

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL II (240535)

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: Tecnología del Diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de Formación Inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial o Semipresencial

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas hasta un máximo de 32 (treinta y dos) horas virtuales.

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. Alejandro Castro Gamarra

Fundamentación:

Actualmente la accesibilidad a cualquier familia tipográfica es casi inmediata a través de internet, aunque eso no asegura que la selección esté regida por claros conceptos en relación con el tipo de diseño, el contexto –social, cultural– y sus usuarios.

Teniendo presente esto, la asignatura Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 2, continuidad de la asignatura Tecnología de Diseño en Comunicación Visual 2, profundiza la formación teórica en relación con los sistemas de impresión y procesos gráficos, que a través de la práctica, se propone a las/os estudiantes llevar adelante la producción de imágenes desde la preparación digital de originales y pre-impresión.

En este sentido, se propone que el/la estudiante comprenda la importancia de la gestión y normalización del color y cuenten con conocimientos sobre formatos de imagen y soportes digitales, así, puedan reflexionar sobre la relación entre la forma tipográfica, la tecnología, el uso de familias tipográficas, el color, la escala y la materialidad, y comprender conceptos de secuencia, dinamismo, interacción con el lector y el uso de nuevas formas tipográficas y tecnologías de producción de imagen en el diseño para entornos web.

Objetivos Generales:

- Incorporar conocimientos del texto y la imagen, sus variables y posibles recursos de aplicación.
- Entender lo que comprende el mundo comercial, su identidad y alcances.
- Promover una actitud crítica para la observación, el análisis y la toma de decisiones ante los problemas tecnológicos que se presentan en la resolución de los diferentes proyectos.

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

Contenidos Mínimos:

La imagen. Procesamiento de imágenes digitales: producción y reproducción. Texto. Procesamiento de textos en documentos digitales. Entorno comercial. Identidad corporativa: papelería institucional, gráfica en locales y vehicular. Entorno digital: campañas y redes sociales. Packaging y envases. Editorial.

Programa:*Unidad 1: Introducción a la reprografía*

La industria gráfica: El sector gráfico y sus demandas específicas. Producción en serie de piezas gráficas en soportes materiales. Introducción a los sistemas de impresión tradicional y digital. Distinción entre el diseño orientado a la publicación virtual y el destinado a la reproducción física.

Preparación digital de originales: Diseño y adaptación de formatos gráficos para su aplicación en medios digitales y materiales. Elementos encodificados. Formas de almacenamiento y traslado digital de archivos. Tipologías de archivo para impresión. Herramientas y dispositivos utilizados para la generación de originales. Uso adecuado de fuentes digitales.

Pre-impresión: Lenguajes técnicos para la transmisión de datos gráficos (Page Description Language). Técnicas de tramado, separación de color, fotocromía y rango dinámico. Métodos de traslado digital: el concepto de computer to y sus implicancias.

UNIDAD 2: Gestión del color

Aspectos conceptuales del color: Fundamentos teóricos del color. Principios de formación cromática. Modelos de color: RGB, CMYK, hexadecimal y Lab. Dimensiones y comportamiento del color en distintos espacios cromáticos.

Tecnologías de reproducción cromática: Sistemas de reproducción de color. Consideraciones técnicas y limitaciones según el dispositivo de salida. Manejo del color en plataformas digitales y en procesos de impresión.

Normalización del color: Estándares y normas para la gestión y reproducción del color en el diseño de comunicación visual. Introducción al sistema Pantone como herramienta para la estandarización cromática. Aplicaciones prácticas y ventajas en la producción gráfica

UNIDAD 3: Imagen digital

Formatos de imagen: Clasificación de las imágenes digitales según su estructura: mapa de bits e imagen vectorial. Métodos de obtención, creación y aplicación. Relación entre formatos gráficos e integración con archivos tipográficos.

Soportes y dispositivos digitales: Propiedades técnicas y funcionamiento. Fundamentos para la producción de imágenes en pantalla. Concepto de resolución. Principios de diseño adaptativo y su aplicación en entornos con múltiples formatos de visualización.

Diseño para entornos web: Normas y lenguajes utilizados en la web. El hipertexto como estructura comunicacional. Interfaz gráfica: nociones de usabilidad y experiencia del usuario. Requisitos técnicos para la publicación y visualización digital de contenido gráfico.

UNIDAD 4: LA PRODUCCIÓN GRÁFICA

Sistemas y procesos de impresión: Control de calidad, ajustes en la maquinaria y aprobación del pliego final. Fundamentos y funcionamiento de los principales sistemas de impresión: relieve, plano, hueco, permeográfico y tecnologías digitales. Particularidades y aplicaciones de la impresión bajo demanda.

Operaciones complementarias: Tratamientos y acabados especiales aplicados al producto gráfico terminado: cortes, pliegues, acabados superficiales y tratamientos especiales. Tecnologías específicas relacionadas con procesos de encuadernación y diseño de envases (packaging).

Soportes y materiales para impresión: Características técnicas, fabricación y clasificación de papeles y cartones. Soportes alternativos: plástico, metal y vidrio. Propiedades, usos específicos y compatibilidad con distintos sistemas de impresión.

Tintas, pigmentos y secado: Tipos de tintas empleadas en la industria gráfica: de proceso, colores directos y especiales. Composición, función y relación con los distintos soportes. Métodos y sistemas de secado según el proceso de impresión.

Bibliografía:

BROCKMAN, Muller (2ª edición 1992) Sistemas de retículas. GG, Barcelona.
CARTER, Rob. Diseñando con tipografía. Rotovisión, Barcelona, 1997
CHENG, Karen. Diseñar Tipografía. Editorial GG. Barcelona. 2006
FONTANA, Rubén. El diseño tipográfico en América Latina. Foroalfa 2007
<https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-tipografico-en-america-latina>
FRUTIGER, Adrián. El libro de la tipografía. Editorial GG, 2005.
FRUTIGUER, Adrián. Diseño En Torno a la Tipografía. Editorial GG, 2002
GUERRERO, Manual. Diseño tipográfico experimental. Foroalfa, 2024
PEPE, E. Diseño Tipográfico. Tipos Formales. La tipografía como forma. Expresión, función y manipulación de la morfología tipográfica desde una visión Latinoamericana. Ediciones de la Utopía. Argentina, 2011.
TOMOTHY, Samara. Diseñar con y sin retícula. Barcelona: G.G.

Objetivos pedagógicos:

Introducir a los / las estudiantes en:

- Los fundamentos técnicos y conceptuales de la reprografía como parte del proceso de diseño y producción gráfica.
- La actitud reflexiva y crítica frente a los procesos tecnológicos involucrados en la producción gráfica, favoreciendo la toma de decisiones fundamentadas.

Objetivos de aprendizaje:

- Comprender el funcionamiento integral del sector gráfico, sus dinámicas productivas y su vinculación con el ámbito comercial y comunicacional.
- Desarrollar competencias básicas para participar activamente en procesos de producción de piezas gráficas materiales, integrando criterios técnicos y proyectuales.
- Incorporar terminología y herramientas específicas del campo de la producción gráfica, reconociendo su importancia en el desarrollo profesional del diseñador.
- Reconocer los principales sistemas de impresión, sus características y

aplicaciones, diferenciando sus requerimientos técnicos y productivos.

- Comprender los procesos involucrados en la preparación digital de originales y su adecuación a distintos dispositivos de salida.
- Aplicar criterios técnicos para la gestión del color, la selección de materiales y el control de calidad en la reproducción gráfica.
- Identificar los recursos, herramientas y lenguajes propios de la pre-impresión, así como los estándares utilizados en la industria.
- Valorar el rol del/la diseñador/a en los procesos técnicos de producción, considerando su aporte en la resolución de problemas tecnológicos y comunicacionales.

Metodología de trabajo:

La asignatura adopta la modalidad de aula-taller, por lo tanto las clases son teórico-prácticas. 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.

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.

Las clases virtuales sincrónicas serán en el aula virtual de la plataforma de la UNM, podrán ser acompañadas por recursos asincrónicos como videos, lecturas recomendadas, foros de consulta y/o de debate, cuestionarios online y/o distintos recursos que brinda la plataforma Moodle. Además, las/os estudiantes deberán subir a dicha plataforma los distintos trabajos prácticos para su calificación.

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, con la aprobación de los Trabajos Prácticos, pero la nota del examen parcial es con 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.

– Por examen libre

De acuerdo con normativa vigente.