitaria capaz de promover la generación de nuevos conocimientos a partir de campos de acción diferenciados. Estas áreas son: Área Projectual, Área Humanística, Área Tecnología y Área Economía y Gestión.

La articulación de las cuatro, permitirá desarrollar los conocimientos instrumentales y las reflexiones críticas necesarias para lograr el crecimiento constante e integrado del aprendizaje del diseño gráfico. Asimismo, cada área puede ser abordada desde diferentes opciones teórico-ideológicas que, sin exceder los límites de lo específico, alcance una pluralidad ideológica y cognitiva que enriquece el "corpus" teórico propio de la carrera. Por su peso en el conjunto de la carrera, el Área Projectual se divide en tres sub áreas, según el siguiente esquema:

Área Projectual			
Sub Área Diseño	Área Humanística	Área Tecnología	Área Economía y Gestión
Sub Área Tipografía			
Sub Área Morfología			

5.5.1 Área projectual

El Área Projectual constituye el núcleo de la formación profesional de un diseñador y agrupa aquellos campos que utilizan el pensamiento y la acción projectual como el modo de transformar e interpretar la realidad. Se caracteriza por su carácter poético, que implica una indisoluble vinculación entre teoría y práctica. El área genera un espacio de enseñanza que brinda la posibilidad de incorporar conocimientos y prácticas específicos para el ejercicio del diseño, centrados en una particular relación con el lenguaje icónico, una capacidad de transformación en todos los niveles, la vinculación con el hábitat humano y la combinación de diversas lógicas heurísticas.

A partir de una didáctica centrada en la concepción del diseño como acto de creación y síntesis, se busca reflexionar y operar sobre el contexto material y cultural que nos rodea, integrando al conjunto de conocimientos, procedimientos y métodos de las disciplinas comprendidas en el área, la concepción del diseñador como articulador en el proceso de creación y formación de cultura.

El área está compuesta por las siguientes asignaturas obligatorias, agrupadas en las correspondientes sub-áreas:

Sub-área Diseño	▪ Taller de Diseño Gráfico 1
------------------------	------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Taller de Diseño Gráfico 2 ▪ Taller de Diseño Gráfico 3 ▪ Proyecto Final ▪ Diseño Estratégico y Sustentable
Sub-área Tipografía	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipografía 1 ▪ Tipografía 2 ▪ Tipografía 3 ▪ Diseño Editorial
Sub-área Morfología	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medios Expresivos ▪ Morfología I ▪ Morfología II

5.5.2 Área Humanística

Enmarcadas dentro de los principios del humanismo y con el objetivo de formar un técnico que a la vez sea actor social activo, crítico y transformador, las asignaturas que conforman este área están orientadas a desarrollar en el estudiante las capacidades necesarias para la formación de un pensamiento crítico orientado al futuro pero conocedor de sus herencias y linajes, que le permita realizar juicios racionales a partir de una estructura de pensamiento sistémica generada por el método científico. Su característica epistémica más relevante es el estudio del comportamiento humano en relación a la historia, la comunicación, el arte y la cultura. Tomando como base los conocimientos disponibles en las diferentes asignaturas, se busca que los cursantes tomen contacto con los fundamentos de las principales corrientes epistemológicas de la actualidad especialmente en relación a la comunicación y el diseño y desarrollen herramientas cognitivas que promuevan las competencias necesarias para un desempeño responsable del rol de diseñador dentro de la sociedad.

El área está compuesta por las siguientes asignaturas obligatorias, agrupadas en las correspondientes sub-áreas:

Sub-área Historia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Historia del Diseño ▪ Historia del Diseño Gráfico
Sub-área Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semiótica y Cultura Visual ▪ Comunicación ▪ Escenarios contemporáneos de la comunicación

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teoría y Crítica del Diseño ▪ Taller de Escritura
Sub-área Metodología	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ciudadanía, Diversidad y DDHH ▪ Metodología de la Investigación en Diseño

5.5.3 Área Tecnología

Enmarcada en la concepción de Ezio Manzini del diseño como puente entre las tecnologías y las personas, el área incluye Tecnología, Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento, y Laboratorio de Multiplataforma y Transmedia. El conjunto de estas asignaturas constituye un espacio de experimentación y producción alrededor de propuestas de carácter analógico, digital o híbrido en las que se despliegan los saberes gráficos. Se abre también a prácticas fotográficas, videográficas y a los vastos territorios de la realidad virtual, aumentada, embebida y/o internet de las cosas.

Área Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnología ▪ Laboratorio de gráfica, sonido y movimiento ▪ Laboratorio de multiplataformas y Transmedia
------------------------	---

5.5.4 Área de Economía y Gestión

Enmarcada en la consideración de la Economía como parte de las Ciencias Sociales, las asignaturas del área Economía y Gestión constituyen en primera instancia un ámbito para considerar de manera general los nexos existentes entre Diseño, Tecnología y Sociedad, pensando desde la Sociología de la Técnica el entrelazamiento entre decisiones económicas, técnicas y políticas en el desarrollo de las disciplinas del diseño. Asimismo atendiendo a las escenas en las que interviene el diseñador se ocupa del análisis de las organizaciones, sus tipos y modos de desarrollos en ambientes globales, regionales y locales y de los sistemas de información e identidad que rigen su funcionamiento haciendo foco en el desempeño profesional.

Área Economía y Gestión	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tecnología, Diseño y Sociedad ▪ Gestión empresarial y mercadotecnia ▪ Legislación y práctica profesional ▪ Extensión, territorio y organizaciones
--------------------------------	--

5.6. Asignaturas

Las asignaturas son unidades de enseñanza que distribuidas en las áreas constituyen el *pensum* académico propio del Diseño Gráfico. Con duraciones semestrales o anuales realizan la transposición didáctica de las nociones, conceptos y habilidades específicos de cada una de las áreas. Esta disposición permite abordar de una manera focalizada los saberes propios de cada espacio ahondando en sus epistemes propias e integrándolas en las relaciones de las prácticas proyectuales. El plan se basa en un núcleo importante de asignaturas obligatorias y cuatro asignaturas optativas de carácter semestral ubicadas dos en el ciclo medio y dos en el ciclo avanzado.

Por último, hay dos espacios “flotantes” o que pueden ser cursados en diferentes momentos de la carrera, si bien su aprobación es requisito obligatorio para la obtención de ambos títulos: la Práctica Profesional Supervisada a llevar adelante en entes públicos o privados y la Práctica Social Educativa, esta última como actividad académica transversal a todas las carreras de grado de la UNR.

En síntesis, la organización del plan de estudios promueve la inclusión de las asignaturas en núcleos mayores de tal manera que el estudiante visualice la totalidad del proceso en cada una de sus etapas. Además, en su espíritu promueve el avance y la generación de conocimientos como el resultado de un proceso de producción intelectual conjunto, a partir de una relación cátedra-estudiante en la que se erradica el tradicional concepto de “transmisión de conocimientos”. De este modo, se da lugar a la conformación de un proceso de enseñanza-aprendizaje que privilegia una construcción colectiva de la formación e incluye al estudiante como actor fundamental en este proceso. Dentro de las asignaturas, un lugar importante adquiere la modalidad de Taller, propia del área proyectual. Los talleres se constituyen como dispositivos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje que, desde el hacer reflexivo, ponen en relación contenidos conceptuales, de procedimientos y actitudinales.

Su modalidad privilegia la construcción colectiva del conocimiento, propiciando la deconstrucción y visualización de variables y contextos de sentidos, que inciden en los proyectos de comunicación visual. La propuesta se basa en tres funciones fundamentales: el aprendizaje, la experimentación e investigación y una clara conciencia de la tarea que debe desempeñar el diseñador en su contexto social.

También, cabe destacar la modalidad Laboratorio como espacios de formación basados en la experiencia que junto a los Talleres constituyen el andamiaje poético de la enseñanza.

Asignaturas por área de conocimiento

		ASIGNATURAS		
ÁR EA	Diseño	CICLO INICIAL	CICLO MEDIO	CICLO AVANZADO

		Taller de Diseño Gráfico1	Taller de Diseño Gráfico2 Taller de Diseño Gráfico3	-	Taller de Proyecto Final Diseño Estratégico y Sustentable	-	
	Tipografía	Tipografía 1	Tipografía 2 Tipografía 3		Optativa 1		Diseño Editorial
	Morfología	Medios Expresivos Morfología 1	Morfología 2		Optativa 2		
ÁREA HUMANÍSTICA	Historia	Historia del Diseño Historia de Diseño Gráfico		Práctica Social Educativa			Optativa 3
	Comunicación	Comunicación Semiótica y Cultura Visual Taller de Escritura	Escenarios Contemporáneos de Comunicación		Teoría y Crítica del Diseño	Optativa 4	
	Metodología		Ciudadanía y Diversidad Cultural y DDHH	Práctica Profesional Supervisada	Metodología de la Investigación en Diseño		
ÁREA ECONOMÍA Y GESTIÓN			Tecnología, Diseño y Sociedad Gestión Empresarial y Mercadotecnia Legislación y Práctica Profesional Extensión, Territorio y Organizaciones Sociales				
ÁREA TECNOLOGÍA			Tecnología Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento		Laboratorio de Multiplataformas y Transmedia.		

Asignaturas por año

1° AÑO

Nombre de la Asignatura	Taller de Diseño Gráfico 1
Ciclo:	Inicial
Año:	1°
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Diseño
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	8
Carga Horaria Total:	240
Créditos:	24
Fundamento:	<p>El taller de Diseño Gráfico 1 es la puerta de entrada del estudiante al pensamiento y al proceso proyectual. Implica por lo tanto para el estudiante adentrarse tanto en los modos propios del quehacer proyectual como en el reconocimiento y operación de las diferentes categorías proyectuales como forma, funcionalidad, significado, materialidad o fabricación, teniendo en cuenta la escala del producto y el sistema de funcionamiento. A partir de esta etapa los talleres de diseño se constituyen como la instancia crítico-reflexiva indispensable en el proceso de formación del estudiante. De manera específica, lo realiza abordando las características, variables y contextos del lenguaje visual, haciendo especial énfasis en el signo visual y sus variables y contextos significativos, el campo visual, síntesis conceptual y formal; sistema, secuencia, micro relatos y principios de retórica visual.</p>
Objetivos generales:	<p>Se proponen como objetivos generales del taller de Diseño Gráfico 1:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconocer el pensamiento y la acción proyectual como modos de abordaje y conocimiento de situaciones reales a transformar• Reconocer variables, relaciones y contextos como cualidades de la imagen como constructo.

- Identificar y explorar los rasgos de estructura, estilo y retórica, como rasgos de sentido presentes.
- Reconocer, analizar y proponer sistemas de baja complejidad para comunicación visual.

Contenidos mínimos:	<p>El Diseño Gráfico como disciplina proyectual, sus condicionantes y premisas. La imagen como constructo: Reducción de lo visual a lo gráfico. El signo visual. Síntesis conceptual y morfológica. Gráfica analógica y gráfica líquida</p> <p>Los rasgos como condicionantes de sentido: cualidad del lenguaje visual, estructuras visuales y contextos, lenguajes y estilos.</p> <p>El campo visual y sus relaciones. La imagen y la tipografía como mensaje gráfico.</p> <p>Introducción a Retórica de la imagen: polisemia, la imagen denotada, el mensaje connotado. Objetivo, argumento, narración.</p> <p>Sistemas de comunicación visual de baja complejidad. Identidad Visual. Sistemas secuenciados y Microrrelatos.</p>
---------------------	--

Nombre de la Asignatura	Medios expresivos
Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Morfología
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	3
Carga Horaria Total:	45
Créditos:	4
Fundamento:	<p>Esta asignatura brinda al estudiante las herramientas fundamentales para expresar y comunicar ideas de manera gráfica.</p> <p>Estos conocimientos son indispensables para llevar adelante el proceso proyectual, ya</p>

que brindan apoyo teórico, analítico y práctico para representar las figuras bi y tridimensionales con la finalidad de visualizar, controlar, comunicar y documentar un producto.

Durante este proceso el estudiante desarrollará habilidades de trazo a mano alzada; aprenderá los fundamentos del dibujo, técnicas de representación, teorías del color y conocimientos específicos para la representación normalizada de planos técnicos.

Objetivos generales:	Para los estudiantes se proponen los siguientes objetivos <ul style="list-style-type: none">• adquirir las herramientas básicas para el manejo del lenguaje visual en los sistemas gráficos e instrumentales necesarios para el proyecto.• Reconocer la vinculación de las formas visuales con los materiales, técnicas y soportes.
Contenidos mínimos:	Representación y expresividad. Introducción a los recursos y lenguajes visuales. Observación, análisis y representación gráfica. Los medios gráficos, el dibujo y la comunicación. Los recursos y la experiencia de la sensibilidad. La percepción visual y la representación. Los sistemas del dibujo. Dibujo perceptivo. Dibujo sistemático. Cualidades y atributos de las formas, color, texturas, materialidades. Materiales, técnicas, soportes. El diseño como discurso. La imagen como signo. Letra, palabra, frase, texto, la tipografía.

Nombre de la Asignatura	Tipografía 1
Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Tipografía
Régimen de Coursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12
Fundamento:	En el Diseño Gráfico, el sistema de la lengua escrita es un artefacto esencial e imprescindible para los procesos de comunicación e interpretación, y cuando se

materializa por medio de la Tipografía se constituye en uno de los campos más específicos y casi de exclusiva competencia de dicha disciplina respecto de todas las otras disciplinas proyectuales.

Es por ello que la experticia en la formalización de cualquier tipo de texto y de todos los objetos, fenómenos y conceptos que en ellos intervienen, sumada a los conocimientos históricos, estilísticos, expresivos, instrumentales y técnicos de los sistemas de producción y reproducción de textos deben ser los fundamentos que articulen el recorrido secuencial de talleres de Tipografía a lo largo de la formación impartida en una Licenciatura en Diseño Gráfico. En el primer año se destacan conceptos esenciales necesarios para comenzar a pensar la generación del signo tipográfico

Objetivos generales:

Para los estudiantes se proponen los siguientes objetivos:

- Comprender el lugar de la tipografía en la producción textual
- Conocer aspectos formales, espaciales, técnicos, instrumentales y perceptuales involucrados en la producción y procesamiento de los signos de escritura
- Adquirir habilidad respecto de los aspectos formales, espaciales, técnicos, instrumentales y perceptuales de los signos de escritura, abordados como unidades y como integrantes de un conjunto.

Contenidos mínimos:

Los sistemas de escritura.

Legibilidad y visibilidad. La escritura como objeto, como forma y como articulación de llenos y vacíos en el espacio. Figura y fondo. Arquetipos y glifos. Instrumentos, técnicas y soportes. Signos gestuales, formales, caligráficos, dibujados y prefabricados.

La forma de los signos. Proporciones verticales y horizontales. Construcción, ritmo y estructura. Aspectos geométricos, ópticos, construcción mecánica y orgánica.

Sistemas clasificatorios y reconocimiento de estilos. Familias y fuentes: ideales estilísticos y consistencia formal. Variables de estilo, ojo, caja, figura, tamaño, posición y tamaño de reproducción. Contenidos y funciones ortográficas, simbólicas y accesorias. Sistemas de codificación (ASCII, ISO 8859-1, Unicode).

Nombre de la Asignatura

Historia del Diseño

Ciclo:

Inicial

Año:

1º

Área:	Humanística
Sub-Área:	Historia
Régimen de Cursado:	Cuatrimestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>La finalidad de esta materia es promover en el estudiante la idea del sujeto como parte constitutiva de una cultura, que tiene expresiones locales, regionales y globales identificables a partir de los elementos que ofrece su pasado histórico.</p> <p>Simultáneamente, busca presentar la historia general y su relación con el diseño en particular como una interacción entre la ingeniería, el arte y la industria, analizando en forma crítica la relevancia contextual, cultural e ideológica. De este modo se desarrollan capacidades de interpretación y valoración que permiten comprender las intenciones de los objetos industriales de los principales diseñadores y empresas desde el Medioevo hasta la actualidad.</p>
Objetivos generales:	Introducir al estudiante en el análisis y la reflexión acerca de la producción material de la sociedad, a partir de la mirada histórica.
Contenidos mínimos:	Evolución hombre-objetos: la construcción del ambiente artificial. Vínculo entre la producción de objetos y los sistemas económico-productivo e ideológico-cultural. Diseño occidental y oriental. Cultura material en la historia: del Medioevo a la revolución industrial. El vínculo con las artes y las vanguardias. El diseño en el SXIX: el estado de Bienestar, el modelo de producción fordista y la cultura de masas.

Nombre de la Asignatura	Semiótica y Cultura Visual
Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Humanística
Sub-Área:	Comunicación

Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales desde el punto de vista semiótico se ocupa específicamente del estudio del signo icónico en toda su complejidad y los procesos de sentido a partir de la imagen y su vinculación con el lenguaje verbal. En la presente asignatura, de carácter introductorio, se propone proporcionar a los estudiantes de un andamiaje teórico y una metodología para la descripción de las producciones disciplinares realizadas en lenguaje visual y audiovisual, haciendo foco en los aspectos formales, estéticos, compositivos y simbólicos.
Objetivos generales:	A través del desarrollo del programa se pretende que los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendan los presupuestos básicos de la semiótica como disciplina que se ocupa del estudio de la producción y atribución de significación; • Diferencien las características de los signos icónicos respecto de los indiciales y simbólicos; • Reconozcan sus apariciones e interrelaciones en las producciones de Diseño de Comunicación Visual; • Se apropien de recursos analíticos de carácter semiótico para abordar el estudio de las producciones de Diseño de Comunicación Visual.
Contenidos mínimos:	Semiótica general. La semiótica peirceana. Signo y signo pictórico. Concepto de significación. Niveles de significación. La noción de Representamen. El carácter del 'objeto' o referente. Tipos de interpretantes. Íconos, índices y símbolos. Diferentes modos de considerar la iconicidad. Procesos de iconicidad, indicialidad y procesos simbólicos. Adscripción de cada proceso a una modalidad tipológica de la comunicación visual.

Nombre de la Asignatura

Taller de escritura

Ciclo: Inicial

Año: 1º

Área:	Humanística
Sub-Área:	Comunicación
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>El taller de escritura está orientado de modo tal que les permite a los estudiantes del primer año adquirir las convenciones y habilidades que regulan los modos de leer y de escribir en el ámbito universitario para que desarrollen habilidades indispensables a la hora de comprender y escribir textos propios del ámbito académico, o vinculados de algún modo con él. Los saberes sobre la lengua, sobre su "uso situado" y sobre las características de los textos que el estudiante en su rol lee o escribe son tan importantes como los saberes culturales que los refieren y construyen.</p>
Objetivos generales:	<p>Respecto de los estudiantes el programa se propone los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias comunicativas, especialmente en relación con su desempeño en las prácticas de lectura y escritura universitarias. • Adquirir manejo de los géneros textuales propios del ámbito académico • Mejorar su desempeño en la lectura y comprensión de las tipologías textuales expositiva y argumentativa que circulan en el ámbito académico y en la escritura de textos expositivos complejos
Contenidos mínimos:	<p>Introducción a los géneros de la escritura académica. La investigación y la escritura como procesos inseparables. Modelos de investigación y modelos de planeamiento de un texto expositivo-argumentativo. El artículo de investigación: convenciones, públicos y contextos. Modelos de escritura.</p>

Nombre de la
Asignatura

Morfología 1

Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Morfología
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	60
Créditos:	6
Fundamento:	<p>Esta asignatura permite conocer los principios de generación y organización de las formas elementales, reproducirlas y comprender sus cualidades, así como también reconocer las propiedades intrínsecas de su geometría.</p> <p>También se promueve la exploración de la materialidad y la comprensión de su relación con las ideas de "lo abstracto y lo concreto".</p> <p>De forma complementaria, se busca además el desarrollo de habilidades para la representación gráfica y el acercamiento a los instrumentos de modelado y creación de volúmenes, cuerpos y productos.</p>
Objetivos generales:	<p>Para los estudiantes se proponen los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender la estructuración interna de la forma y sus posibilidades de concreción • Abordar la recíproca relación entre formas mentales, preceptos o imágenes, y formas materiales.
Contenidos mínimos:	<p>La forma como entidad significativa. Lectura y producción de la forma. Principios básicos del sistema morfológico: forma, color, textura y cesía. Clasificación de la forma. Geometría bi y tridimensional. Modos de concreción: de lo abstracto a lo concreto. Lenguaje continuo y discontinuo. Técnicas de producción y presentación: renderización y maquetación.</p>

Nombre de la
Asignatura

Historia del Diseño Gráfico

Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Humanística
Sub-Área:	Historia
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>En la construcción del saber disciplinar específico, la historia cobra un valor institucionalizador. La historia es el presente. Los modos de construcción del pasado se reconstruyen desde un pensamiento situado en la actualidad y la definen. La historia provee una metodología para analizar el rol del Diseño Gráfico a nivel social y productivo desde sus raíces y hacia sus ramificaciones, incorpora influencias éticas como estéticas, vincula los fenómenos con los contextos globales y locales, permite comprender el proceso de conformación del Diseño Gráfico como disciplina autónoma y su impacto social, productivo y económico.</p>
Objetivos generales:	<p>Para los estudiantes se proponen los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el devenir histórico del Diseño Gráfico y su consolidación como campo disciplinar • Desarrollar las capacidades de los estudiantes en el conocimiento y la interpretación de la complejidad de la cultura material y de la producción disciplinar, desde una dimensión histórica.
Contenidos mínimos:	<p>Conformación y consolidación del Diseño Gráfico como disciplina. Influencias del campo artístico, tipográfico y publicitario en el proceso. Vínculos productivos con el fordismo, el toyotismo y la industria 4.0. El impacto de las tecnologías digitales en la producción de diseño y en su reposicionamiento hacia la innovación. La imagen de marca y su relación con la estructura empresarial. La incorporación a la academia del saber disciplinar. Las corrientes de Diseño. La relación con los procesos económicos, políticos y sociales de los siglos XX y XXI. El Diseño Gráfico en Argentina y en América Latina. El impacto de la globalización en la disciplina.</p>

Nombre de la Asignatura	Comunicación
Ciclo:	Inicial
Año:	1º
Área:	Humanística
Sub-Área:	Comunicación
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>La producción de un diseñador supone la puesta en circulación discursos que son portadores de significaciones sociales. La asignatura, con base en la teoría de los discursos sociales, está dirigida a abordar el mecanismo de producción de sentidos - verbales y visuales- y a la intervención que en ese proceso tienen los lugares de la producción, del reconocimiento y de la propia circulación de los discursos. Se trabajará la relación de mutua imbricación que existe en los niveles verbales y visuales de los discursos y, en tanto funcionan sobre soportes técnicos, se considerará el papel que en este proceso desempeñan los dispositivos de mediación, analógicos o digitales. Se trata de una asignatura teórica práctica que abre un panorama general sobre los mecanismos semióticos de producción de las significaciones sociales.</p>
Objetivos generales:	<p>A través del desarrollo del programa se pretende que los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendan que toda producción de Diseño puede ser considerada un discurso social • Conciban la instancia de producción como una de las instancias del proceso • Dimensionen la importancia de las instancias de circulación y reconocimiento y discriminen los cambios en la significación en relación a los dispositivos puestos en juego.
Contenidos mínimos:	<p>Pasaje de "ciencia de los signos" a la "semiótica de los discursos". La semiosis social: producción, circulación y reconocimiento. El polo de la producción: dispositivo de enunciación. Transformaciones retóricas y modalidades del decir.</p> <p>El papel del dispositivo técnico. Reconocimiento de las restricciones y posibilidades que otorga la utilización de un dispositivo técnico.</p>

El cambio contemporáneo en la circulación discursiva: la gráfica líquida y las posibilidades de circulación.

2° AÑO

Nombre de la Asignatura	Taller de Diseño Gráfico 2
Ciclo:	Medio
Año:	2°
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Diseño
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	8
Carga Horaria Total:	240
Créditos:	24

Fundamento:

La ubicuidad y multiplicidad de las producciones y acciones del Diseño Gráfico, y su reconocimiento social actual, permiten por un lado reconocer la existencia de un campo disciplinar vigente y en evolución, y por otro lado hacen evidente la presencia de géneros discursivos, en tanto polea de transmisión, que actúan a través de sus rasgos de estilo, estructura y retórica, como condicionantes de sentidos.

El segundo año de taller aborda la exploración crítico-reflexiva del diseño en tanto género discursivo y recorre la identificación, análisis y aplicación de los condicionamientos que operan en las acciones y proyectos, desde la restricción, reconocimiento y uso del género.

El abordaje de los contenidos se realiza a través de recorridos de producción que permiten atravesar diversas dimensiones conceptuales, rompiendo la linealidad de un proyecto-pieza como único resultado a un problema de comunicación, y como único eje de trabajo del taller.

El encuadre de Géneros Discursivos de Mijael Bajtin, permite trabajar desde la teoría de la dialógica y la enunciación, incluyendo en las consideraciones del proyecto, las narrativas y su discurrir a través de múltiples soportes y plataformas, las tipologías como condicionantes que porta el género, usos y prácticas en que cobran sentido que contribuyen a la configuración de las temáticas.

Objetivos
generales:

Desde el taller como dispositivo pedagógico de enseñanza-aprendizaje, que prioriza la modalidad colectiva de construcción de conocimiento, se proponen como objetivos respecto del estudiante:

- Identificar y analizar los condicionantes disciplinares de sentido: género discursivo, enunciado, tipologías.
- Distinguir los distintos niveles de construcción de sentido en el proyecto de comunicación visual: disciplina, tipológico, temático
- Proyectar y analizar enunciados visuales, que en palabras de Giu Bonsiepe, configuran las interfaces simbólicas que producen el entorno social y cultural del que provienen y donde se inscriben.
- Diseñar sistemas de comunicación visual, incorporando en el proyecto, variables como: enunciado, rasgos del género discursivo diseño, tipologías, etc.

Contenidos
mínimos:

Géneros discursivos.

Momentos y variables de los procesos de sentido: contextos de posibilidades, condicionamientos de las tipologías del Diseño Gráfico, y las prácticas vinculadas a la interpretación.

Sistemas de comunicación textuales.

Los componentes editoriales: Campo visual, doble página/ pantalla. Ajustes tipográficos, jerarquización de la información, mancha tipográfica, estructura, estilo y retórica en la imagen tipográfica.

La imagen en movimiento:

Relato/Ritmo. Cuadro/Secuencia. Tiempo/ Movimiento. Imagen y tipografía en movimiento. Audio.

Sistemas de comunicación visual y estrategia.

Sistemas simples y complejos, cerrados y abiertos. La estrategia en el proyecto de Comunicación visual: distintas posiciones, el enunciado como marco estratégico.

Diseño de información

Arquitectura de la Información: Datos, información, conocimiento, sabiduría. Estructura, organización y jerarquías. Redundancia. Función de relevo, relación imagen-texto-campo visual. Tipologías del Diseño de Información.

Nombre de la Asignatura	Morfología 2
Ciclo:	Medio
Año:	2º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Morfología
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	3
Carga Horaria Total:	90
Créditos:	9
Fundamento:	En esta etapa se busca indagar en la cualidad de la imagen líquida desarrollando los conocimientos para lograr el diseño y la generación de formas a partir de las posibilidades que brindan los diferentes procesos de transformación y adecuación a los soportes. Asimismo, se trata de estimular la percepción visual de la forma y su relación con sus atributos superficiales, con el objetivo de hacer explícita la relación entre estas características y los aspectos significantes, comunicacionales y evocativos que producen.
Objetivos generales:	Respecto de los estudiantes se plantean los siguientes objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Produzca transformaciones formales• Produzca gráficas fluidas atendiendo a su contención y transformación en cada soporte• Incorpore conocimientos y herramientas que operen sobre los significantes de la forma, profundizando la visión de la forma como apropiación de la construcción de sentido, conceptual y material, de la cultura.
Contenidos mínimos:	Las imágenes: materialidad y dimensión tecnológica. Teoría del Color. Lenguajes y retóricas visuales. Sistemas complejos. Concepción y desarrollo de organizaciones y

narrativas espacio-temporales. Relaciones e interacciones fluidas entre los procesos y los productos analógicos y digitales. La gráfica líquida y el soporte.

Nombre de la Asignatura	Tipografía 2
Ciclo:	Medio
Año:	2º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Tipografía
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12
Fundamento:	En este año se aborda específicamente la problemática del texto occidental desde sus orígenes medievales hasta el hipertexto contemporáneo. En este contexto general se aborda el quehacer tipográfico desde un aspecto macro (vinculados al texto y su organización) a un aspecto micro (centrado en la letra) mostrando la mutua implicación de ambos. Se recupera el saber sobre la escritura desde los amanuenses medievales, pasando por el plomo hasta los nuevos contenidos digitales.
Objetivos generales:	Respecto del estudiante, la asignatura propone como objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Comprender la mutua imbricación entre macro y micro tipografía• Componer textos de diferentes complejidades y extensiones, con especial acento en la legibilidad, las diversas tipologías de paisajes tipográficos y las diferentes tecnologías de reproducción y recuperación tipográfica.

Contenidos mínimos:

Los fundamentos de la composición de textos y su caracterización de acuerdo a la situación de reproducción y recuperación. Macrotipografía y microtipografía.

Reconocimiento y manipulación de los factores fundamentales de la composición de textos: Familias, propósitos y funciones. Cuerpo, tipometría, sistemas y unidades de medida, coherencia, proporciones, modulaciones y armonía. Cajas de texto, medida de línea y modalidades de alineación y marginación. Espaciado, entre letras y entre palabras. Interlineado, fuerza de cuerpo, interlínea aparente.

El saber y las prácticas del universo del plomo y su presencia en el universo digital. Requerimientos específicos de la reproducción en papel.

Tipos de legibilidad en relación con los distintos medios y los objetivos de los textos: lectura de inmersión, lectura de consulta, lectura tabular, etcétera. Reticulas e instrumentos compositivos. Composición de textos para libros, diarios, revistas y soportes analógicos. Relevamiento y análisis crítico de las prácticas editoriales sobre papel.

Selección de fuentes, «maridajes tipográficos». Refinamientos tipográficos.

Nombre de la Asignatura	Tecnología
Ciclo:	Medio
Año:	2º
Área:	Tecnología
Sub-Área:	
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12

Fundamento:	El mundo digital desarrollado en los últimos cuarenta años ha modificado la materialidad del diseño gráfico y los modos de constitución de los artificios de la cultura. Poder adentrarse en ese universo requiere el acceso a contenidos de carácter tecnológico imprescindibles para la conceptualización y producción de los mismos. La asignatura aborda de manera sistemática tres aspectos nodales: atributos de la digitalidad, producción (incluyendo el amplio campo de la navegación y la adaptación a soportes) e impresión
Objetivos generales:	<p>Dominar los atributos de la imagen digital y su vinculación con la producción de diseño gráfico</p> <p>Conocer diversos sistemas impresión</p> <p>Desarrollar capacidades inherentes al trabajo con imágenes digitales atendiendo a la interacción con el usuario y la adaptación a diversos soportes</p> <p>Comprender y usar patrones de accesibilidad</p>
Contenidos mínimos:	Atributos de la imagen digital: Tamaño físico. Modo y profundidad de color. Resolución. Peso. Limitaciones. Compresión y optimización de imágenes. Fotografía digital. Sistemas de impresión analógica, en relieve, en profundidad, por superficie, por permeo. Sistemas de impresión digital, electrográfico, inyección de tinta, transferencia térmica, sublimación, gigantografía. Tintas gráficas y soportes celulósicos. Tipologías y formatos para la industria gráfica. Prerensa electrónica y gráfica. Gestión de salida y tipos de exportación digital, sus compatibilidades. Diseño web y diseño web interactivo, dispositivos. Formatos de pantallas. Sistemas de navegación. Diseños responsivos y adaptativos. Estandarización y sustentabilidad en el proceso gráfico. Accesibilidad

Nombre de la Asignatura	Escenarios contemporáneos de la comunicación
Ciclo:	Medio
Año:	2º
Área:	Humanística
Sub-área:	Comunicación
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2

Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	A partir de considerar a Diseño/Cultura y Sociedad como una tríada indisociable, la asignatura se ocupa de plantear la realidad de la comunicación visual en sus dimensiones culturales, políticas, tecnológicas, económicas y sociales, poniendo en evidencia cómo el fenómeno de la significación se produce en una arena mucho más compleja que la de la relación entre el diseñador y quien actúe como comitente. Se incorpora una dimensión referida a los actores sociales y en relación a ellos se iluminan diferentes campos comunicativos: comunicación política, social, de riesgo, de divulgación científica, organizacional entre otras, haciendo visibles los aspectos que entran en juego en el planteo de estrategias comunicacionales.
Objetivos generales:	A través del desarrollo del programa se pretende que los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendan las dimensiones que intervienen en el hecho comunicativo. • Problematicen la propia práctica comprendiendo las dinámicas contemporáneas. • Conozcan y tomen posición en los debates teóricos contemporáneos sobre la comunicación. • Visualicen las especificidades de los diversos campos de la comunicación visual. • Visualicen los elementos implicados en un planteo de estrategia comunicacional.
Contenidos mínimos:	La comunicación como megatema contemporáneo. Los espacios de la comunicación. Nuevas presencias y nuevas configuraciones. Actores sociales y escenarios de la comunicación: comunicación política, social, de riesgo, de divulgación científica. Sus modalidades desde el diseño. Noción de estrategia. Estrategias dirigidas, estrategias colaborativas. Metodología para la construcción de espacios prospectivos.

Nombre de la Asignatura	Ciudadanía, diversidad cultural y DDHH
Ciclo:	Medio
Año:	2º
Área:	Humanística
Sub-Área:	Metodología

Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>Se trata del conocimiento de los mecanismos de legitimidad del poder, no solamente en su realización en los macroescenarios del Estado y la sociedad sino también en los microescenarios de la familia, los grupos de pares, la comunidad o los lugares de trabajo entre otros espacios sociales. En concordancia resulta indispensable la enseñanza y el aprendizaje respecto de las situaciones socio- históricas que posibilitan la hegemonía de ciertos discursos. El docente y los estudiantes deben enfrentar el desafío de incluir y validar saberes y valores comunitarios, etarios, étnicos, de género, entre otros, porque se propone una discusión acerca de la diversidad de racionalidades y de los criterios de constitución de la verdad. La visibilización de la diversidad, la convivencia de valores, la toma de la palabra y la ejecución de acciones por parte de las y los estudiantes suponen el respeto por el otro y la valoración de sus prácticas, cuestiones que sólo pueden ser posibles en un marco democrático.</p>
Objetivos generales:	<p>Respecto del estudiante, la asignatura persigue como objetivo</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover el análisis crítico respecto de las condiciones históricas, económicas, sociales, políticas y culturales que posibilitan la emergencia del poder y de las resistencias.
Contenidos mínimos:	<p>Historia y debates en torno a la construcción de Ciudadanía y Derechos Humanos. Democracia y Estado de Derecho. Dictadura. Terrorismo de Estado. Estados Plurinacionales y derecho de las Lenguas. Diversidad cultural e interculturalidad. Género. Derecho de las minorías. Nuevas formas de resistencia cultural. Ejemplos en Argentina y Latinoamérica.</p>

3° AÑO

Nombre de la
Asignatura

Taller de Diseño Gráfico 3

Ciclo:	Medio
Año:	3º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Diseño
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	8
Carga Horaria Total:	240
Créditos:	24
Fundamento:	<p>El tercer año del taller aborda como ejes centrales: los entornos digitales, los sistemas distribuidos y sistemas emergentes, y la gestión del proyecto.</p> <p>La aceleración y secularización de los procesos de producción en las comunicaciones visuales, las nuevas modalidades discursivas, la irrupción del receptor como coautor, han forzado al diseño a un corrimiento en la definición de la disciplina y de su objeto. Se privilegia así el campo de la estrategia, situando las características formales de lo producido como atractores de comportamiento, y considerando las producciones (tangibles o intangibles) en función de las acciones y prácticas sociales que promueven. Las aperturas del campo disciplinar, no libre de tensiones, pugnan en ejes esenciales que impactan en la entidad misma del diseño, abriendo designaciones como diseño difuso y diseño experto, diseño relacional o diseño colaborativo, diseño para la transformación, diseño ontológico, entre muchos otros.</p>
Objetivos generales:	<p>El tercer año del taller tiene como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y analizar las pugnas presentes en el campo disciplinar del diseño. • Introducir al estudiante en las variables y contextos que inciden en nuevos modelos de comunicación visual. • Incorporar y experimentar la gestión del proyecto como variable diseño. • Incorporar herramientas para la comunicación de los servicios de diseño.
Contenidos mínimos:	<p>Paradigmas y prácticas del Diseño: Ampliación del Campo Disciplinar</p> <p>Del diseño experto al diseño difuso: señales de rupturas del pensamiento moderno.</p> <p>Las corrientes del diseño relacional: diseño de escenarios, diseño de experiencias,</p>

diseño estratégico, diseño colaborativo, diseño para la transformación, diseño ontológico.

La gráfica líquida.

Soportes digitales de comunicación visual. Diversidad de contextos, variables y tipos de variables que proponen

Sistemas Distribuidos y Sistemas Emergentes:

Multiplataformas/ Narrativas Transmedia

Del diseño de experiencias al co-diseño (revolución de los datos, soportes cognitivos abiertos)

Tipologías híbridas.

Gestión de Proyecto

Herramientas para la gestión del diseño. La Organización como contexto significativo. Procesos de Diseño en Emprendimientos.

Nombre de la Asignatura	Laboratorio de gráfica, sonido y movimiento
Ciclo:	Medio
Año:	3º
Área:	Tecnología
Sub-Área:	
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12

Fundamento: Esta asignatura indaga en la interrelación de la imagen junto al sonido y el movimiento, y en cómo ésta puede multiplicar y potenciar sus significantes a partir de esta relación.

Por otra parte, se trata de estimular e incentivar al estudiante en la elaboración de un pensamiento crítico que le permita interpretar el complejo ecosistema de medios y contenidos en el que estamos inmersos para poder accionar en él.

Objetivos generales:

En relación al estudiante se propone como objetivos:

- incorporar las cualidades del sonido y el movimiento para hacerlas operar en conjunto con la imagen
- realizar una lectura crítica de los contenidos que circulan en los distintos medios contemporáneos.
- experimentar con diversos elementos las relaciones con la audiencia, la temporalidad y la espacialidad

Contenidos mínimos:

La imagen fija y la reproducción ilustrativa del movimiento. Conceptos básicos del diseño sonoro. La estructura narrativa. Discontinuidad. Montaje. Campo y encuadre. Signos expresivos, tipografía en movimiento, interacción entre sonido e imagen.

Paradigmas de los medios contemporáneos. Análisis e interpretación de mensajes en medios. Estructuras retóricas en nuevos medios. Conceptos de convergencia y divergencia medial. Diseño de interfaces.

Parámetros de análisis y experimentación: lógica cromática, sonido (melodía), estructuras narrativas, relación entre sonido, imagen y tiempo.

Nombre de la Asignatura

Tipografía 3

Ciclo: Medio

Año: 3º

Área: Proyectual

Sub-Área: Tipografía

Régimen de Cursado: Anual

Carga Horaria Semanal:	3
Carga Horaria Total:	90
Créditos:	9
Fundamento:	<p>En este año se aborda específicamente la producción de tipografías digitales, universo por el que circulan la mayor cantidad de producción textual contemporánea. El cambio de soporte modifica notablemente las condiciones de composición, de legalidad y lecturabilidad, que requieren adecuaciones específicas, cambiando inclusive la idea de texto. Será un espacio de reflexión crítica, y como tal, un recorrido en construcción y definición permanente. Se abordarán las problemáticas tipográficas contemporáneas junto a los nuevos desafíos y cambios que caractericen, condicionen y modifiquen los saberes establecidos, tanto en lo que hace a la práctica como a la teoría y a las nuevas formas de producción</p>
Objetivos generales:	<p>Respecto de los estudiantes, la asignatura tiene como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar aspectos que tipografía digital son transformadores • Realizar textos con adecuaciones en diversos formatos • Conocer los modos contemporáneos de textualidad digital.
Contenidos mínimos:	<p>Del universo del plomo a la tipografía digital. Curvas de Bézier y píxeles. Rasterización, resolución, hinting, antialiasing, clear type. Requerimientos específicos de la reproducción en pantalla. Tipometría en medios digitales.</p> <p>Fuentes gratis y fuentes libres. Licencias: Desktop, Webfont, App Embedding, Open Source. Formatos tipográficos: PS, TT, OT, WOFF2, SVG, otros. Tecnología OpenType y OpenType Var.</p> <p>Tipografía en movimiento, escrituras dinámicas y retículas líquidas, diseño adaptativo y diseño responsivo (responsive design). Portales, sitios web, publicaciones interactivas, libros digitales.</p> <p>Relevamiento y análisis crítico de las prácticas editoriales en el universo digital.</p> <p>Otros sistemas de escritura, alfabéticos y no alfabéticos. Clasificaciones tipográficas inclusivas.</p> <p>Diseño de tipografías: sistemas extensos y multipropósito.</p>

Nombre de la Asignatura	Tecnología, diseño y sociedad	
Ciclo:	Medio	
Año:	3º	
Área:	Economía y gestión	
Sub-Área:		
Régimen de Cursado:	Semestral	
Carga Horaria Semanal:	2	
Carga Horaria Total:	30	
Créditos:	3	
Fundamento:	<p>Los contenidos de esta asignatura promueven en el estudiante la idea que el hombre, la producción de objetos y las prácticas proyectuales, no solo conforman un trinomio que permite satisfacer necesidades materiales de una sociedad, sino que también componen el conjunto de elementos que condicionan un proceso de innovación.</p> <p>Conjuntamente se analiza de manera sistematizada, la relación entre este trío y el contexto económico, social-cultural, tecnológico y político en que se desarrolla.</p>	
Objetivos generales:	<p>Respecto de los estudiantes, tiende a los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender la interacción entre el proceso de diseño, sus condicionamientos e impactos a año tecnológico y social • desarrollar capacidades para la intervención responsable en esta dinámica. 	
Contenidos mínimos:	<p>Desarrollo tecnológico e innovación. Teoría de la innovación y su relación con tecnologías duras y blandas. Dinámica sociedad-industria. Interacciones entre los sistemas económico y social. Los productos y su incidencia en esa dinámica. El diseño como interfase en la dinámica tecnología-sociedad. Rol y ética profesional.</p>	

Nombre de la Asignatura	Extensión, Territorio y Organizaciones Sociales	
Ciclo:	Medio	

Año:	3º
Área:	Humanística
Sub-Área:	
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>La componente Extensión es, junto a la Docencia y la Investigación, uno de los pilares que conforman las bases de la Universidad Pública Argentina.</p> <p>En la actualidad su importancia se ve jerarquizada por la directa vinculación que mantiene con el medio territorial y productivo, aspecto esencial para profundizar un sistema formativo integral, tanto en sus dimensiones conceptuales, como políticas y metodológicas.</p> <p>Estas experiencias posibilitan la construcción de un tipo de conocimiento situado e innovador, coproducido colectiva y recíprocamente desde los saberes académicos, disciplinares y populares.</p> <p>Resulta necesario legitimar estos conocimientos adquiridos a partir de las acciones, resultados y reflexiones producidas en un contexto real (territorio) atendiendo las demandas de la comunidad por medio de sus interlocutores (organizaciones sociales).</p>
Objetivos generales:	<p>Formar recursos humanos universitarios capacitados en la gestión de distintas estrategias de acción en el medio productivo y en el territorio, atendiendo la valoración de la responsabilidad social de la disciplina.</p> <p>Integrar las acciones de la extensión universitaria a los procesos de enseñanza-aprendizaje, explorando los alcances, resultados y reflexiones elaborados a partir de una situación de contexto real.</p> <p>Fortalecer el vínculo entre la Universidad y los sectores de la Sociedad con sus diversos modos de organización, para promover su acercamiento, participación e interactividad en el desarrollo en común de herramientas para la inclusión y sustentabilidad cultural, social, productiva, etc.</p>
Contenidos mínimos:	Fundamentos y acciones de la práctica extensionista. Articulación de los saberes académicos, disciplinares y populares atendiendo las demandas de la comunidad.

Experiencias vinculadas al medio productivo. Indagar trayectos e historias de experiencias comunitarias a partir de la búsqueda de ejemplos.

Proyectos extensionistas en sus aspectos institucionales. Indagar las herramientas para la formulación de proyectos. Interpretación y postura crítica frente a la demanda de la organización en su contexto cultural, social e histórico. Programas implementados por los organismos públicos y privados para financiar propuestas.

Formulación y concreción del proyecto. Etapas de gestión, desarrollo e implementación de un proyecto en situación de contexto real específico. Ejecución cogestionada con referentes de una comunidad como instancia de vinculación real, consensuada y articulada.

Nombre de la Asignatura	Gestión Empresarial y Mercadotecnia
Ciclo:	Medio
Año:	3º
Área:	Economía y Gestión
Régimen de Cursado:	Cuatrimestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	Este curso presenta los principales conceptos de la administración, la organización y la comercialización de bienes y servicios. A partir de los conocimientos que brindan las áreas de economía, administración, finanzas y mercadotecnia, se trabaja para que estudiante pueda integrar teoría y práctica a través de la implementación de estrategias de producción y la comercialización dentro de un entorno económico, político y social específico.
Objetivos generales:	Desde el punto de vista del estudiante, se propone <ul style="list-style-type: none">• Conocer la problemática de la gestión de la empresa,• Conocer herramientas de diagnóstico y planificación de empresas• Reconocer la vinculación del diseño con los negocios y el mercado.

Contenidos mínimos:	Administración estratégica. Herramientas de diagnóstico y planificación: matriz FODA, árbol de problemas, matriz de proyectos y programas, sistema-producto, cadena de valor. Plan de negocios y detección de oportunidades. Gestión estratégica. Mejora tecnológica y cambio organizacional. Niveles de inserción del diseño en la empresa. Creación de valor. Emprendedorismo. Estudios de mercado orientados al consumidor. Desarrollo de estrategias de ingreso y penetración. Plan de marketing. Puntos de venta y diseño de experiencias comerciales.
---------------------	---

Nombre de la Asignatura	Legislación y práctica profesional
Ciclo:	Medio
Año:	3º
Área:	Economía y Gestión
Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2
Carga Horaria Total:	30
Créditos:	3
Fundamento:	<p>La importancia de los contenidos desarrollados en el marco de esta asignatura, radica en la necesidad de preparar al profesional para ejercer un rol verdaderamente activo en el proceso de construcción socio-política de diferentes producciones de diseño.</p> <p>Resulta evidente la necesidad de introducir dentro del paquete de conocimientos las nociones básicas acerca del marco regulatorio de la disciplina, compuesta no solo por la legislación aplicable a los resultados de la actividad, sino también por las normas – tácitas o explícitas- que guían la práctica profesional.</p> <p>Asimismo, en esta asignatura se pretende construir mecanismos y herramientas de análisis crítico, que permitan al estudiante concebir su práctica de manera propositiva, como actor multifacético, quien a través de su compromiso, ética y práctica materializa una concepción política del universo que habita.</p>
Objetivos generales:	<p>La asignatura se propone:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preparar al profesional para ejercer un rol activo en el proceso de construcción socio-política de diferentes tipologías y tecnologías.

Contenidos mínimos:	Sistema de diseño: estructura y composición. Economía creativa e innovación productiva. Vinculación con los sistemas de innovación. Práctica profesional: Roles emergentes del diseñador y áreas alternativas de inserción. Ética profesional y productiva. Incumbencias y responsabilidades. Marco legal para la creatividad: Propiedad intelectual; secreto comercial y contratos. Tipos de registros de protección, registrabilidad y alcance.
---------------------	---

4° AÑO

Nombre de la Asignatura	Taller de Proyecto Final
Ciclo:	Avanzado
Año:	4°
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Diseño
Régimen de Coursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12
Fundamento:	<p>El Taller de Proyecto Final es un espacio de reflexión crítica que tiene como objetivo general acompañar a los futuros profesionales para ejercer un rol crítico y activo, en los procesos de construcción de sentido socio-política-cultural. Es desde este marco, que el Taller de Proyecto Final se constituye como una plataforma para el quehacer propositivo de los estudiantes.</p> <p>Se propone generar situaciones que privilegien los procesos de aprendizaje de los estudiantes en el espacio del taller, a partir de la posibilidad de desarrollar itinerarios particulares y de consolidar instancias de trabajo en grupos. Se define el rol del docente como tutor y facilitador los proyectos elegidos y propuestos por los estudiantes.</p>

Objetivos generales: Los objetivos del Taller de Proyecto Final son orientar, tutorar y aprobar las problemáticas a abordar en el Trabajo Final, tendiendo a:

- Incorporar áreas emergentes en el campo del diseño.
- Identificar y analizar procesos comunicacionales, ampliando el reconocimiento de las prácticas sociales como condicionamientos de sentido, tanto de posibilidad como de inserción.
- Incorporar el pensamiento de diseño como herramienta estratégica.
- Construir información: identificar señales, procesar, analizar, y diagnosticar datos.
- Diseñar programas complejos de comunicación visual
- Gestionar de programas de comunicación visual.
- Promover responsabilidad social y cultural del licenciado en diseño gráfico.

Contenidos mínimos:

- Planificación estratégica del proyecto.
- El Diseño en un contexto inter, trans y multidisciplinar: el pensamiento de diseño como herramienta estratégica en entornos complejos.
- Procesos de sentido: reconocimiento de los contextos de posibilidad, de existencia y de valor como variable activa del proyecto.
- Gestión de programas de comunicación visual. Desarrollo de proyecto final orientado.
- Responsabilidad social y cultural del diseñador. El diseño situado.

Nombre de la Asignatura	Diseño estratégico y sustentable
Ciclo:	Avanzado
Año:	4º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Diseño
Régimen de Coursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	3

Carga Horaria Total:	90
Créditos:	9
Fundamento:	El Diseño Estratégico consiste en aplicar los principios del pensamiento proyectual orientados al futuro, con el objetivo de aumentar las condiciones de innovación y competencia de una organización. Los procesos de innovación generan, no sólo nuevos y mejores procesos, productos, servicios, y organizaciones, sino que también posibilitan un crecimiento sostenido centrado en las necesidades de la gente, mejorando las condiciones laborales y la calidad de vida y, produciendo como externalidad fundamental, nuevos conocimientos y capacidades que quedarán disponibles para enfrentar desafíos en el futuro.
Objetivos generales:	Desde el punto de vista de los estudiantes, tiene como objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Adquirir competencias específicas que les permitan intervenir en procesos sociales o productivos, a partir del enfoque holístico en el cual se interrelacionan los deseos y aspiraciones de las personas; las oportunidades y viabilidad de los proyectos; la intervención de la tecnología; las dinámicas organizacionales desde las perspectivas del cuidado del medio ambiente, la salud y la calidad de vida; la sustentabilidad y el ciclo de vida de los productos y el desarrollo regional sostenible.
Contenidos mínimos:	Diseño Estratégico y Estrategias de Diseño. Procesos iterativos: divergencia y convergencia (el doble diamante) Diseño centrado en las personas: Usuarios, Tecnología, Mercado y Territorio. Herramientas del Diseño centrado en las personas. Interdisciplinaria e innovación socio-tecnológicas. Prospectivas, diseño de futuros posibles. Diseño Relacional: trabajo colaborativo y diseño ontológico. Diseño emocional y diseño ético: impacto social y ambiental. Sustentabilidad: nuevos paradigmas y valores. Sistemas Distribuidos y Sistemas Jerárquicos. Cadena de valor. Industria 4.0. Tradiciones y rupturas en dinámicas regionales.

Nombre de la Asignatura

Laboratorio de Multiplataforma y Transmedia

Ciclo: Avanzado

Año: 4º

Área: Tecnología

Sub-Área:

Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	7
Fundamento:	<p>El contexto actual de convergencia digital y tecnológica significa una lógica complejización de las estructuras narrativas y del diseño de sus interfaces. Se potencia la interactividad, los intercambios y la participación de los usuarios en los procesos de comunicación, como productores de contenidos, este escenario nos compromete a diseñar y desarrollar experiencias inmersivas de usuario, más adecuadas a las nuevas condiciones de recepción y a los nuevos hábitos de consumo de nuestras audiencias.</p> <p>El diseño narrativo nos invita a pensar creativamente nuestras historias y su distribución a partir del aprovechamiento de múltiples lenguajes, canales y pantallas conectadas, disponibles en el entorno para (re)crear y resignificar las prácticas mediáticas a partir de la experimentación y la innovación.</p>
Objetivos generales:	<p>Desde el punto de vista del estudiante, tiene como objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y articular los elementos que constituyen las narrativas transmedia e inmersivas. • evaluar escenarios de intervención en el marco de la complejidad de la comunicación transmedia. • Problematizar las demandas actuales del diseño multiplataforma para poner en práctica una serie de dimensiones claves y metodologías posibles hacia el diseño narrativo transmedia. • Experimentar con diversos elementos situaciones de inmersión/distanciamiento
Contenidos mínimos:	<p>Sistemas transmedia y narraciones digitales. Pensar y producir para un ecosistema de medios convergentes. Liquidez, inmersión, usuarios. Storytelling. Diseño transmedia: modelos y estrategias de producción. El guion transmedia. Método StoryHackers para repensar el uso de las plataformas. Desobediencia tecnológica. Universos inmersivos. Gradientes de la inmersión y su diseño basado en la experiencia de usuario. Elementos de la inmersión tecnológica actual: RV (realidad virtual), RA</p>

(realidad aumentada) e imágenes 360°. Videojuegos. Inmersión narrativa: ficciones de redes. Entornos colaborativos. Gamificación

Nombre de la Asignatura	Diseño Editorial
Ciclo:	Avanzado
Año:	4º
Área:	Proyectual
Sub-Área:	Tipografía
Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	4
Carga Horaria Total:	120
Créditos:	12

Fundamento:

Los medios editoriales son objetos que distribuyen dosis masivas de contenidos verbovisuales. Según Roy Harris (1999), un medio editorial es el dispositivo por excelencia para producir, conservar, recuperar y transmitir información culturalmente relevante, atravesada siempre por el arte y la ciencia, la información y el entretenimiento, la industria, el comercio y el trabajo.

Se trata entonces de piezas esenciales en la conservación, recuperación y transmisión de la producción cultural; factores esenciales en el acceso y la difusión de las ciencias, las artes y el entretenimiento; medios y soportes de comunicación en permanente aumento y evolución, a la vez actores y objetos de crecientes innovaciones tecnológicas.

El Diseño Gráfico debe entonces dedicar especial atención al diseño y a la creación de medios editoriales, produciendo competencias y saberes rigurosos sobre los mismos y, más específicamente, formando profesionales que tengan un acabado dominio de los conocimientos, los procesos y las habilidades necesarias para un desempeño solvente que contribuya al desarrollo de un campo que es, en sí mismo, una verdadera industria cultural.

Desde el punto de vista del estudiante, la asignatura se propone:

Objetivos
generales:

Desarrollar conocimientos en las prácticas y procesos editoriales en todos los aspectos vinculados con el diseño de medios.

Profundizar en la producción de saberes y habilidades en el campo de la comprensión, prefiguración y formalización de piezas multipáginas, cualquiera sea su soporte y su modalidad de lectura.

Preedición: políticas y programas editoriales. Originales o manuscritos. Modalidades narrativas, estructura y subestructuras de contenidos y recursos editoriales. Organización interna de la obra.

Tipología de piezas en cuanto a la organización, recuperación, distribución y acceso a los contenidos: libros (narrativa, no ficción, manuales, enciclopedias, diccionarios, textos científicos, reportes, etcétera), diarios, revistas, boletines, informes, catálogos, instrucciones, arte, entretenimiento y otros.

Contenidos
mínimos:

Modalidades de acceso, recorrido y navegación en función del tipo de pieza y del tipo de soporte. Tesauros y metadatos

Edición y corrección de textos. Ortografía, ortotipografía y estilo.

Las normas (apa, Chicago, une, Harvard y otras), los tratadistas y la rae.

Nombre de la
Asignatura

Teoría y crítica del Diseño

Ciclo:

Avanzado

Año:

4º

Área:

Humanística

Sub-área:

Comunicación

Régimen de
Cursado:

Anual

Carga Horaria
Semanal:

2

Carga Horaria Total:	60
Créditos:	6
Fundamento:	<p>El objetivo general de la asignatura está orientado a promover en el estudiante un pensamiento crítico sobre las diferentes teorías del diseño, distinguiendo entre el modelo crítico filosófico y el modelo de la crítica del arte.</p> <p>Así mismo y como consecuencia del contexto globalizado que obliga a redefinir la formación de profesionales del diseño, esta asignatura busca facilitar el acceso a la investigación y la divulgación de los resultados con la intención de fortalecer el quehacer de la disciplina y acercar a los diseñadores a la sociedad del conocimiento.</p>
Objetivos generales:	<p>Desde el punto de vista del estudiante se propone:</p> <p>Conocer un marco teórico sofisticado acerca de la disciplina, fortaleciendo su capacidad reflexiva y crítica para la amplia diversidad de roles profesionales posibles.</p>
Contenidos mínimos:	<p>Diseño como ciencia y diseño como práctica. Dimensiones filosófico-ontológicas, metodológicas, históricas, éticas y estéticas. Teoría del proyecto. Problemas de teorización del diseño: Estética, ética, política, cultura material. Paradigmas, conceptos y nociones teóricas existentes en el Diseño. Metodologías generales o métodos particulares. Instrumentos críticos: opiniones, dictámenes o juicios de apreciación, evaluación o ponderación valorativa de los mismos.</p>

Nombre de la Asignatura	Metodología de la Investigación en Diseño
Ciclo:	Avanzado
Año:	4º
Área:	Humanística
Sub-Área:	Metodología

Régimen de Cursado:	Semestral
------------------------	-----------

Carga Horaria Semanal:	4
---------------------------	---

Carga Horaria Total:	60
-------------------------	----

Créditos:	6
-----------	---

Fundamento: Este curso propone al estudiante conocer los desarrollos de metodología de la investigación en diseño, a sus métodos y prácticas, como un campo específico, que ubica desde la perspectiva de la investigación- acción, el valor cognitivo del proyecto situado en su cultura y su territorio.

Objetivos
generales:

Desde el punto de vista del estudiante tiene como objetivo:

Comprender las especificidades y posibilidades de las metodologías de la investigación-acción (Lewin) en diseño y su relación con el sistema científico-tecnológico y productivo.

Conocer recursos metodológicos y técnicas de investigación para sostener sus hipótesis de proyecto.

Explorar escenarios de la práctica disciplinar.

Establecer relaciones entre disciplina y profesión.

Contenidos
mínimos:

Condiciones y tipos de conocimiento. Metodologías: cuali, cuanti, abordajes etnográficos. La episteme del proyecto. Consideraciones sobre el Conocimiento proyectual en el sistema tecnológico. La reproducción del pensamiento proyectual. Investigación- acción-proyecto. La validación de los cursos de acción o modelos de gestión y su eficacia socio-técnica como objeto de la investigación-acción. El diseñador investigador. Valor cognitivo del proyecto, como reflexión crítica de los procesos de validación y sentido que contextualizan las acciones. Posiciones del Diseño relacional, Diseño para la transformación y Diseño Ontológico. Vinculación Tecno-social y –productiva. Políticas científicas, Responsabilidad social. Ciencia y tecnología en la Argentina. Instituciones científicas. La función de la Universidad

5.7. Práctica Profesional Supervisada (PPS)

La Práctica Profesional Supervisada constituye una instancia complementaria de la formación académica, en la que el estudiante desarrolla una primera aproximación al sector productivo del Diseño Gráfico.

Existen dos modalidades para desarrollar una PPS: el estudiante accede a esta a través de las convocatorias de la FAPyD para realizar PPS, o bien homologa como PPS una actividad laboral que está desarrollando o va a desarrollar, tanto en el sector privado como en el sector público, en la medida que sea pertinente en función de los alcances de los títulos. En todos los casos la FAPyD es la que determina esa pertinencia y aprueba el inicio de la PPS.

Es una actividad supervisada porque el estudiante la desarrolla bajo la tutela académica de un docente de la carrera, que le es asignado por la coordinación de las PPS, y la tutoría del “empleador”.

Esta práctica profesional supervisada es obligatoria para todos los estudiantes de la carrera y su aprobación constituye un requisito para obtener tanto el título de Licenciado en Diseño Gráfico como el de Técnico en Diseño Gráfico.

Consta de un único módulo de 90 (noventa) horas. Se trata de una actividad académica “flotante”, que el estudiante puede desarrollar en cualquier momento de la carrera, y por fuera de la franja horaria de esta.

5.8. Práctica Social Educativa (PSE)

La Práctica Social Educativa se incorpora al Plan de Estudios como parte del Programa de Prácticas Sociales Educativas (PPSE) de la UNR. Estas prácticas son obligatorias para todos los estudiantes de la UNR y su aprobación constituye un requisito para obtener tanto el título de Licenciado en Diseño Gráfico como el de Técnico en Diseño Gráfico.

Consta de dos módulos: el primero introductorio de 20 (veinte) horas a cargo de la UNR, y el segundo de formación práctica de 40 (cuarenta) horas a cargo de la FAPyD. Se trata de una actividad académica "flotante", que el estudiante puede desarrollar en cualquier momento de la carrera, y por fuera de la franja horaria de esta.

5.9. Espacios Curriculares Optativos y Electivos (ECO-ECE)

Durante el ciclo medio y superior los estudiantes deberán cursar un total de cuatro (4) Espacios Curriculares Optativos (ECO), o 120 (ciento veinte) horas, que podrán elegir de la oferta disponible, en base a sus intereses personales o profesionales.

Se denominan ECO a las actividades académicas que el estudiante podrá tomar de la oferta curricular del plan de estudio, a los efectos de cumplimentar con la totalidad de los créditos académicos exigidos para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

La oferta de ECO disponibles responde a los objetivos generales de completar y complementar la formación disciplinar, promover las particularidades vocacionales del estudiante, proporcionar espacios de formación académica que incentiven el avance del desarrollo disciplinar, vincular a los estudiantes con la realidad productiva local y orientar la futura formación de posgrado.

Asimismo el estudiante podrá optar por completar las 120 horas correspondientes a Espacios Curriculares Optativos, con Espacios Curriculares Electivos (ECE) que son los que ofrecen otras carreras de grado de la UNR, u otras universidades argentinas o extranjeras en el marco de convenios o programas de cooperación académica debidamente acreditados, conforme establece la normativa vigente de la UNR.

5.10 Proyecto final

El proyecto final de graduación (equivalente a una tesina) será acorde al carácter proyectual de la carrera y se realizará en el Taller de Proyecto Final. Se espera la realización individual o en grupos de no más de dos personas de un proyecto de diseño en el que se ponga en evidencia la integración de contenidos de la carrera, el conocimiento de desarrollos similares en el campo y la capacidad para abordar la complejidad.

Durante el desarrollo del Taller de Trabajo Final se orientará y aprobará la elección de un área temática y problema específico a abordar y se realizará la tutoría correspondiente.

6. ASIGNACIÓN HORARIA

CICLO INICIAL

Primer Año		Cursado	Carga horaria semanal	Semanas	Carga horaria total	Créditos
01-01	Taller de Diseño Gráfico 1	Anual	8	30	240	24
01-02	Medios Expresivos	1er. Semestre	3	15	45	4
01-03	Tipografía 1	Anual	4	30	120	12
01-04	Historia del Diseño	1er. Semestre	2	15	30	3
01-05	Semiótica y Cultura Visual	1er. Semestre	2	15	30	3
01-06	Taller de Escritura	1er. Semestre	2	15	30	3
01-07	Morfología I	2do. Semestre	4	15	60	6
01-08	Historia del Diseño Gráfico	2do. Semestre	2	15	30	3
01-09	Comunicación	2do. Semestre	2	15	30	3
	TOTALES				615	61

CICLO MEDIO

Segundo Año		Cursado	Carga horaria semanal	Semanas	Carga horaria total	Créditos
02-10	Taller de Diseño Gráfico 2	Anual	8	30	240	24

02-11	Morfología 2	Anual	3	30	90	9
02-12	Tipografía 2	Anual	4	30	120	12
02-13	Tecnología	Anual	4	30	120	12
02-14	Escenarios contemporáneos de la Comunicación	3er. Semestre	2	15	30	3
02-15	Ciudadanía y Diversidad Cultural y Derechos Humanos	4to. Semestre	2	15	30	3
	TOTALES				630	63

Tercer Año		Cursado	Carga horaria semanal	semanas	Carga horaria total	Créditos
03-16	Taller de Diseño Gráfico 3	Anual	8	30	240	24
03-17	Laboratorio de gráfica, sonido y movimiento	Anual	4	30	120	12
03-18	Tipografía 3	Anual	3	30	90	9
03-19	Tecnología, Diseño y Sociedad	5to. Semestre	2	15	30	3
03-20	Extensión, territorio y organizaciones	5to. Semestre	2	15	30	3
03-21	Gestión empresarial y mercadotecnia	6to. Semestre	2	15	30	3
03-22	Legislación y práctica profesional	6to. Semestre	2	15	30	3
03-23	Espacio Curricular Optativo 1	5to. Semestre	2	15	30	3

03-24	Espacio Curricular Optativo 2	6to. Semestre	2	15	30	3
	TOTALES				630	63

03-25	Práctica Social Educativa				60	6
03-26	Práctica Profesional Supervisada				90	9

CICLO AVANZADO

Cuarto Año		Cursado	Carga horaria semanal	semanas	Carga horaria total	Créditos
04-27	Taller de Proyecto Final	Anual	4	30	120	12
04-28	Diseño Estratégico y Sustentable	Anual	3	30	90	9
04-29	Teoría y Critica del Diseño	Anual	2	30	60	6
04-30	Laboratorio de multiplataformas y Transmedia	Anual	4	30	120	12
04-31	Diseño Editorial	Anual	4	30	120	12
04-32	Metodología de la Investigación en Diseño	7mo. Semestre	4	15	60	6
04-33	Espacio Curricular Optativo 3	8vo. Semestre	2	15	30	3
04-34	Espacio Curricular Optativo 4	8vo. Semestre	2	15	30	3

	TOTALES		26		630	63
	TOTALES CARRERA				2,655	265

7. RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

Asignatura		Correlativas aprobadas para promocionar o rendir
01-01	Taller de Diseño Gráfico 1	
01-02	Medios Expresivos	
01-03	Tipografía 1	
01-04	Historia del Diseño	
01-05	Semiótica y Cultura Visual	
01-06	Taller de Escritura	
01-07	Morfología 1	
01-08	Historia del Diseño Gráfico	01-04 Historia del Diseño
01-09	Comunicación	01-05 Semiótica y Cultura Visual
02-10	Taller de Diseño Gráfico 2	01-01 Taller de Diseño Gráfico 1
02-11	Morfología 2	01-07 Morfología 1
02-12	Tipografía 2	01-03 Tipografía 1
02-13	Tecnología	
02-14	Escenarios contemporáneos de la Comunicación	01-05 Semiótica y Cultura Visual 01-09 Comunicación

02-15	Ciudadanía y Diversidad Cultural y Derechos Humanos	
03-16	Taller de Diseño Gráfico 3	02-10 Taller de Diseño Gráfico 2
03-17	Laboratorio de gráfica, sonido y movimiento	02-13 Tecnología
03-18	Tipografía 3	02-12 Tipografía 2
03-19	Tecnología, Diseño y Sociedad	
03-20	Extensión, territorio y organizaciones	
03-21	Gestión empresarial y mercadotecnia	
03-22	Legislación y práctica profesional	
03-23	Espacio Curricular Optativo 1	
03-24	Espacio Curricular Optativo 2	
03-25	Práctica Social Educativa	
03-26	Práctica Profesional Supervisada	
04-27	Taller de Proyecto Final	01-06 Taller de Escritura 01-08 Historia del Diseño Gráfico 02-11 Morfología 2 02-14 Escenarios Contemporáneos de la Comunicación 02-15 Ciudadanía, Diversidad y DDHH 03-16 Taller de Diseño Gráfico 3 03-17 Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento 03-18 Tipografía 3 03-19 Tecnología, Diseño y Sociedad 03-20 Extensión, Territorio y Organizaciones Sociales 03-21 Gestión Empresarial y Mercadotecnia 03-22 Legislación y Práctica Profesional 03-23 Espacio Curricular Optativo 1 03-24 Espacio Curricular Optativo 2
04-28	Diseño Estratégico y Sustentable	03-16 Taller de Diseño Gráfico 3

04-29	Teoría y Crítica del Diseño	01-06 Taller de Escritura 01-08 Historia del Diseño Gráfico 02-14 Escenarios contemporáneos de la Comunicación
04-30	Laboratorio de multiplataformas y Transmedia	03-17 Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento
04-31	Diseño Editorial	03-16 Taller de Diseño Gráfico 3 03-18 Tipografía 3
04-32	Metodología de la Investigación en Diseño	
04-33	Espacio Curricular Optativo 3	
04-34	Espacio Curricular Optativo 4	

8. ANÁLISIS DE CONGRUENCIA INTERNA DE LA CARRERA

Entendiendo el ejercicio de la práctica profesional como la implementación del conjunto de saberes incorporados durante la formación académica, en el SIGUIENTE CUADRO, se destacan las asignaturas que intervienen directamente en la construcción de capacidades que permiten afrontar las funciones y responsabilidades enmarcadas en los alcances del título.

PERFIL DEL EGRESADO	ASIGNATURAS que apuntan en ese sentido
<p>1-Diseñar, analizar, planificar, gestionar y evaluar políticas, campañas, productos, procesos y estrategias de comunicación visual en diferentes ámbitos, escalas y con diversos fines, en entornos analógicos y virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados tanto cinéticos como no cinéticos, junto a todos sus posibles avatares y metamorfosis intermedias.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3; Medios expresivos; Morfología 1y Morfología 2; Tipografía 1 a 3; Diseño editorial Semiótica y Cultura Visual; Comunicación, Escenarios actuales de la Comunicación; Tecnología; Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento; Laboratorio de Multiplataformas y Transmedia.</p>
<p>2-Organizar y dirigir las áreas de diseño y desarrollo de comunicación visual de empresas, organismos públicos y organizaciones del tercer sector.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3; Semiótica y cultura visual, Comunicación y Escenarios actuales de la Comunicación; Gestión Empresarial y Mercadotecnia; Tecnología; Taller de proyecto final; Legislación y Práctica Profesional;</p>

	<p>Práctica Profesional Supervisada;</p> <p>Práctica Social Educativa.</p>
<p>3-Intervenir en actividades gerenciales como jefe de departamento, coordinador de equipo y diseñador proyectista, en el marco de las diversas organizaciones productivas y de servicios que incorporan diseño, así como emprender, a partir de las capacidades profesionales, la dirección de un estudio de diseño o una empresa productiva.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3;</p> <p>Medios Expresivos;</p> <p>Morfología 1 y 2;</p> <p>Tipografía 1 a 3;</p> <p>Laboratorio de Multiplataforma y Transmedia;</p> <p>Comunicación y Escenarios actuales de la Comunicación</p>
<p>4-Participar en la evaluación de bienes y servicios en el marco de un proceso de adquisición o generación de catálogos de productos de comunicación visual para su posterior oferta a terceros.</p>	<p>Comunicación y Escenarios actuales de la Comunicación;</p> <p>Gestión Empresarial y Mercadotecnia;</p> <p>Legislación y Práctica Profesional;</p> <p>Ciudadanía, Diversidad Cultural y DDHH;</p> <p>Taller de Escritura</p>
<p>5-Asesorar en la revisión y definición de normas relacionadas con la claridad, legibilidad, eficacia, persuasión e incorporación de partes, secuencia o la totalidad de sistemas de comunicación visual.</p>	<p>Escenarios actuales de la Comunicación;</p> <p>Diseño Estratégico y Sustentable;</p> <p>Tecnología, Diseño y Sociedad;</p> <p>Taller de Proyecto Final;</p>
<p>6-Participar en la gestión de programas y proyectos asociados al campo disciplinar en institutos o agencias de Ciencia y Tecnología.</p>	<p>Gestión Empresarial y Mercadotecnia;</p> <p>Extensión, Territorio y Organizaciones;</p>

	<p>Tecnología;</p> <p>Legislación y Práctica Profesional.</p>
<p>7-Brindar consultoría externa y evaluaciones relacionadas con la Comunicación Visual de organizaciones, empresas u organismos públicos.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3;</p> <p>Morfología 1y 2;</p> <p>Tipografía 1 a 3;</p> <p>Metodología de la Investigación en Diseño;</p> <p>Teoría y Crítica del Diseño;</p> <p>Extensión, Territorio y Organizaciones Sociales;</p> <p>Ciudadanía, Diversidad Cultural y DDHH.</p>
<p>8-Participar en arbitrajes y pericias relacionadas con el campo del diseño gráfico y la comunicación visual, realizando la evaluación de tasaciones y presupuestos, leyes de diseño y modelos.</p>	<p>Metodología de la Investigación en Diseño;</p> <p>Legislación y Práctica Profesional ;</p> <p>Ciudadanía, Diversidad Cultural y DDHH.</p>
<p>9-Oficiar como curador en actividades que afecten al diseño y exhibición de productos de diseño gráfico y comunicación visual en todos sus soportes y modalidades.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3;</p> <p>Morfología 1 y 2;</p> <p>Tipografía 1 a 3;</p> <p>Historia del Diseño e Historia del Diseño Gráfico;</p> <p>Escenarios Contemporáneos de la Comunicación;</p> <p>Tecnología, Diseño y Sociedad;</p> <p>Medios Expresivos</p>

<p>10-Asesorar en materia de políticas, programas y proyectos de comunicación visual, gestionar la comunicación institucional; diseñar propuestas de educación en medios; y desarrollar materiales y recursos educativos en contextos de enseñanza aprendizaje diversos.</p>	<p>Taller de Diseño 1 a 3 y Taller de Proyecto Final</p> <p>Morfología 1 y 2;</p> <p>Tipografía 1 a 3;</p> <p>Ciudadanía, Diversidad Cultural y DDHH;</p> <p>Legislación y Práctica Profesional;</p> <p>Metodología de la Investigación en Diseño;</p> <p>Diseño Estratégico y Sustentable;</p> <p>Teoría y Crítica del Diseño.</p>
<p>11-Participar dirigir y en actividades de investigación relativas al diseño, así como realizar actividades de extensión, vinculación y transferencia tecnológica.</p>	<p>Tecnología, Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento y Laboratorio de Multimedia y Transmedia.</p> <p>Extensión, Territorio y Organizaciones;</p> <p>Diseño Estratégico y Sustentable;</p> <p>Metodología de la Investigación en Diseño;</p> <p>Teoría y Crítica del Diseño;</p>
<p>12-Participar y dirigir en la confección de normas y patrones de uso de productos o sistemas de diseño gráfico y comunicación visual como resultados de procesos de investigación y desarrollo.</p>	<p>Taller de Escritura;</p> <p>Escenarios Contemporáneos de Comunicación;</p> <p>Extensión, Territorio y Organizaciones Sociales;</p> <p>Ciudadanía, Diversidad Cultural y DDHH;</p>

	<p>Legislación y Práctica Profesional;</p> <p>Metodología de la Investigación en Diseño.</p>
<p>13-Participar y dirigir en proyectos de investigación aplicada o experimental en el campo de las «gráficas líquidas» y sus multiplicaciones y despliegue en entornos analógicos y virtuales, con características bi y tridimensionales, en estados tanto cinéticos como no cinéticos, junto a todos sus posibles avatares y metamorfosis intermedias.</p>	<p>Morfología 2;</p> <p>Tipografía 3;</p> <p>Tecnología, Laboratorio de Multiplataformas y Transmedia, y Laboratorio de Gráfica, Sonido y Movimiento;</p> <p>Metodología de la Investigación en Diseño.</p>