



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Número: UNM-DCAYT 10/24

Referencia: Anexo I

---

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

**PROGRAMA ASIGNATURA: Taller de Diseño Orientado I. (Comunicación Visual-Multimedial) (240220)**

**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)<sup>1</sup>

**Carrera:** DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N° 955/22 y su modificatoria UNM-R N°51/23)<sup>2</sup>

**Área:** Prácticas de Diseño

**Trayecto Curricular:** Ciclo de Formación Inicial

**Período:** 1° Cuatrimestre – Año 2

**Modalidades:** Presencial o Presencial con actividades virtuales

**Carga Horaria:** 96 (noventa y seis) horas con un máximo de hasta 32 (treinta y dos) horas virtuales.

**Vigencia:** a partir del 1<sup>er</sup> Cuatrimestre 2024

**Clases:** 16 (dieciséis)

**Régimen:** regularidad

**Responsable de la asignatura:** Prof. Roberto De Rose

**Programa elaborado por:** Prof. Roberto De Rose

**Fundamentación:**

El Taller de Diseño Orientado I (Comunicación Visual-Multimedial) (240220) propone una continuidad de algunas problemáticas abordadas en el nivel precedente, por lo que se profundizarán conceptos y prácticas para solucionar problemas de comunicación y diseño. Se abordará la producción de piezas de diseño que contemplen tanto la convivencia de lenguajes, como la variedad de soportes contemporáneos para la comunicación mediática. En este nivel, donde comparten la asignatura con estudiantes de la orientación Diseño en Comunicación Visual y Multimedial resulta fundamental abordar problemáticas de esos campos desde una contemporaneidad que propone la hibridación de medios a partir de la noción de comunicación transmedial.

Por lo tanto, el trayecto de la materia propondrá el desarrollo de procesos de diseño en modalidad de taller, abordando problemáticas desde la narrativa transmedia, considerando el actual ecosistema de medios.

---

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

<sup>2</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

**Objetivos Generales:**

- Incorporar y profundizar en la metodología de diseño para la resolución de problemáticas, con el fin de brindar óptimas soluciones.
- Introducir conocimientos para la construcción, composición y transmisión de ideas como elementos del proceso proyectual.
- Comprender la necesidad de la variedad formal para arribar a soluciones justificadas en relación al usuario y el contexto determinado.

**Contenidos Mínimos:**

Resolución de productos de diseño de media complejidad. Reconocimiento de necesidades, sistematización del proceso de resolución. Elaboración y ponderación de alternativas formales y tecnológicas. Introducir al alumno en la justificación de la propuesta. Analizar el objeto y el contacto con los seres humanos.

**Programa:****Unidad N° 1: *La comunicación visual.***

Signos. Distintos tipos. La gráfica urbana. Lenguaje y convenciones. Tipografía e imagen. Grados de iconicidad. Figuración y abstracción. Morfología de las familias tipográficas. Variantes, formatos, campo visual y composición. La figura y el fondo.

**Unidad N° 2: *Retórica visual.***

Semántica de la tipografía. Retórica de la imagen Relación texto imagen. Tipografía y refuerzo semántico. La Metáfora visual. Figuras retóricas. Creación de sentido y ecosistema de medios.

Los géneros temáticos. Indicadores de género y estilo.

**Unidad N° 3: *Introducción a la narrativa Transmedia***

Narrativa de los objetos. Del objeto al sujeto. Prosopopeya y personificación. El Diseño de personaje en la narrativa visual y multimedial. Cartas de personajes, expresiones, y actuación corporal. Narrativa transmedia. La expansión transmedia. Expansión en distintos soportes mediáticos: videojuegos, animación, productos editoriales, publicitarios, afiches.

**Bibliografía:**

JOLY, Martine. (1999). Introducción al análisis de la imagen.

Ed. La Marca. Buenos Aires.

JOLY, Martine. (2003). La Imagen fija. Ed. La marca. Buenos Aires.

JOHNSON, P (2007) Creadores. Ed Vergara. Buenos Aires.

MIRZOEFF, N. (2003). Una introducción a la cultura visual. Paidós.

Buenos Aires.

PEPE, Eduardo. (2020) Diseño tipográfico. La tipografía más allá de la forma. Ediciones de la Utopía. Mendoza.



## República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

### Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

#### Disposición

SCOLARI, C. (2013). Narrativa transmedia. Cuando los medios cuentan. Ed. Planeta. Barcelona

#### **Videografía:**

CALIN D. & RUBINO V. (Productores). (2022) *Preguntados* [Serie interactiva]. Sunday Sauce Productions y Netflix.

GILLET, B. (Director). (1932). *Árboles y flores. Sinfonías tontas* [Película]. Walt Disney Productions.

JACKSON, W. (Director). (1935). *La tierra de la música. Sinfonías tontas* [Película]. Walt Disney Productions.

LEONDIS, T. (Director). (2017). *Emoji: la película* [Película]. Sony Pictures Animation. Opyguá Digital (12 de agosto de 2017).

SCOLARI C. *Las narrativas transmedia como modelo de negocio* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/mgcpoqFbNL8> UNED (26 de mayo de 2014). 23-05-2014.

SCOLARI C. *Una ecología de los medios*. [Video]. YouTube. [https://youtu.be/GMvt\\_x-CiDE](https://youtu.be/GMvt_x-CiDE)

#### **Objetivos pedagógicos:**

- Introducir a los / las estudiantes en el desarrollo de proyectos de mediana complejidad la modalidad aula taller.
- Alentar el trabajo en grupo, la adquisición habilidades sociales y profesionales mediadas por la adquisición de lenguaje técnico.
- Impulsar en los/las estudiantes la posibilidad de generar proyectos propios recurriendo a elementos discursivos del diseño, el lenguaje visual y multimedial: tipografía, imagen, fotografía.
- Motivar a las/os estudiantes a trabajar en la resolución de problemas de la comunicación visual para su comunidad, con el objetivo de logran un discurso, innovador y creativo.

#### **Metodología de trabajo:**

Si bien etapa de las carreras no deja de ser inicial en el campo del diseño visual/multimedial, con la asignatura Taller de Diseño Orientado 1, se busca profundizar problemáticas abordadas en los talleres de primer año.

La asignatura propone en distintas producciones, la convivencia de lenguaje textual, visual y audiovisual en una secuencia pedagógica que finalice con un proyecto grupal transmedia, con una problemática comunitaria concreta, que tenga una proyección en el entorno social.

Con la modalidad de taller, se presentarán distintos problemas de diseño que los y las estudiantes resolverán a partir de la reflexión y del debate.

Además de la práctica de taller se propone la lectura de textos para debatir y enriquecer las distintas producciones, como así también la visualización de cortos, documentales o películas relacionadas con los módulos pedagógicos. Estas actividades podrán ser en modalidad presencial o virtual.

Más allá del espacio áulico presencial en modalidad taller, si la asignatura se dicta en modalidad con actividades virtuales contemplará 2 horas semanales de clases teóricas que se desarrollarán de manera sincrónica en el Campus virtual de la UNM, a través de distintas plataformas digitales previamente establecidas por las/os docentes. Adicionalmente, en el aula virtual se incluirá material teórico en distintos soportes y se realizarán las comunicaciones relacionadas con la asignatura a través de los canales establecidos para tal fin. Asimismo, el aula virtual será el espacio donde los/as estudiantes deberán subir los distintos trabajos prácticos para su calificación.

### **Evaluación y aprobación**

#### **Por promoción directa:**

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

- Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas presenciales
- Aprobación 100 % (cien por ciento) de los trabajos de Taller con calificación 4 (cuatro) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos de Taller contará con una instancia de recuperación.