

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Taller de Diseño Orientado II. (Comunicación Visual–Multimedial) (240225)

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)

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

Área: Prácticas de Diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 2° 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 2 ° Cuatrimestre 2024

Clases: 32 (treinta y dos)

Régimen: regularidad

Responsable de la asignatura: D. I. Roberto De Rose

Programa elaborado por: Prof. Carlos Pinto y D. C.V. Máximo Calabrese

Fundamentación:

El Taller de Diseño Orientado II tendrá como objetivo introducir a la/el estudiante en el campo editorial contemplando su expansión al mundo audiovisual.

Tendrá una continuidad con Taller de Diseño Orientado I, pero en este tramo pedagógico se orientará la composición y diseño de los elementos tipográficos e icónicos a la resolución de piezas vinculadas a la narrativa gráfica.

Tendrá como eje trabajar en la producción de piezas vinculadas a las narrativas que aborden problemáticas sociales comunitarias y barriales, buscando desarrollar un diseño argentino con símbolos, emblemas, recursos gráficos y materialidades que reflejen pertenencia. Se atenderá a introducir a los y las estudiantes al ecosistema multimedial, considerando toda la gama de piezas transmedia que se expanden desde el universo del libro digital y analógico: paratextos, flyers, book trailers, stands.

El diseño gráfico y audiovisual en este nivel atenderá las problemáticas de una narrativa, articulándose con otras materias horizontales del plan de estudios como Sistemas de Representación II y/o Tecnología de Diseño II.

El trayecto de la materia propondrá el desarrollo de personajes, historias y relatos que puedan ser disfrutados por la comunidad de la universidad, pero que también contribuyan a la creación de bibliotecas digitales o analógicas para el beneficio de la comunidad en general.

Objetivos Generales:

- Introducir los contenidos básicos de la problemática de la comunicación visual para que sean capaces de comprender las herramientas técnicas y conceptuales en un esquema progresivo.

- Adquirir habilidad de la detección de problemáticas para poder brindar soluciones con un abordaje preciso y en concordancia con las limitaciones productivas.
- Internalizar la metodología de trabajo del diseñador mediante el programa de diseño.

Contenidos Mínimos:

Resolución de productos sistémicos de mediana complejidad. Reconocimiento de necesidades, descripción de limitantes tecnológicos y productivos. Ponderación de las variables económicas intervinientes. Elaboración del programa de diseño. Construcción y valoración de alternativas en función de requerimientos del programa. La relación del objeto-usuario-entorno.

Programa:

Unidad N°1: Del objeto al sujeto.

Narrativa de los objetos. 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.

Unidad N°2: Introducción a la narrativa transmedia.

El libro. Morfología. Portadas, contratapas, títulos, paratextos.

Universo de los personajes. Mundos narrativos: fondos, objetos, entornos temáticos.

Diseño de arte y tematización. Indicadores espaciales. Desarrollo de Sinopsis. Ilustración y comic: planos, encuadres, puntos de vista.

Unidad N°3: Diagramación y narrativa.

Diagramación de narrativas ilustradas. Desarrollos de diseño: grilla, boceto a tamaño, secuencialidad. Relación texto – elementos icónicos. Diálogos entre tipografía y lenguajes del comic. Composición: viñetas, paginas simples y dobles, cartelas, onomatopeyas.

Bibliografía:

FRASCARA, Jorge (2008). Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires

MC CLOUD, S. (2005). Entender el comic, el arte invisible. Bilbao, España. Aristiberri Ediciones

PINTO, Carlos y DI SARLI, Natalia (2016) El relato ilustrado y su variante posmoderna: el libro álbum. Apunte de Cátedra. Facultad de Artes.

RIVERA, J. (1992). Panorama de la historieta en la Argentina. Buenos Aires. Coquena. Editor S.R.L

Libros del Quirquincho.

SCHRITTER, Itsvan. (2005). La otra lectura. La ilustración en los libros para niños. Lugar editorial. Buenos Aires.

SZIR, SANDRA (2007). Infancia y cultura visual. Los periódicos ilustrados para niños (1880 -1910). Miño y Dávila Editores Buenos Aires.

VAN DER LINDEN, SOPHIE. (2019) Álbum(es). Barcelona - España.

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.

SCOLARI C. [Opyguá Digital]. (12 de agosto de 2017). Las narrativas transmedia como modelo de negocio [Video]. YouTube. <https://youtu.be/mgcpoqFbNL8>

SCOLARI C. [UNED]. (26 de mayo de 2014). Una ecología de los medios. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GMvt_x-CiDE

Objetivos pedagógicos:

- Introducir a las y los estudiantes a la producción de diseño en el marco de la industria cultural.
- Capacitar en un marco de trabajo de taller la resolución de piezas vinculadas al mundo de las narrativas educativas, tanto en formato analógico como digital.
- Guiar en la identificación de audiencias, destinatarios y orientar el trabajo de diseño atendiendo géneros, estilos, identidades desde un diseño situado.
- Estimular el trabajo en equipo, de modo interdisciplinario, articulando elementos tipográficos, icónicos y simbólicos propios de la narrativa transmedia.
- Introducir a los / las estudiantes en desarrollo de proyectos de mediana en el campo del diseño editorial.
- Alentar el trabajo en equipos interdisciplinarios, articulando saberes y prácticas de otras materias vinculadas a la representación.
- Impulsar en los/las estudiantes la creatividad en el desarrollo de proyectos editoriales articulando tipografía, imagen, fotografía en función de narrativas contemporáneas.
- Orientar la planificación y el desarrollo de propuestas editoriales que incluyan distintas piezas paratextuales vinculadas en forma sistémica.

Metodología de trabajo:

Esta asignatura propone la creación de narrativas textuales y visuales que atiendan problemáticas comunitarias.

En el espacio del aula taller, se impulsará la identificación de la compleja morfología de las narrativas de divulgación.

Será un eje del trabajo en la materia el diseño en búsquedas de narrativas innovadoras, identitarias y situadas, que articulen en propuestas innovadoras los distintos componentes del diseño editorial: tipografías, portadas, títulos, sellos, ilustraciones, filetes, ornamentos, elementos de identidad, diagramación fotografía e ilustraciones.

Será de vital importancia contemplar en los distintos proyectos de diseño, el carácter, género y estilo gráfico de cada relato, así como el target, la audiencia y los públicos a los cuales van destinados, atendiendo diversidades, géneros y orientaciones.

La asignatura, en su modalidad virtual, se trabajará en el aula virtual de la plataforma de la UNM, donde, de manera sincrónica o asincrónica, se presentarán conceptos teóricos, como videos, textos de lectura y clases teóricas al inicio de cada propuesta de trabajo. Además, las/os estudiantes entregarán por ese medio los distintos trabajos prácticos grupales e individuales para su evaluación.

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.