

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN PARA DISEÑO MULTIMEDIAL I (240632)

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N° 51/23)¹

Área: Representación

Trayecto Curricular: Ciclo de Formación Inicial.

Período: 1° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial o Presencial con actividades virtuales

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas con un máximo de 16 (dieciséis) horas virtuales.

Vigencia: a partir del 1° Cuatrimestre 2025

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: de regularidad o libre

Responsable de la asignatura: DI Roberto De Rose

Programa elaborado por: Esp. Rodríguez Natalia Monserrat

Fundamentación:

La asignatura Sistemas de Representación de Diseño Multimedial I busca instruir a las y los estudiantes en las bases, tanto conceptuales como técnicas, del diseño audiovisual animado, con un fuerte enfoque en tipografía y gráfica cinética. A través de una metodología teórico-práctica, se fomenta la exploración de elementos de diseño gráfico, técnicas de animación digital y motion graphics. Esta perspectiva permite comprender y articular: lo tipográfico como forma, la animación y el relato audiovisual usando herramientas tecnológicas y conocimientos fundamentales del diseño multimedial.

En este sentido, resulta importante abordar los principios del diseño gráfico y tipográfico desde una perspectiva histórica y morfológica, destacando la evolución de la tipografía y su impacto en la comunicación visual, buscando desarrollar la capacidad de utilizar la tipografía como herramienta clave para reforzar relatos visuales y verbales. Como también trabajar la imagen en el tiempo, introduciendo a los y las estudiantes a los principios de la animación tipográfica, a través de herramientas digitales.

Objetivos Generales:

- Definir las técnicas idóneas en cada situación comunicativa multimedial.
- Realizar todo el proceso de creación de piezas, adaptándose a diferentes formatos.
- Comprender la aplicación de la fantasía como recurso multimedial.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por Resolución RESOL-2024-544-APN-SE#MCH.

Contenidos Mínimos:

La “forma”. Generación, representación y construcción de formas. Forma, estructura y superficie. La forma, la textura y el color. Representación gráfica. Objetos reales y objetos ideales en la representación. Los sistemas de representación como convenciones específicas y particulares. Análisis al natural. El dibujo a mano alzada. La línea y el punto. La mancha. Caso práctico: soltar la mano. Encaje: proporción y escala. Técnicas de dibujo manual. Rayado transversal. Técnica de sombreado. Relación con formas geométricas. El uso de la fantasía.

Programa:*Unidad 1: Diseño, composición y tipografía*

Evolución histórica de la tipografía: de la caligrafía a las fuentes digitales. Tipografía y morfología: análisis de familias tipográficas, clasificación y anatomía de la letra. Tipografía narrativa: diseño y composición de textos que refuerzan el relato visual o verbal. Configurantes del espacio visual como formas lingüísticas. Punto, línea y plano en el espacio como elementos proyectables y susceptibles de carga semántica y retórica. Forma. Color. Composición visual. Lettering y Caligrafía.

Unidad 2: Motion graphics y animación tipográfica

Introducción al diseño en movimiento: transiciones, ritmo visual y construcción narrativa. Principios de animación aplicados a tipografía. Diseño y creación de composición para animación. Tipografía animada: sincronización con música. Relato tipográfico. Introducción a la infografía: representación visual de datos y conceptos complejos.

Bibliografía:

- ALBERS, J. (1975). La interacción del color. México: Fondo de Cultura Económica.
- ARNHEIM, R. (1984). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Editorial.
- ARNHEIM, R. (1992). El pensamiento visual. Buenos Aires: Eudeba.
- BAINES, P. & HASLAM, A. (2005). Tipografía: Forma, función y diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- BRINGHURST, R. (2004). Elementos del estilo tipográfico. Barcelona: Gustavo Gili.
- DONDIS, D. A. (1992). La sintaxis de la imagen. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- KANDINSKY, V. (1989). Punto y línea sobre el plano. Barcelona: Paidós.
- LUPTON, E. (2004). Pensar con tipos: Una guía para diseñadores, escritores, editores y estudiantes. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- MAC LEAN, R. (1999). Manual de tipografía: Diseño de textos. Barcelona: Editorial Blume.
- MARTÍN, J. & ORTUNA, M. (2004). Manual de tipografía. Valencia: Editorial Campgrafic.
- MUNARI, B. (1985). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- SCOTT, J. (2014). Fundamentos del diseño. México: McGraw-Hill.
- WONG, W. (1995). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Objetivos pedagógicos:

- Brindar herramientas técnicas y conceptuales del diseño tipográfico.
- Promover una comprensión integral de los fundamentos del diseño visual y su aplicación en entornos dinámicos y animados.
- Fomentar la capacidad de desarrollo de proyectos de gráfica cinética aplicando herramientas digitales y principios estéticos.
- Instruir en la teoría y práctica de la visualidad, profundizando en los principios científicos y técnicos de la imagen estática y cinética, para su integración en proyectos multimedia.

Objetivos Específicos

- Conocer la evolución histórica de la tipografía y su relación con la comunicación visual contemporánea.
- Aprender el uso de software profesional, Adobe Illustrator y After Effects, para la creación de gráficos vectoriales y animaciones tipográficas.
- Explorar los principios de composición visual y su aplicación en la narrativa tipográfica animada.
- Desarrollar habilidades prácticas en la creación de motion graphics, integrando tipografía y gráficos vectoriales.

Metodología de trabajo:

En las clases presenciales se propone el trabajo en Taller que, sumado a las dinámicas de trabajo en equipo permitirán a las y los estudiantes experimentar y conocer herramientas tipográficas como el lettering y la caligrafía. Mientras que las clases en modalidad virtual serán a través del aula virtual de la plataforma de la UNM, donde se favorecerá el trabajo en el uso de las herramientas de software como Adobe Illustrator, Photoshop y After Effects. Además, este espacio virtual, será propicio para reforzar y profundizar los contenidos de la asignatura, mediante recursos asincrónicos como videos, lecturas recomendadas, foros de consulta y/o de debate, cuestionarios online y/o distintos recursos que brinda la plataforma Moodle. A través de los distintos TPs, se favorecerá, por una parte, que las y los estudiantes sean capaces de conceptualizar proyectos multimediales que combinan tipografía animada y gráficos vectoriales. Por otra parte, permitirán que desarrollen sistemas de comunicación visual aplicables a diferentes plataformas y formatos, produciendo un proyecto con criterios técnicos y estéticos utilizando herramientas de gráfica cinética.

Evaluación y aprobación**Criterios de evaluación**

La evaluación se realizará por medio de ejercitación en clase, la entrega y aprobación de trabajos prácticos y de un examen teórico sobre los temas tratados en la materia.

Se valorará no solo las producciones finales, sino también el proceso de cada estudiante, dando importancia a la participación en las clases, el trabajo colectivo, el respeto y convivencia con la comunidad educativa.

Aprobación de la materia

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades:

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a) Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) de las clases presenciales.
- b) Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos y los exámenes parciales contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando las o los estudiantes cumplan con la asistencia y, la aprobación de los Trabajos Prácticos, pero la nota del examen parcial tenga una calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final teórico de acuerdo con la normativa de la UNM.

– Modalidad libre

Aquellas personas que no alcancen los objetivos durante la cursada del cuatrimestre, deberán rendir un examen final para la aprobación de la asignatura. El mismo consistirá en la evaluación de todos los contenidos teóricos y de la entrega de la producción de los trabajos prácticos, como también de los esquicios desarrollados en la cursada.