

INSTITUTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

ASIGNATURA Gráfica Audiovisual

DOCENTE RESPONSABLE Esp. Lic. Alejandro R. González

CUERPO DOCENTE

Profesor Adjunto a cargo: Lic. Alejandro R. González

Profesora auxiliar: Lic. María Eugenia Fiorenza

Colaborador Henry Garro

AÑO LECTIVO 2019

INDICE

- I- IDENTIFICACION DEL PROGRAMA
- II- OBJETIVOS DEL CURSO
- **III- CONTENIDOS**
- IV- METODOS DE EVALUACION
- V- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
- VI- LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS
- **VII- BIBLIOGRAFIA**

I- IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DENOMINACIÓN Gráfica Audiovisual

CÓDIGO

OP-GRAU

CICLO

Espacio Curricular Optativo de Profundización para las Licenciaturas en Diseño y Producción de Imagen y Diseño y Producción Audiovisual; y Optativa Libre para las demás Licenciaturas del IAPCH.

CARRERA

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual Licenciatura en Diseño y Producción de Imagen

INSTITUTO

CIENCIAS HUMANAS

UBICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS

2° Cuatrimestre del 5° Año

CRÉDITO HORARIO SEMANAL

3 (tres) horas

CRÉDITO HORARIO TOTAL

48 (cuarenta y ocho) horas

CONDICIONES PARA CURSAR / RENDIR

Para cursar: haber regularizado Historia del Arte, Educación Visual y Estética de la Imagen

Para rendir: haber aprobado Historia del Arte, Educación Visual y Estética de la Imagen

Estas correlatividades se proponen sólo para los estudiantes que cursen la materia como optativa de profundización. En el caso de los estudiantes que la cursan como optativa libre, no se plantean correlatividades.

DÍAS Y HORARIOS DE CLASES DE CONSULTA

Viernes, 13 a 16:00 hs (clases) Viernes, 10 a 12:00 hs (consultas)

II - OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades que permitan incorporar lo gráfico extra fotográfico a la práctica profesional habitual audiovisual, a fin de enriquecerla y resignificarla.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fomentar el pensamiento proyectual como práctica común del audiovisual.

Desarrollar un vocabulario común sobre diseño en movimiento.

Introducir al alumno a los modos de producción del diseño gráfico.

Demostrar comprensión de los principios del diseño de motion graphics mediante su aplicación práctica.

Diseñar / proyectar y realizar piezas gráficas audiovisuales con calidad broadcast.

III – CONTENIDOS

UNIDAD única: El diseño gráfico en movimiento

Introducción al diseño gráfico como disciplina proyectual. Zonas de articulación y cruce entre el audiovisual y el diseño, influencias. Antecedentes y diseñadores / artistas / autores de relevancia en el cruce de disciplinas. Identidad visual: concepto. Sistema gráfico, logo (isologo/tipo). Caracterización tipográfica. Aspectos morfológicos de la imagen: caracterización y análisis. Percepción y composición. Estructuras y retículas. Branding audiovisual. Proyección y elaboración de productos de diseño gráfico estático con y sin mediación digital. Aspectos técnicos y tecnológicos. Empleo de software específico.

Construcción de un sistema gráfico de identidad audiovisual. Motion graphics, broadcast design. Análisis de producciones de diseñadores y comparación de estilos. Diseño de títulos. Proyección y elaboración de productos de diseño gráfico en movimiento.

IV - MÉTODOS DE EVALUACIÓN

CONDICIONES DE CURSADO - REGULARIZACIÓN - APROBACIÓN

La materia se plantea bajo la modalidad de TALLER, por ende la asistencia de los alumnos a clase es fundamental para poder considerar los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje.

A fines de regularizar la asignatura y presentarse al examen final, los alumnos deberán cumplir con las siguientes condiciones:

- Asistencia al 80% de las clases.
- Realizar y aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos. Cada Trabajo Práctico tendrá opción a ser recuperado.
- Aprobar la evaluación parcial, que podrá ser recuperada a los fines de regularizar la asignatura.

REQUERIMIENTOS

Se prevén diferentes instancias de evaluación individual.

Se considerará el desempeño en los Trabajos Prácticos, el parcial escrito y la dedicación del alumno a la asignatura.

La materia no considera la promoción directa.

V – CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Unidad única: 16 clases.

VI - LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

La producción audiovisual implica el dominio de diferentes saberes, procesos y procedimientos; los cuales frecuentemente no nacieron como específicos de lo audiovisual propiamente dicho sino que pertenecen a campos relacionados. Los campos de donde provienen pueden pertenecer a otras disciplinas artísticas - música, teatro, literatura, artes visuales, etc. - o bien pueden pertenecen a disciplinas científicas que apoyan el desarrollo tecnológico de lo audiovisual - la acústica y la óptica desde la física, las ciencias de la computación, la antropología, la psicología, etc.

En el caso del Diseño Gráfico, la relación existente entre las disciplinas mencionadas es de mutua influencia. Cualquier obra audiovisual puede ser pensada y desarrollada - proyectada - como una obra gráfica, si consideramos a la pantalla en su cualidad primaria de plano/lienzo donde se dibujan las formas que componen la obra. Por otra parte, en el desarrollo de la Historia del Cine se mencionan numerosas obras y sujetos que también son significativos para la Historia del Diseño Gráfico. En este momento donde las disciplinas parecen mezclarse aún más intensamente por la mediación tecnológica digital, encontrar el límite entre el Diseño Gráfico y el Diseño Audiovisual parece una tarea infructuosa, compleja y probablemente innecesaria. Sin perjuicio de lo anterior, el Diseño Gráfico conforma una disciplina que posee finalidades y metodología no necesariamente compatibles en su totalidad con lo audiovisual; aunque el pensamiento proyectual - propio de las disciplinas del Diseño - es un elemento común en ambas. Y por otra parte, introducir al estudiante de Diseño Audiovisual en la problemática del Diseño Gráfico orientado a los soportes cinéticos en los cuales este desarrolla su actividad habitual, implicará enriquecer y revalorizar su práctica, además de introducir o resignificar el espacio fílmico, muchas veces limitado por lo meramente fotográfico.

Los principios pedagógicos constructivistas son los que principalmente forman la base de sustento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes audiovisuales. Ausubel plantea una concepción de aprendizaje como actividad significativa para quien aprende; y dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que el alumno ya posee. Considerando esto, en el desarrollo de la disciplina se planteará la resolución de problemas/casos de complejidad creciente que tienen en consideración la aparición de emergentes enriquecedores por ser significativos para el alumno. Se propiciarán las condiciones favorables para que el alumno logre que sus propuestas realizativas sean la propia síntesis integradora en tanto que resultado de un proceso de exploración y producción de soluciones alternativas alimentadas por la confluencia de aportes intra, inter y transdisciplinares.

El dictado de la asignatura contempla la modalidad de taller, con resolución de casos prácticos, debate y comentario de experiencias.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Brarda, María Cecilia (2016). *Motion Graphics Design. La dirección creativa* en branding de TV. Gustavo Gili. Barcelona.

Costa, Joan. (2005). *Identidad televisiva en 4d*. Design Grupo Editorial. La Paz. Costa, Joan. (2003) *Diseñar para los ojos / Joan Costa*. 2ª. ed. Grupo Editorial Design. La Paz

González Ruiz, Guillermo. (1994). *Estudio de diseño*. Emecé Editores. Buenos Aires.

Shaw, Austin (2016). *Design for Motion. Fundamentals and techniques of Motion Design*. Focal Press. New York.

También serán de consulta obligatoria los diversos recursos web que la cátedra señale a lo largo de la cursada.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. (2003) *The Fundamentals of Creative Design*. AVA Publishing. London.

Aynsley, Jeremy. (2001) *A century of Graphic Design*. Octopus. London. Betancourt, Michael:

(2013). *The history of motion graphics*. From avant-garde to industry in the United States. Wildside Press. Rockville.

(2015). A short guide to writing about Motion Graphics. Wildside Press. Rockville.

Chavez, Norberto. (2001). *La imagen corporativa*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Edwards, Betty. (2006). El color. Ediciones Urano. Barcelona.

La Ferla, Jorge y Groisman, Martín (Comp). (1998). *El Medio es el Diseño*. Ed.Eudeba. Buenos Aires.

Manovich, Lev. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós. Buenos Aires.

Woolman, Matt. (2001). Tipos en movimiento. McGraw-Hill. México