



PROGRAMA ANALITICO DE ASIGNATURA OBLIGATORIA

Carrera:	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
Plan de Estudios:	Resolución 490/16 CD y Resolución 1654/16 CS

Nombre de la Asignatura:	TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 1
Encargado de curso:	DG. Máximo José MARULL
Año Académico:	2025 (vigencia s/resolución 082/2018 CD)
Código:	01-01

Régimen de Cursado:	Anual
Carga Horaria Semanal:	8 HS.
Teoría:	2 Hs.
Práctica:	6 Hs.
Programa basado en 30 semanas útiles	
Carga Horaria Total:	240 HS
Dedicación del estudiante fuera de clase:	240 HS
Total de horas presupuestadas:	480
Créditos:	24

REGIMEN DE PROMOCION Y REGULARIZACION (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

Concepto	Promoción	Regularización
Asistencia	80 %	
Trabajos Prácticos Entregados	100 %	
Trabajos Prácticos Aprobados	100 %	
Evaluaciones Parciales Aprobadas	-	
Otros (especificar)	-	

EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación
MARULL, Máximo José	Diseñador Gráfico (UBA)	PT	Semiexclusiva
ROLLA, Paula Andrea	Lic. en Diseño de Com. Vis.	PA	Semiexclusiva
MOSCHITTA, Lucía Juana	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
JURE, Sergio David	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
GONZÁLEZ, Soledad	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
CIPRIANI, Valentín Andrés	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
CAFFARO, Julieta	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
ALVAREZ, María Jesús Soledad	Lic. en Bellas Artes	JTP	Semiexclusiva
ROSANDI, Sebastián	Lic. en Diseño Gráfico	JTP	Semiexclusiva
DE LA VEGA, Gustavo	Diseñador Gráfico	JTP	Semiexclusiva
D'ANGELO, Carolina	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
SUAREZ GUZMAN, Leonardo	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
KAHL, Virginia	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva
PETRI, Malena	Lic. en Diseño de Com. Vis.	JTP	Semiexclusiva

OBJETIVOS GENERALES

Se proponen como objetivos generales del taller de Diseño Gráfico 1:

- 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.

FUNDAMENTACION

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.

CONTENIDOS GENERALES

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 Los rasgos como condicionantes de sentido: cualidad del lenguaje visual, estructuras visuales y contextos, lenguajes y estilos. El campo visual y sus relaciones. La imagen y la tipografía como mensaje gráfico. Introducción a Retórica de la imagen: polisemia, la imagen denotada, el mensaje connotado. Objetivo, argumento, narración. Sistemas de comunicación visual de baja complejidad. Identidad Visual. Sistemas secuenciados y Microrrelatos.

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

Unidad 1 - La percepción y el acto de Diseño.

- 1.1. El acto perceptivo.
- 1.2. La percepción como fenómeno fisiológico.
- 1.3 El campo visual y sus relaciones.
- 1.4 La imagen y la tipografía como mensaje gráfico.
- 1.5 Planos bidimensional, tridimensional y digital.
- 1.6. La percepción como fenómeno psicológico (Teoría de la Gestalt).
- 1.7. El imaginario como constructor de nuestros diseños.

Unidad 2 - Los lenguajes visuales

- 2.1 El proceso proyectual en el diseño de comunicación visual y su relación con otras disciplinas.
- 2.2 La imagen como constructo. El campo visual y el universo gráfico.
- 2.3 El signo visual. Síntesis conceptual y morfológica.
- 2.4 La síntesis gráfica. El pictograma, la organización reticular.
- 2.5 Los lenguajes visuales como generadores de sentido. (Fotografía, ilustración, collage, etc.).
- 2.6 Gráfica analógica y gráfica líquida.
- 2.7 Introducción a la construcción de narrativas visuales.

Unidad 3 - Introducción a la Retórica Visual

- 3.1 Introducción a la retórica de la imagen: polisemia, la imagen denotada, el mensaje connotado. Objetivo, argumento y narración.
- 3.2 El afiche como pieza retórica y persuasiva.
- 3.3 Microrrelatos y persuasión: microrrelatos, gráfica líquida y comunicación en redes sociales como ejemplo.

Unidad 4 - Introducción al diseño de sistemas de identidad visual.

- 4.1 Identidad visual. Sistemas de comunicación visual de baja complejidad.
- 4.2 El signo visual.(Saussure / Peirce).
- 4.3 La marca como signo autónomo. Formación de significado.
- 4.4 Tipologías y caracterización de marcas. Diagrama, fonograma y pictograma.
- 4.5 Clasificación morfológica de los signos marcarios primarios.
- 4.6 Producción, usos y pertinencia comunicacional.
- 4.7 Nociones iniciales de manuales de marca.

METODOLOGÍA

La metodología de Taller de Diseño Gráfico se basa en una interacción dinámica entre la teoría y la práctica, con el objetivo de fomentar tanto el pensamiento crítico como las habilidades específicas que requiere nuestra disciplina. Comenzamos con clases teóricas magistrales que establecen los marcos conceptuales y técnicos necesarios. Estos conocimientos se ponen a prueba y se asimilan a través de ejercicios iniciales enfocados. A medida que avanzamos, el aprendizaje se profundiza y se consolida mediante trabajos prácticos más complejos, que simulan desafíos profesionales reales y requieren la aplicación integrada de lo aprendido. Un aspecto clave es la socialización y el debate constructivo, facilitados por exposiciones colectivas, donde se aprende a presentar, argumentar y recibir críticas. El trabajo y la corrección en talleres son el núcleo de nuestra producción y acompañamiento personalizado, donde la práctica se entrelaza con la guía continua del docente. Por último, los seminarios complementarios amplían los temas centrales, ofreciendo perspectivas especializadas y abordando aspectos tecnológicos y profesionales de vanguardia. Esta combinación de enfoques busca construir un aprendizaje significativo, iterativo y colaborativo, fundamental para la formación del diseñador gráfico.

PAUTAS DE EVALUACION

Proponemos un sistema de evaluación basado en una modalidad de promoción directa. En este sistema, los estudiantes tendrán la responsabilidad de completar una serie de trabajos prácticos que les permitirán demostrar su comprensión y aplicación del conocimiento adquirido en la asignatura.

Es importante destacar que la aprobación de la asignatura estará condicionada al cumplimiento de los objetivos mínimos establecidos para los estudiantes. Estos servirán como referencias claras y medibles para evaluar su desempeño académico.

Además, se dará especial importancia al proceso de aprendizaje. Esto implica que se valorará no solo el resultado final de los trabajos prácticos, sino también el esfuerzo y la dedicación que los estudiantes hayan demostrado a lo largo del proceso creativo y de desarrollo de sus proyectos.

Asimismo, se considerará el cumplimiento de las fechas y los objetivos propuestos por la cátedra. La puntualidad y la capacidad de cumplir con los plazos establecidos que reflejarán la organización y la responsabilidad de los estudiantes, aspectos fundamentales en el campo del diseño.

Este sistema de evaluación y promoción busca fomentar el aprendizaje activo, la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de habilidades relevantes para el diseño. Al establecer objetivos claros, valorar el proceso de aprendizaje y la puntualidad, se espera brindar a los estudiantes una experiencia educativa completa y enriquecedora.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar s/normas APA)

Airey, D. (2010) *Logo design Love (Guia para crear identidades de marca)*. New Riders.

Chavez, N, Belluccia R. (2008) *La marca corporativa (Gestión de diseño de símbolos y logotipos)*. Paidós.

Chavez, N. (2022) *Marca (Los significados de un signo identificador)*. Ediciones Infinito.

Dondis, D. A. (1976) *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. GG Diseño.

- Frascara, J. (2012) *Diseño gráfico y Comunicación visual*. Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2011) *¿Qué es el diseño de información?*. Ediciones Infinito.
- Frutiger, A. (2007) *El libro de la tipografía*. GG Diseño.
- Heller, E. (2008) *Psicología del Color*. GG Diseño.
- Ledesma, M. Lopez, M. (2004) *Comunicación para Diseñadores*. Ediciones FADU.
- Leborg, Christian. (2013) *Gramatica Visual*. GG Diseño.
- Lupton, Ellen. Cole Phillips Jennifer. (2016) *Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos*. GG Diseño.
- Mazzeo, C. (2017) *Diseño y sistema (Bajo la punta del iceberg)* Ediciones Infinito.
- Munari, B. (2015) *¿Cómo nacen los objetos?*. GG Diseño.
- Shakespeare, R. (1990) *Señal de Diseño*. Ediciones Infinito.
- Samara, Timothy. (2007) *Los elementos del diseño*. GG Diseño.
- Wong, W. (1979) *Fundamentos del Diseño*. Editorial GG.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar s/normas APA)

- González Ruiz, G. (1994) *Estudio de diseño: Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. Emece Editores.
- Olins, W. (2009) *El libro de las Marcas*. Océano.
- Perfect, C. (1994) *Guía Completa de la tipografía*. Blume.
- Mazzeo, C (2014) *¿Que dice del diseño la enseñanza del diseño?* Ediciones Infinito.