



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Número: UNM-DCAYT 09/24

Referencia: Anexo I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Tecnología de Diseño Orientado I (COMUNICACIÓN VISUAL-MULTIMEDIA) (240221)

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

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

Área: Tecnología del diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 1° Cuatrimestre – Año 2

Modalidades: Presencial o Semipresencial

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

Vigencia: a partir del 1^{er} Cuatrimestre 2024

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: Mg. DI Marianela Jauregui

Programa elaborado por: Mg. DI Marianela Jauregui

Fundamentación:

Esta asignatura propone la adquisición a nivel de introducción, en habilidades y saberes del diseño y su aplicación tecnológica para un amplio desempeño profesional, potenciando sus capacidades creativas. La incorporación de lenguaje técnico académico y la exploración de tecnologías aplicadas con variadas herramientas son vitales y estructurales para su desarrollo. La comprensión del uso de las herramientas tecnológicas, tanto analógicas, digitales como multimediales y su correcta denominación técnica permitirá la construcción de un lenguaje gráfico/audiovisual propio, así como la realización de proyectos en equipo.

Se pretende en este nivel formar profesionales orientados a generar una conciencia crítica acerca de sus determinaciones proyectuales y el impacto de las mismas en áreas culturales, sociales y económicas. Desde la asignatura se impulsará un aporte comunitario bajo el concepto de Universidad de puertas abiertas.

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

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

Se propondrá como modalidad taller trabajar a partir de estos ejes temáticos mediante las diversas tecnologías (fundamentos del color, sistema de impresión, Iluminación, tiempo, espacio, encuadre, montaje).

El contenido pedagógico de la asignatura derivará en un proyecto grupal de fin de cuatrimestre, donde se pone de relieve la producción de piezas gráficas comunicacionales impresas analógicas y audiovisuales.

Se orientará a los estudiantes al desarrollo del proceso creativo desde la definición de una idea, por medio de la producción de bocetos hasta la materialización del producto final.

Objetivos de aprendizaje:

- Brindar conocimientos de digitalización de imágenes y textos, además de su correcta selección, para una eficiente comunicación del mensaje hacia los correspondientes usuarios.
- Introducir nociones indispensables de la impresión. Problemáticas frecuentes y óptimas demostraciones del proyecto.
- Aportar las herramientas necesarias para una eficiente supervisión en los controles de calidad de las producciones.

Contenidos mínimos:

Digitalización de imágenes y textos. Administración de fuentes. Generación, revisión y edición de archivos digitales. Control de calidad. Fundamentos de la pre -impresión. Fundamentos del color. Gráficos vectoriales y mapa de bits. Pruebas color. Sistemas mecánicos y digitales. Principales softwares para el desarrollo de procesos digitales.

Programa:

Unidad 1:

Comunicación gráfica y su aplicación a soportes analógicos y digitales. Desarrollo de piezas gráficas comunicacionales analógicas y digitales de mediana complejidad. Monocromía, bicromía. Fotocromía. Tipos de soporte e introducción a sistemas de impresión básicos. Digitalización de imágenes. Escaneo, fotografía. Concepto de tecnología. La relación problema-proyecto- producción. Tecnología, uso y utilidad. Interfase. La tecnología como recurso. Los métodos de producción fotográfica y audiovisual. Idea, planificación y producción. La preproducción: sistemas de planificación, administración de técnicas y recursos. El procesado de imagen y texto: aplicación de filtros y efectos.

Unidad 2:

Introducción al Lenguaje audiovisual: encuadre, planos, narración visual, escala de acción, ángulo de cámara, sonido. Persistencia retiniana. Cadencia. Equivalencias y Animación, función y características.

Unidad 3

Desarrollo de proceso creativo: idea, guion, Guion literario, guion técnico. Layout storyboard y animatic. Ritmo, timing y sonido. Encuadre, formatos, dimensiones y segmentos del cuadro, regla de tercios, composición y estructuras gráficas. Aplicación del lenguaje



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

audiovisual con herramientas digitales (Software digitales) Integraciones tecnológicas. El montaje. Concepto técnico y concepto narrativo. Las técnicas y principios del montaje.

Bibliografía:

- Amount J. y Bergara A. (2005). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós.
- Andreu C. coord. (2016) *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. AECID: Madrid en <http://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Publicaciones%20AECID/guia%20audiovisual%20ok.pdf>
- Bohórquez, M. (2016) *El diseño audiovisual* en <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf>
- Buch, T. (1999). *Sistemas tecnológicos*. Aique: Buenos Aires. Cap. 3 pp 123-134.
- Douglas Katz S. (2000). *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Edición Paperback.
- Edgerton D. (2006) *Innovación y tradición. Historia de la tecnología moderna*. Crítica: Madrid. Introducción, Cap. 1
- Ferraro, R. (2005). *Para qué sirve la tecnología*. Colección Claves para Todos. Ed. CI /Capital Intelectual: Buenos Aires.
- Freeman, M. (2009). *Hardware, Objetivos y enfoque y El lenguaje digital* en Guía completa de fotografía digital. Blume: Barcelona.
- Gay Aquiles (2010). *La tecnología como disciplina formativa*. Ed. Tec: Córdoba. Cap. 1. Cap 6
- Hughes, T. (2008). *La evolución de los grandes sistemas tecnológicos*. en Thomas, h. y Buch A. coord. *Actos, actores y artefactos*. Ed. Universidad Nacional de Quilmes: Bernal.
- Johnson, S. (2019). *La conquista de la actualidad*. Granica: Buenos Aires. Introducción. Cap. 1
- Maldonado, T. (2007). *Pensar la técnica hoy* en Memoria y conocimiento. Gedisa: Barcelona.
- Martínez Abadía J. (2004). *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos*. Paidós: Barcelona.

Objetivos pedagógicos:

- Promover en los y las estudiantes la adquisición de elementos de la comunicación visual, audiovisual y multimedial con el objetivo de lograr un discurso propio innovador y creativo.
- Proponer el desarrollo de procesos en modalidad taller para la solución de problemas de diseño y desarrollo de piezas audiovisuales, desde la tecnología a través de herramientas analógicas y digitales.
- Orientar en la creación de material gráfico y audiovisual para los canales de difusión a través del uso de tecnologías acorde a los medios contemporáneos.

Metodología de trabajo:

En esta etapa de las Carreras de Diseño en Comunicación Visual y Diseño Multimedial, se busca profundizar en las problemáticas abordadas con las distintas tecnologías del diseño para generar diversidad de soluciones.

Este tramo de la materia propone, a través de una campaña transmedia, la convivencia del lenguaje visual, textual y audiovisual en una secuencia pedagógica que tenga como fin generar contenidos para diversos medios de divulgación.

Estas producciones se encontrarán atravesadas por problemáticas comunitarias, proyectándose en el entorno social bajo el concepto de universidad de puertas abiertas. Todas las entregas estarán correlacionadas a partir del eje temático planteado y seleccionado a principio del cuatrimestre, obteniendo como producto final campañas visuales, audiovisuales y multimediales.

Además, se implementará el uso de medios mecánicos que le permitan aplicar los conceptos para aquellos que no tengan los medios tecnológicos adecuados, revalorizando el concepto de inclusión.

La modalidad de cursada de esta asignatura será tanto teórica como práctica. En su modalidad práctica presencial (2 hs semanales), se le presentarán a las/os estudiantes distintas problemáticas tecnológicas y de diseño que resolverán a través de la reflexión, el debate y la aplicación, con sus pares, en la asignatura Taller de Diseño Orientado I (Comunicación Visual- Multimedial) (240220).

La ejecución de esta metodología será a través de trabajos grupales, poniendo en valor dicha experiencia, que permita la optimización de los recursos que posee la Universidad.

Esta práctica será reforzada a través de textos, cortos animados, documentales, etc, relacionados con los módulos pedagógicos y abriendo espacios de debate para la reflexión colectiva.

En su modalidad teórica (2 hs semanales) se dictarán las clases de manera presencial o virtual, en este caso serán de manera sincrónica o asincrónica. Por eso será de vital importancia el uso del aula virtual donde que contará, además, con el material teórico, audiovisual y se generará un canal de comunicación permanente.

Evaluación y aprobación:

Es una materia de promoción directa, por lo tanto, su aprobación depende del desempeño satisfactorio en los trabajos prácticos y de los exámenes parciales. Aquellos alumnos/as que no alcancen los objetivos durante el cuatrimestre, deberán rendir un examen final para la aprobación de la materia. Éste último, consistirá en la evaluación de los contenidos teóricos desarrollados en el cuatrimestre.

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) clases prácticas 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 contará con una instancia de recuperación.



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

– **Con examen final, como alumno regular**

Cuando el/la alumno/a cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe el/los parcial/es con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– **Por examen libre**

De acuerdo con normativa vigente.