

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

**PROGRAMA ASIGNATURA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
PARA DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL II (240536)**

Carrera: DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22 y su modificatoria UNM-CS N° 1.044/23)¹

Área: Representación

Trayecto Curricular: Ciclo de Formación Inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas.

Vigencia: a partir del 2° Cuatrimestre 2025

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: de regularidad o libre

Responsable de la asignatura: DI Roberto De Rose

Programa elaborado por: DCV María Soledad Guerrico

Fundamentación:

La asignatura profundiza el desarrollo de las competencias gráficas necesarias para la representación de proyectos dentro del campo del Diseño en Comunicación Visual. A partir de la comprensión de distintos sistemas de representación, busca consolidar una mirada crítica y funcional sobre las herramientas gráficas utilizadas en los procesos proyectuales, tanto en su fase de exploración como de comunicación final.

El dibujo, en tanto recurso cognitivo, técnico y expresivo, es abordado desde su capacidad para traducir conceptos visuales en imágenes comprensibles, precisas y adecuadas a distintos públicos.

Durante la cursada se propone articular la representación perceptiva, técnica y simbólica, reforzando el vínculo entre el análisis del entorno, la observación directa y la producción de documentación clara y profesional.

La materia se inscribe dentro del trayecto formativo del tercer año de la carrera, aportando a la consolidación de saberes vinculados con la construcción del espacio, la dimensión del cuerpo y el desarrollo de piezas de comunicación gráfica complejas.

Objetivos Generales:

- Internalizar las diferentes formas de representaciones de los proyectos visuales a través de distintos recursos gráficos propios del dibujo.
- Comprender los acabados y terminaciones existentes para distintas instancias de presentación.
- Visibilizar la variedad de soportes existentes para realizar presentaciones que impliquen documentación a clientes.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título aprobado por Resolución ME N° 2833/23.

Contenidos Mínimos:

El sistema de proyecciones diédricas. Proyecciones acotadas. Los sistemas de proyecciones paralelas: caballera y axonométrica. Determinación de sombras. El sistema de perspectiva polar. Puntos de vista reales; aéreos. Sombras. Límites de cada sistema. Complementariedad. Aplicación de la representación integral a objetos geométricos simples y a objetos reales. Croquización, aplicación de sombras y color. Representación del natural. Aplicación a la representación de la figura humana. Proporciones, movimiento. Aplicación de la representación integral a temas de la vida social y urbana. Documentación necesaria y presentación.

Programa:

Unidad 1: Perspectiva cónica. Fundamentos, aplicaciones y límites

Perspectiva cónica a un punto de fuga. Perspectiva cónica a dos puntos de fuga. Construcción de figuras simples y compuestas. Determinación de la línea del horizonte, punto de vista y escala. Aplicaciones en el ámbito del diseño: simulación espacial, escenas de producto y ambiente. Ventajas y limitaciones de uso. Comparación con otros sistemas de representación. Exploración de intencionalidad comunicacional según el tipo de perspectiva elegida.

Unidad 2: Representación técnica y perceptual. Espacio, forma y proporción

Sistemas de representación: Espacio y forma. Su representación a partir de la realidad o de otros registros. El dibujo a mano alzada: percepción y proporciones. El boceto en blanco y negro con distintos materiales, técnicas y soportes. La representación normalizada como apoyo técnico y constructivo de proyectos. Introducción a conceptos compositivos: frecuencia de Fibonacci y proporción áurea. Vínculos entre percepción, técnica y visualización proyectual.

Unidad 3: Figura humana y contexto. Representación para la comunicación visual

Representación de la figura humana. Proporciones, movimiento y síntesis morfológica. Estudio general de las proporciones clásicas y contemporáneas. La figura humana como unidad de medida y referencia espacial. Representación estática y en movimiento. Croquis del natural. Representación sintética y su aplicación en piezas de diseño. La unidad articula el estudio de la figura con su aplicación contextual en representaciones sociales y urbanas. Aplicaciones de la representación gráfica al análisis y la proyección en espacios colectivos. Estrategias de síntesis visual. Uso del dibujo como herramienta de lectura del entorno. Representación de situaciones, actores y relaciones sociales. Producción de documentación gráfica para clientes o instituciones. Estrategias de presentación: claridad, síntesis y adecuación al público objetivo.

Bibliografía:

CAMPOS, L; VALDIVIA, B; GARCÍA, F; AGUILAR, O. compiladores. Filosofía, arte y diseño. Diálogo en las fronteras. Universidad de México. 2016.
FLUSSER, V. Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Editorial Síntesis. Madrid. 1999.
HELLER, E. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre el sentimiento y la razón. Editorial GG. Barcelona. 2008.
ITTEN, J. Arte del color. Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte. Editorial Bouret. 1975.

KANDINSKY. Punto y línea sobre el plano. Colombia. Grupo Editor Quinto Centenario. 1995.

PALLASMAA, J. La mano que piensa. Editorial GG. Barcelona. 2012.

WHELAN, B. La armonía del color. Editorial de arte y diseño gráfico. México 1994

WONG, W. Fundamentos del Diseño bidimensional y tridimensional. Ediciones GG. Barcelona. 1991.

Objetivos pedagógicos:

- Involucrar al alumno/a en la exploración de un lenguaje para abordar las diversas variables que conlleva el proceso de Diseño.
- Promover la investigación, la lectura, el debate teórico, valorando todo esto como método de conocimiento y desarrollo de la creatividad para concientizar acerca de la relación de su quehacer con su sociedad, su espacio, su tiempo y su realidad.
- Propiciar en las/os estudiantes la posibilidad de generar formas y poder comunicarlas a través su máxima expresión bidimensional o tridimensional, aplicando las distintas tecnologías, técnicas y materiales para plasmar los proyectos de diseño con éxito.
- Favorecer que las/os estudiantes incursionen en aspectos de la forma relacionados con su percepción, para aplicar con solvencia y conscientemente los conocimientos que le permitan asegurar la correcta decodificación de los mensajes que emite como diseñador.

Metodología de trabajo:

La asignatura adopta la modalidad de aula/taller, por lo tanto, las clases son teórico-prácticas donde se plantea que las/os estudiantes transiten experiencias exploratorias para la realización de producciones en torno a la temática de diseño de identidad.

Se plantean trabajos prácticos para el desarrollo de temas complejos y esquicios para experimentaciones espontáneas.

Los trabajos prácticos serán complementados por clases teóricas, y lectura de bibliografía que propicien el pensamiento crítico a partir de instancias de análisis, reflexión y debate en clase.

Las horas de cursada son tiempo de trabajo específico del alumno/a, y no un espacio de mera corrección de trabajos ya realizados. Los ejercicios serán grupales y/o individuales, según los temas y objetivos.

Será de gran importancia el uso de la plataforma de aulas virtuales del campus de la UNM, donde habrá material teórico y demás comunicaciones. Además, los estudiantes deberán subir a dicha plataforma los distintos trabajos prácticos para su calificación.

Metodológicamente se propone un aprendizaje basado en la experiencia, promoviendo la reflexión y el desarrollo de aptitudes. Se entrelazan procesos de construcción personal y procesos de construcción en colaboración con otros. Para ello se consideran diferentes estrategias según los contenidos a desarrollar:

- > Teóricos expositivos
- > Visualización de ejemplos
- > Análisis de bibliografía
- > Trabajos prácticos individuales

> Trabajos prácticos colaborativos

Como recursos didácticos se utilizan materiales producidos por el/la docente a cargo: presentaciones audiovisuales para la visualización y análisis de ejemplos y guías de lectura para el análisis de materiales bibliográficos impresos y en línea.

Evaluación y aprobación

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 examen teórico con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

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

– Modalidad libre

Aquellas personas que queden en calidad de libre o se presenten como tales a rendir un examen final para la aprobación de la asignatura, deberán realizar la entrega de la trabajos prácticos, encomendados previamente al encuentro presencial, cuya aprobación habilitará a una prueba oral, de acuerdo a la normativa vigente.