

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN PARA DISEÑO MULTIMEDIAL II (240636)

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: 2° 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 2° 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 Multimedia II” se establece como la continuación directa de los contenidos abordados en “Sistemas de Representación de Diseño Multimedia I”, promueve un enfoque teórico-práctico, con un fuerte componente de trabajo de taller, en donde las y los estudiantes podrán experimentar con distintas técnicas fundamentales de animación y postproducción a través del uso de programas como Adobe Illustrator, After Effects y Adobe Premiere, desarrollando una comprensión integral de los procesos de creación de contenido audiovisual para medios digitales.

En este sentido, se propone que las/os estudiantes trabajen en el diseño y creación de títulos y créditos, fundamentales para la construcción de narrativas audiovisuales en publicidad, como también, técnicas avanzadas de diseño vectorial, animación y postproducción en articulación con el video.

Se estudiarán los principios de montaje, composición y efectos visuales (VFX), permitiendo integrar estos elementos en proyectos más complejos, como la creación de contenido para plataformas específicas, considerando los formatos y convenciones propios de medios como redes sociales, cine y televisión.

Objetivos Generales:

- Recordar los fundamentos del dibujo artístico, técnico y su relación con la visualización en el contexto del diseño digital, aprendiendo de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas y lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño.
- Comprender el mundo objetual y el mundo humano para su óptima representación.

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

- Adquirir habilidad y destreza en diferentes técnicas para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales.

Contenidos Mínimos:

Aplicación de la representación integral a objetos geométricos simples y a objetos reales. El dibujo técnico. Normalización. Sistema diédrico. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. La luz como moduladora del volumen. Dirección de la luz y proyección de sombras. El claroscuro. Escala de grises. La intensidad del trazo. El dibujo en los medios digitales. De lo analógico a lo digital. La tableta gráfica. Tipos de dibujos según su temática. Los grandes: bodegón, retrato, desnudo, paisaje y escena de género. Aplicación de la representación integral a temas de la vida social y urbana. Documentación necesaria y presentación. Formas artificiales. Formas naturales. El ser humano.

Programa:

Unidad 1: Principios del diseño gráfico aplicados a la gráfica cinética.

Motion graphics en piezas publicitarias. Articulación de gráfica animada con otras fuentes de imagen en movimiento. Rol de la tipografía animada: su importancia en la comunicación visual y narrativa. El texto dinámico: cambios de escala, color, posición. Sincronización de texto y audio (Kinetic typography). Composición y jerarquía visual. Alineaciones y márgenes. Vectores y gráficos geométricos. Calidad visual. Integración de ilustraciones simples, íconos y elementos gráficos. Diseño de títulos y créditos: estructuras visuales narrativas para branding o producciones audiovisuales.

Unidad 2: Diseño vectorial, animación y postproducción.

Creación de gráficos vectoriales. Diseño de brief publicitario. Animación tipográfica y motion graphics. Transformaciones básicas: escala, opacidad, posición, rotación. Animación por máscaras. Uso de keyframes. Duración, velocidad, ritmo, estructura narrativa. Diseño para plataformas específicas y tipos de formatos. Construcción del mensaje. Montaje, composición y VFX. Integración visual de las secuencias, fragmentos. Corrección de color, efectos visuales. Render, formatos y convenciones (redes sociales, cine, televisión, medios de broadcasting).

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:

- Promover la comprensión de los fundamentos del diseño gráfico aplicado al tiempo y al espacio en entornos audiovisuales.
- Consolidar competencias en el uso de software profesional de diseño y postproducción.
- Incentivar la creación de proyectos personales que reflejen la integración de los conocimientos adquiridos, explorando la identidad visual y narrativa de cada estudiante.
- Promover un enfoque creativo y experimental en el diseño multimedial, incentivando la integración de herramientas tecnológicas con una visión estética y comunicativa clara.

Objetivos de aprendizaje:

- Experimentar con técnicas de animación tipográfica y gráfica cinética, explorando cambios en escala, posición y color, sincronizados con audio.
- Utilizar software profesional como Adobe Illustrator, After Effects y Premiere para diseñar y post-producir contenido audiovisual.
- Analizar y aplicar principios de montaje, composición y efectos visuales (VFX) en proyectos audiovisuales complejos.
- Adaptar los contenidos diseñados a distintos formatos y plataformas, considerando convenciones específicas para redes sociales, cine y televisión.
- Desarrollar habilidades en la planificación y ejecución de un brief publicitario.
- Alcanzar el dominio conceptual y técnico en la creación audiovisual mediante el uso de herramientas digitales avanzadas de diseño y postproducción.
- Desarrollar la capacidad de diseño y realización de proyectos digitales.

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 y manipular lo tipográfico en el tiempo, y sus posibles transformaciones como cambios de escala, color y posición. Por otra parte, se propone trabajar con los principios de montaje, composición y efectos visuales (VFX).

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 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 los trabajos prácticos, encomendados previamente al encuentro presencial, cuya aprobación habilitará a una prueba oral, de acuerdo a la normativa vigente.