

# NUEVO PLAN DE ESTUDIOS

**Texto preliminar**

Carrera de Diseño Gráfico



# CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

## Plan de Estudios 2019

Este documento modifica el Plan de Estudios 1996/97 a los efectos de incorporar ajustes curriculares que permitan resolver los problemas detectados en el Informe Diagnóstico—resultado del proceso de autoevaluación interna realizado durante el año 2017—y las Jornadas Institucionales realizadas a lo largo del año 2018.

### I. DENOMINACIÓN DE LA CARRERA

Diseño Gráfico

### II. DENOMINACIÓN DEL TÍTULO QUE OTORGA

Diseñador Gráfico

### III. COMPONENTES CURRICULARES

#### 1. Objetivos institucionales

De acuerdo con lo establecido en la Resolución N.º 875/16 del HCD que aprobó Misión, Visión, Valores y Lineamientos de Políticas (2016-2020) para la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de las Universidad Nacional del Nordeste, los objetivos institucionales son los siguientes:

- Formar recursos humanos del más alto nivel en carreras de grado y posgrado, competitivos en los ámbitos regional, nacional e internacional, y comprometidos con el mejoramiento social, económico, político y cultural de la sociedad.
- Crear y divulgar conocimientos relevantes que contribuyan a dar respuestas a las necesidades de la sociedad a través de la investigación, mediante la identificación, el análisis y la resolución de problemas en los ámbitos del desarrollo de la disciplina.
- Implementar acciones de extensión que permitan proyectar, en la forma más amplia posible y en todas las esferas, los conocimientos, estudios e investigaciones que se realizan en la Facultad, y facilitar la participación de la sociedad en la cultura universitaria, contribuir al desarrollo y a la elevación del nivel intelectual y técnico de toda la sociedad.
- Promover una educación universitaria pública, gratuita e inclusiva, comprometida con el desarrollo regional y al servicio de las necesidades sociales. De excelencia científica y académica. Inserta en el sistema nacional e internacional.
- Formar profesionales con una sólida fundamentación académica, investigativa y técnica, con alto sentido de sensibilidad y responsabilidad social y ambiental, respetuosos del proceso histórico, de los valores culturales de la región y del país, la conservación y el cuidado del patrimonio natural y construido, y el respeto de la diversidad en la integración de la sociedad, con el fin de contribuir eficazmente al desarrollo mediante aportes a la solución de los problemas del territorio de pertenencia.

#### 2. Fundamentación de la carrera

El Diseño Gráfico, como disciplina, se ocupa de la formulación y solución de problemas de comunicación visual a los fines de intervenir sistemáticamente en la realidad circundante. El proceso proyectual ligado a la práctica, diseña soluciones conceptuales, tecnológicas y morfológicas, para dar respuesta a planteamientos tanto en soportes impresos, como digitales y audiovisuales, respondiendo a cuestiones de escala, complejidad, contextos de aplicación, públicos y comitentes de diferentes índoles, provenientes de los diferentes sectores de la sociedad. En estos ámbitos de actuación profesional el diseñador desarrolla su capacidad

productiva, reflexiva, crítica y transformadora, aportando una mirada lúcida sobre los problemas del entorno comunicacional.

Si bien su formación es universal, se pretende formar a diseñadores que comprendan y diagnostiquen la realidad circundante, en el contexto histórico, geográfico y sociocultural en el que desempeñarán su profesión, sensible a las necesidades y condicionantes, ambientales, económicas y productivas. La organización curricular para la formación de éste profesional debe tener como fundamento central el proceso de aprendizaje y la intensidad y complejidad creciente que este determina.

### 3. Carga horaria total

La Res. N° 697/15 CS - UNNE, conforme a lo establecido en la Ley de Educación Superior, establece un mínimo de 2600 horas reloj a lo largo de 4 (cuatro) años para las carreras de grado y un máximo que no debe superar en 5% el mínimo de la misma.

En base a estos parámetros y los objetivos fijados, se contempla en el presente Plan de Estudios una carga horaria mínima de 2715 hs. y un máximo de 3120 hs. distribuidas de la siguiente manera:

- Curso de Ingreso: 60 hs.
- Trayecto Obligatorio: 2415 hs.
- Trayecto Optativo: 240 hs.

Por su parte, el Art. 8 de la Res. 1870/16 del Sistema Nacional de Reconocimiento Académico, establece como regla general que un año académico equivale a sesenta (60) unidades de RTF (Reconocimiento de Trayecto Formativo) y que cada unidad de RTF, en función de la legislación vigente, representa entre veintisiete (27) y treinta (30) horas de dedicación total del estudiante. En este marco, para la familia de carreras de Diseño y Arquitectura se ha determinado los siguientes índices a fin de contemplar las horas extra-áulicas que se computarán para cada tipo de materias: Diseño: 3; Tecnología: 2,5; Gestión: 2; Historia y Teoría: 2,5; Representación y Forma: 2,5 y Electivas y Libres: 2.

Como consecuencia, el Plan de Estudios contempla un total de 234 RTF, distribuidos de la siguiente manera:

- Forma y Representación: 22 RTF;
- Diseño: 127 RTF;
- Tecnología: 20 RTF;
- Gestión: 12 RTF;
- Historia y Teoría: 37 RTF;
- Optativas / Libres: 16 RTF.

### 4. Número total de asignaturas

Se plantean un total de 29 materias, organizadas de la siguiente manera:

- Curso de Ingreso: 1.
- Trayecto Obligatorio: 25.
- Trayecto Optativo: 4.

### 5. Duración de la carrera en años

La carrera está organizada en 4 años.

### 6. Identificación del nivel de la carrera

Carrera de Grado

## 7. Requisitos de ingreso a la carrera

A los fines del Ingreso a la Carrera de Diseño Gráfico el estudiante debe presentar en tiempo y forma toda la documentación requerida y ajustarse a los requisitos que fijen las resoluciones del Consejo Superior de la Universidad Nacional del Nordeste.

## 8. Campo profesional

El Diseñador Gráfico egresado de la FAU - UNNE estará capacitado para identificar, problematizar, diagnosticar, proponer, planificar, ejecutar e implementar mensajes, piezas, sistemas y programas de comunicación visual, tanto en soportes impresos como audiovisuales y digitales, definiendo sus características simbólicas, formales, funcionales y tecnológicas, con el fin de informar y/o persuadir sobre hechos, ideas, valores, eventos, bienes, servicios u organizaciones, a los diversos públicos objeto de la comunicación, ya sean personas, empresas, instituciones u organizaciones, tanto en el ámbito público como en el privado y de la sociedad civil, atendiendo a los condicionantes sociales, culturales, económicos y políticos del contexto en el que participe.

## 9. Perfil del graduado

El graduado de la carrera de Diseño Gráfico de la FAU UNNE se caracterizará por su:

- Formación disciplinar amplia con orientación en alguno de los campos de actuación específicos: Diseño de Identidad Visual / Diseño editorial / Diseño para comunicación multimedial / Diseño de interfaces digitales / Diseño de Información / Gestión de proyectos y emprendimientos en el ámbito del Diseño de Comunicación Visual.
- Manejo de conceptos e instrumentos técnicos y metodológicos propios de la práctica proyectual, con el sustento teórico de diversos campos disciplinares vinculados.
- Desempeño profesional en forma independiente o en equipos interdisciplinarios, tanto en tareas proyectuales como en actividades de investigación, desarrollo y transferencia en el marco de la Comunicación Visual.
- Actitud tanto reflexiva y crítica como intuitiva y creativa en el desarrollo de la profesión.
- Conocimiento de los aspectos éticos y legales de su propio accionar como profesional y de las instituciones, empresas y profesionales vinculados a su actividad.

## 10. Alcances y Actividades Profesionales del título

Estará capacitado para:

- A.** Diseñar, proyectar, planificar, ejecutar, producir, gestionar y evaluar mensajes, elementos, sistemas y programas para la comunicación humana en los siguientes campos:
  - Sistemas de identidad visual atendiendo a diversos públicos y contextos: personas y colectivos, instituciones y organizaciones, empresas, bienes, servicios, eventos, etc.
  - Sistemas de comunicación para la información y persuasión, en medios masivos y alternativos de comunicación, por medios visuales, audiovisuales y multimediales, tanto en soportes gráficos como digitales.
  - Productos editoriales de diversa índole, periodicidad y complejidad, tanto impresos como digitales.
  - Sistemas de señalización destinados a la organización de flujos de circulación tanto en espacios abiertos como cerrados en diferentes escalas y materializaciones.
  - Diseño de información y visualización de datos con fines informativos, didácticos o instructivos en soportes impresos y digitales.
  - Intervenciones gráficas sobre objetos, envases, vehículos, elementos de exhibición, espacios, etc.

- Códigos visuales e interfaces digitales para entornos virtuales, software, aplicaciones y sitios web para diferentes dispositivos electrónicos.
  - Intervenciones gráficas en piezas de comunicación audiovisual en sus diversas tipologías, para televisión, cine e internet.
- B.** Elaborar, ejecutar y evaluar proyectos y emprendimientos vinculados a los ámbitos de su competencia profesional.
- C.** Participar en equipos interdisciplinarios donde la Comunicación Visual tenga injerencia directa o indirecta.
- D.** Conformar, coordinar y supervisar equipos de diseño, producción, extensión e investigación, en relación a los distintos campos de actuación profesional.
- E.** Efectuar tareas de consultoría y auditoría en las áreas de su competencia.

## 11. Estructura curricular

El Plan de Estudios se estructura en tres Ciclos de complejidad creciente y en cuatro Áreas de conocimientos específicos. Esta estructura configura una malla de coordinación horizontal y vertical de los objetivos, contenidos y estrategias de las asignaturas de los cuatro niveles de formación.

Para hacer efectiva esta estructura se contará con dos sistemas de coordinación de las asignaturas. En sentido vertical serán reguladas por el Sistema de Ciclos, y en sentido horizontal la coordinación se llevará a cabo a través del Sistema de Áreas.

Los Talleres de Diseño serán los espacios de formación donde se complejizarán y profundizarán los conocimientos a medida que se desarrollan los Ciclos y donde se sintetizarán los conocimientos específicos impartidos en los respectivos niveles en cada una de las Áreas.

### 11. 1. CICLOS

Se entiende a los Ciclos como trayectos que constituyen metas intermedias en el desarrollo formativo del estudiante y en el contexto general de la carrera. Se trata de instancias específicas de formación, en el marco de un proyecto pedagógico que los define diferencialmente en sus respectivos objetivos específicos, estrategias formativas, y niveles de complejidad y autogestión, otorgando coherencia a las asignaturas en un proyecto global. Los ciclos posibilitan, también, la estructuración articulada de los conocimientos, las habilidades y actitudes de manera sincrónica.

#### **Ciclo Introductorio**

Este ciclo propone desarrollar las competencias académicas y los instrumentos básico para la construcción de conocimientos significativos. Sus objetivos son:

- a. Articular la formación adquirida por los estudiantes en la educación media con los requerimientos de la educación superior.
- b. Proveer conocimientos transversales a las demás carreras de la Facultad con la finalidad de aportar a un ciclo común inicial.
- c. Generar las actitudes básicas de acercamiento al campo de la carrera.
- d. Introducir al alumno en la problemática del diseño gráfico, su origen, naturaleza y campos de acción.
- e. Brindar una formación básica y general y otorgar los fundamentos necesarios para la construcción de los observables de las variables del diseño gráfico y la comunicación visual que les permitan favorecer los procesos de interpretación de la realidad.
- f. Introducir al estudiante en el conocimiento de las áreas de la carrera, sus objetos de estudio y sus métodos.
- g. Introducir al estudiante en el manejo y comprensión de los medios de representación y expresión.
- h. Brindar una formación científica básica como herramienta de abordaje de los problemas de la realidad.

### **Ciclo de Formación Disciplinar**

El Ciclo de Formación Disciplinar es de formación técnica y define el núcleo central disciplinar e introduce al estudiante a la formación especializada. Pretende como objetivos generales:

- a. Proporcionar la formación disciplinar que caracteriza a la carrera de diseño gráfico.
- b. Consolidar la formación científica y técnica en las distintas áreas de conocimiento y en escalas de complejidad creciente.
- c. Instrumentar la labor teórico-práctica propia de la disciplina.
- d. Consolidar los conocimientos y las habilidades involucradas en la producción y comunicación de las propuestas de diseño.
- e. Iniciar la formación especializada en la formulación y gestión de proyectos de comunicación.
- f. Profundizar el abordaje interdisciplinario en la resolución de problemas concretos.
- g. Desarrollar las actitudes necesarias para el posterior desarrollo profesional y de síntesis final.

### **Ciclo de Formación Profesional**

El ciclo de Formación Profesional es de síntesis (integración de conocimientos) y de interacción con problemáticas, demandas y actores reales de la sociedad. Define la pertinencia, y la formación disciplinaria especializada e integrada para desarrollar las actividades pertinentes a su formación. Sus objetivos generales son:

- a. Propiciar que el estudiante tenga una aproximación a la práctica profesional, afianzando y concluyendo el nivel de preparación logrado en el transcurso de la carrera.
- b. Aplicar y afianzar los conocimientos en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual en niveles de complejidad y profundidad acordes a los casos que les toque abordar.
- c. Profundizar el ejercicio del pensamiento crítico, investigativo y creador, a los efectos de sortear situaciones concretas y objetivas en relación con las problemáticas de la disciplina en el contexto local y regional.
- d. Orientar al futuro egresado dentro de las perspectivas laborales y campos de inserción profesional en la región.
- e. Posibilitar la integración a equipos de trabajo e investigación para la producción de conocimiento socialmente significativo.

## 11.2. ÁREAS

Las Áreas organizan o aglutinan los distintos campos de saber de la Carrera. En ellas se agrupan conocimientos, habilidades y destrezas heterogéneas con distinto grado de complejidad, articulando el conjunto de manera diacrónica. La operatividad de las Áreas está descrita en el Reglamento de Áreas, que es el cuerpo normativo que regula su organización y funcionamiento.

Las áreas de conocimiento definidas son:

### **Área de la Forma y la Representación:**

La misma se ocupa de la construcción y desarrollo de teorías, métodos y procedimientos para la creación y comunicación de configuraciones morfológicas bi y tridimensionales. En esta área los estudiantes desarrollarán competencias, conocimientos y habilidades en:

- a. La creación de formas bi y tridimensionales mediante el conocimiento y uso de técnicas e instrumentos de prefiguración, formalización y representación, tanto analógicas como digitales.
- b. La construcción de lenguajes gráficos para la definición de la dimensión expresiva de piezas y sistemas de comunicación.
- c. El uso de conceptos e instrumentos de la morfología desde los distintos campos epistemológicos que ella abarca: desde lo geométrico-estructural, perceptual-expresivo, generativo-sintáctico, hasta lo significativo-simbólico.



### **Área del Diseño**

Es el área cuyo objetivo es la construcción y desarrollo de conocimientos, métodos, teorías y procedimientos propios del diseño en general y del diseño gráfico en particular, en la cual el alumno desarrollará conocimientos, habilidades y actitudes en torno a:

- a. El análisis, programación y desarrollo de proyectos e intervenciones de comunicación visual de diversa complejidad.
- b. La capacidad de gestión de procesos asociados a la producción de signos y/o productos orientados a intervenir sobre la dimensión simbólica del entorno social, de acuerdo con la complejidad creciente del proceso de formación.
- c. El desarrollo de los procesos creativos en la actividad del diseño en consideración de las distintas dimensiones de la realidad.
- d. La resolución material de los productos de comunicación visual mediante la aplicación de conocimientos en sistemas de producción.
- e. La comprensión de los procesos de producción de la comunicación visual en sus dimensiones sociales, histórico-culturales, económicas, políticas y ambientales.

### **Área de la Tecnología y la Gestión**

En el desarrollo de esta área se propiciará el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en relación a:

- a. Procesos productivos y de gestión para la materialización de los productos de comunicación visual.
- b. Comprensión de la relación sistémica de los diferentes componentes del objeto de diseño.
- c. Conocimiento y utilización de los diferentes medios expresivos visuales, audiovisuales y digitales y sus respectivos lenguajes.
- d. Utilización de los sistemas de producción gráfica y de desarrollo digital existentes en el mercado.
- e. Procedimientos de formulación y gestión de proyectos de comunicación visual.
- f. Conocimiento de las diversas dimensiones imbricadas en el ejercicio profesional.
- g. Conocimiento del papel de la gestión como instrumento de regulación con vistas a optimizar las relaciones entre comunidades humanas y el medio ambiente en el que este desarrolla sus actividades.
- h. Conocimientos generales en torno a la creación, organización y gestión de emprendimientos de diseño.

### **Área de las Ciencias Sociales y Humanas**

En el recorrido de formación a través de esta área se propiciará el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en torno a:

- a. El campo teórico - conceptual de la historia del diseño gráfico y la comunicación visual en el mundo, Latinoamérica y nuestro país.
- b. Desarrollo de la capacidad de análisis de las producciones en el campo del diseño gráfico en relación con los procesos sociales, culturales, económicos, políticos y tecnológicos.
- c. Desarrollo de la capacidad de integrar el conocimiento histórico como herramienta operativa en los procesos de diseño.
- d. Reconocimiento de los componentes determinantes y condicionantes de los procesos de la cultura material a lo largo del tiempo.

## **12. Objetivos generales de aprendizaje del plan de estudio**

Promover una estrecha interrelación entre teoría y práctica, y dotar al profesional que egresa de los conocimientos, habilidades y actitudes requeridos para el ejercicio profesional competente, a saber:

- a. Conocimiento de aspectos sociales, culturales y económicos relevantes y el espectro de necesidades, aspiraciones y expectativas individuales y colectivas en relación a la comunicación visual.
- b. Conocimiento de aspectos tecnológicos que inciden en la ideación y materialización de los diversos productos de comunicación visual.
- c. Habilidades para concebir objetos de diseño para comunicación visual y prever su materialización considerando los factores de uso, costo y durabilidad, de modo de satisfacer las exigencias culturales, económicas y estéticas de los usuarios.
- d. Conocimientos de la historia de las artes y de la estética, susceptibles de influir en la calidad de la concepción de objetos de diseño para la comunicación visual.
- e. Conocimientos de historia del diseño gráfico, considerando su producción en el contexto social, cultural, político y económico, teniendo como objetivo la reflexión crítica y la investigación.
- f. Dominio de técnicas y metodologías de investigación en proyectos de comunicación visual.
- g. Conocimientos especializados para el uso adecuado de los sistemas y tecnologías de impresión y producción gráfica, como así también de desarrollo digital.
- h. Habilidades de diseño y manejo de la forma, la geometría y los medios de expresión y representación. Dominio de los lenguajes propios de la imagen fija, en movimiento y la interactividad en tanto medios expresivos.
- i. Conocimiento de los instrumentos de la informática para la creación de objetos de diseño y su materialización.

### 13. Distribución del total de asignaturas según la estructura curricular adoptada

La organización en Áreas y Asignaturas se articulan en dos tipos de trayectos en los que está organizada la oferta académica. La estructura propuesta combina un trayecto compuesto por asignaturas de cursado obligatorio y otro trayecto compuesto por asignaturas o seminarios elegidos por los alumnos.

1. **Trayecto obligatorio:** Es el que garantiza una formación de tipo generalista de desarrollo de los conocimientos, destrezas y habilidades en torno a problemas que se encuentran definidos en las incumbencias profesionales. Los campos disciplinares definidos para este trayecto y que garantizan los contenidos mínimos son:
  - Sistemas de representación y generación de la forma;
  - tipografía y diseño gráfico;
  - herramientas informáticas y tecnologías de producción gráfica y desarrollo digital;
  - medios y lenguajes expresivos;
  - marketing y gestión empresarial;
  - metodología de la ciencia aplicada al diseño;
  - comunicación;
  - historia del diseño gráfico;
  - organización y gestión de la práctica profesional.
2. **Trayecto optativo:** Es un conjunto de espacios curriculares que profundizan los conocimientos y competencias en diferentes áreas y permitan a los estudiantes elegir un campo de orientación de su interés. La oferta curricular de este trayecto está organizado en dos ejes:
  - Optativas de orientación: Son aquellos espacios curriculares enfocados sobre algunos de los campos de acción profesional con mayor demanda.
  - Optativas complementarias: Vinculados a otros campos disciplinares que contribuyen a la ampliación y enriquecimiento en la formación del diseñador gráfico.

Este trayecto podrá ser cubierto con ofertas de esta casa de estudios o externas de unidades académicas del país o del exterior.



## 14. Presentación de las asignaturas

NIVEL	CÓDIGO	ASIGNATURA	DURACIÓN	CARGA HORARIA	MODALIDAD
<b>CICLO INTRODUCTORIO</b>					
<b>1</b>	DG-01.01	Curso de ingreso	-	60	Presencial
	DG-01.02	Dibujo y Representación	Anual	120	
	DG-01.03	Morfología I	Cuatrimstral	75	
	DG-01.04	Introducción a la Tipografía	Cuatrimstral	75	
	DG-01.05	Taller de Diseño Gráfico I	Anual	240	
	DG-01.06	Medios de Expresión I	Cuatrimstral	60	
	DG-01.07	Comunicación I	Cuatrimstral	60	
	DG-01.08	Introducción al Diseño	Cuatrimstral	60	
TOTAL DE HORAS DEL NIVEL				<b>750</b>	
<b>CICLO DE FORMACIÓN DISCIPLINAR</b>					
<b>2</b>	DG-02.01	Morfología II	Cuatrimstral	75	Presencial
	DG-02.02	Tipografía I	Anual	120	
	DG-02.03	Taller de Diseño Gráfico II	Anual	240	
	DG-02.04	Medios II	Cuatrimstral	60	
	DG-02.05	Tecnología I	Cuatrimstral	60	
	DG-02.06	Historia I	Cuatrimstral	60	
	DG-02.07	Comunicación II	Cuatrimstral	60	
TOTAL DE HORAS DEL NIVEL				<b>675</b>	
<b>3</b>	DG-03.01	Tipografía II	Anual	120	Presencial
	DG-03.02	Taller de Diseño Gráfico III	Anual	240	
	DG-03.03	Tecnología II	Cuatrimstral	60	
	DG-03.04	Gestión de Proyectos y Emprendimientos	Cuatrimstral	60	
	DG-03.05	Historia II	Cuatrimstral	60	
	DG-03.06	Sociología de la Comunicación	Cuatrimstral	60	
	DG-03.07	Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño	Cuatrimstral	60	
	DG-03.08	Optativa 1	Cuatrimstral	60	
TOTAL DE HORAS DEL NIVEL				<b>720</b>	
<b>CILCO DE FORMACIÓN PROFESIONAL</b>					
<b>4</b>	DG-03.01	Proyecto Final de Carrera	Anual	240	Presencial
	DG-03.02	Marketing y Gestión	Cuatrimstral	60	
	DG-03.03	Organización y Ejercicio Profesional	Cuatrimstral	60	
	DG-03.04	Redacción académica y científica	Cuatrimstral	30	
	DG-03.05	Optativa 2	Cuatrimstral	60	
	DG-03.06	Optativa 3	Cuatrimstral	60	
	DG-03.07	Electiva	Cuatrimstral	60	
TOTAL DE HORAS DEL NIVEL				<b>570</b>	
<b>TOTAL DE HORAS DE LA CARRERA</b>				<b>2715</b>	

### 14.1. FORMATO CURRICULAR

Se indica en cada una de las asignaturas

#### 14.2. CARGA HORARIA

Se indica en cada una de las asignaturas

#### 14.3. RÉGIMEN DE CURSADO

Se indica en cada una de las asignaturas

#### 14.4. TRAYECTO OBLIGATORIO

## 1º AÑO

### DG-01.01 CURSO DE INGRESO

---

DURACIÓN: **3 SEMANAS**    MODALIDAD: **PRESENCIAL**    CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS**    RTF: **4**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Conocer las características de la vida universitaria.
- Conocer los aspectos más relevantes de la carrera y la profesión.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Los actores, roles, derechos y obligaciones.
- La carrera, organización, características. Normativa: inscripción, cursado, regularización, aprobación de materias.
- La profesión, campos de actuación, productos, rol profesional.

#### COMPETENCIAS

- Capacidad para integrarse a las nuevas condiciones de la vida universitaria.

### DG-01.02 DIBUJO Y REPRESENTACIÓN

---

DURACIÓN: **ANUAL**    MODALIDAD: **PRESENCIAL**    CARGA HORARIA TOTAL: **120 HS**    RTF: **10**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Conocer los diferentes sistemas, métodos y herramientas analógicas y digitales para la ideación, prefiguración (bocetado), creación y presentación integral de los productos de comunicación visual.
- Adquirir técnicas para el desarrollo de lenguaje gráfico y expresivo, constituido por los distintos medios de representación, sistemas, convenciones y normas.
- Comprender los lenguajes gráficos como recursos de registro sensible de la realidad, herramienta expresiva e instrumentos de generación y transformación de la forma.
- Comprender el uso del ordenador como instrumento de trabajo durante el proceso de diseño.
- Aprender el uso de las herramientas básicas de programas profesionales de diseño.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El dibujo como pensamiento abstracto y simbólico. Técnicas de configuración del objeto. Dibujo con bases estructurantes de la Perspectiva Lineal. El dibujo perceptual. Experimentación con técnicas y materiales.
- Técnicas de representación. Grafismos. Escala de valores. Claroscuro. Técnicas Instrumentales.
- El boceto como herramienta de prefiguración y comunicación. Combinación de técnicas y herramientas.
- Dibujo geométrico y normalización de la forma. Representación bi y tridimensional de objetos. Geometría descriptiva. Proyecciones ortogonales. Sistema Monge.

- Creación y edición vectorial: Principales programas. Herramientas fundamentales. Formatos de archivos.
- Tratamiento de imágenes: Principales programas. Herramientas fundamentales. Formatos de archivos. Resolución.

### COMPETENCIAS

- Habilidad para desarrollar la prefiguración de formas, signos y piezas de comunicación y representación de ideas por medio del dibujo libre y/o normalizado.
- Capacidad de observación, análisis y síntesis a través del dibujo a mano alzada y de precisión.
- Aptitud en la selección y uso de software adecuado para cada tipo de requerimiento a lo largo del proceso de diseño.

## DG-01.03 MORFOLOGÍA I

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **75 HS** RTF: **6**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Identificar el ámbito de la génesis morfológica en el plano y su capacidad de significación.
- Conocer, conceptualizar y operar sobre las propiedades, clasificación y principios de generación y ordenamiento de las formas.
- Introducirse en la experimentación formal, conceptual y técnica, y la reflexión acerca de sus efectos en la percepción visual.
- Manejar los aspectos compositivo de la luz, el color y la textura como herramientas de creación gráfica.
- Ampliar el repertorio de técnicas expresivas y su combinación con imágenes y textos.
- Abordar el conocimiento y práctica de la geometría como base estructuradora de la forma.
- Iniciarse en el desarrollo de la sensibilidad estética.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Forma y percepción. Leyes gestálticas. Estructura geométrica e interpretación morfológica. Efectos perceptuales surgidos de la organización formal
- La forma como signo. La imagen visual. Estructura de los elementos de la composición. Sensaciones visuales. Forma y significado. Representación, abstracción y simbolismo.
- Sintaxis de la imagen. El campo visual: orden, equilibrio y escala. Introducción a la composición del plano. Simetría. Tensión.
- Propiedades de las formas. Posición, orientación, profundidad, escala. Luz, textura y color. Materialidad: textura táctil y visual. Geometrización y sistematización.
- Modelos de color y su relación con los soportes. Mezcla aditiva y sustractiva. Variables del color: tono, valor, saturación. Armonías: Contrastes y analogías. Interacción del color: contraste simultáneo. Paleta de color. Color y significación.
- Sistema: conceptualización y
- Relato visual. Ritmo. Secuencialidad.

### COMPETENCIAS

- Capacidad de concebir formas expresivas y significantes.
- Idoneidad para operar sobre las variables estructurales, perceptuales y significativas de la forma bidimensional.

## DG-01.04 INTRODUCCIÓN A LA TIPOGRAFÍA

---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **120 HS**      RTF: **12**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Descubrir el campo de la tipografía y su relación con el diseño de comunicación visual.
- Reconocer las posibilidades expresivas de la tipografía, ya sea escrita, trazada, dibujada o sistematizada.
- Abordar la problemática de la representación textual desde la experiencia sensible y la reflexión sobre el hacer.
- Incorporar técnicas básicas de organización y composición de textos.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El signo tipográfico: Oralidad y escritura. El signo tipográfico: Fundamentos. Tipografía como imagen.
- Relación entre trazado de signos y su forma.
- Macrotipografía: El texto y el campo visual. Composición visual. Puesta en página. Estructura, jerarquías visuales y funcionales. Recorridos visuales, niveles de lectura.

### COMPETENCIAS

- Capacidad de observación de los aspectos formales en un alfabeto y sus posibilidades expresivas.
- Manejo de herramientas básicas para la composición de textos.

## DG-01.05 TALLER DE DISEÑO GRÁFICO I

---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **240 HS**      RTF: **24**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Despertar la sensibilización perceptiva y la indagación del potencial comunicativo de la forma gráfica por medio de la observación y la experimentación.
- Propiciar y desarrollar aptitudes creativas e innovadoras.
- Descubrir al diseño como campo disciplinar y profesional
- Iniciarse en la práctica y pensamiento proyectuales, integrando conocimientos instrumentales y conceptuales.
- Introducirse en el análisis de signos, mensajes y piezas gráficas y la resolución de situaciones comunicacionales de baja complejidad.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El signo gráfico: Grafemas, fonemas. Abstracción y síntesis. Denotación y connotación.
- El lenguaje gráfico: creación, sistematización.
- Imagen como signo: clasificación, operaciones básicas. Operaciones semánticas sobre imagen y texto.
- La pieza gráfica: Relación imagen - texto. Tipologías. Composición, estructura. Puesta en página, diagramación.
- Narrativa gráfica: Estructuras narrativas. Secuencia, recorrido visual, ritmo. Codificación visual.

### COMPETENCIAS

- Capacidad de manipulación sobre signos gráficos y tipográficos para operar sobre su significación.
- Habilidad en la configuración y uso de lenguajes y códigos gráficos.

## DG-01.06 MEDIOS DE EXPRESIÓN I

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Identificar el uso de la imagen como medio de expresión central en el ámbito de la comunicación visual.
- Conocer las características particulares de la imagen fija y en movimiento.
- Comprender la configuración de los lenguajes fotográfico y cinematográfico.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- La comunicación mediatizada. Medios visuales y diseño. Lenguajes y recursos expresivos de los medios.
- La imagen: Características y elementos de la imagen. Lectura crítica.
- La imagen fija: Fotografía. Géneros fotográficos. Análisis de la imagen fotográfica. Rol en los medios de comunicación. Relación con el arte y el diseño. Imágenes secuenciales: Historieta y fotonovela. Ilustración. Relación con las artes plásticas. Tipos y usos. Ilustración y diseño.
- La cámara como sistema: Componentes de la cámara réflex. Manejo y uso de la cámara. Mecanismo de enfoque. El obturador. El diafragma. Velocidad de obturación. Control de exposición. Profundidad de campo. Exposición y compensación de exposición.
- Formación de la imagen: Tipos de lentes. Plano focal. Punto nodal. Longitud focal. Noción de nitidez. Ángulo abarcado. Objetivos, tipos y características.
- Imagen en movimiento: El cine como medio de expresión. Géneros cinematográficos. Análisis del discurso cinematográfico y su narrativa. Lenguaje audiovisual. Productos audiovisuales en diferentes canales: Cine, TV, internet. El diseño en el campo audiovisual. La animación digital.

### COMPETENCIAS

- Habilidad para realizar una lectura crítica de la imagen fija y en movimiento.
- Destrezas básicas en la creación de imágenes fijas con intención comunicacional.

## DG-01.07 COMUNICACIÓN I

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Comprender tanto los procesos y sistemas de comunicación y significación como los usos y funciones en la sociedad actual.
- Descubrir la comunicación visual como el fenómeno que sustenta su propia disciplina.
- Analizar e interpretar mensajes visuales desde el enfoque interdisciplinario (semiológico, psicológico, sociológico, cultural, etc.).

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- La comunicación: concepto amplio. Relación con el diseño gráfico y su función. El Sistema Comunicacional y sus componentes. Modelos lineales y circulares. Funciones del Mensaje.
- Comunicación y significación: Función Lingüística. La semiótica. El signo. La comunicación como proceso y como generación de significados.
- La imagen: El signo icónico. Grados de iconicidad. Transcodificación. Decodificación y codificación de la imagen. Denotación y connotación. Función comunicativa de la imagen. Retórica de la imagen. Manipulación de la imagen.
- Comunicación, cultura y sociedad: Ecología de la imagen. Los estereotipos sociales. Los símbolos culturales. El simbolismo en las artes visuales.

### COMPETENCIAS

- Actitudes perceptivas, científicas, críticas, analíticas y creativas en relación con su entorno.

## DG-01.08 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Reconocer los campos de actuación del diseño en relación a la cultura material.
- Conocer la producción del diseño y su relación con otras manifestaciones culturales y sociales.
- Identificar las dimensiones fundamentales del pensamiento proyectual y su relación con el campo de la comunicación visual.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El diseño y sus áreas de actuación: lo objetual, lo espacial y lo comunicacional. Diseño y cultura material. El diseñador como operador cultural. Alcances. Ámbitos del desarrollo profesional.
- El objeto de diseño y sus dimensiones esenciales: forma, función y tecnología.
- El diseño como proceso metodológico. El diseñador como formulador de problemas.
- Introducción a la conceptualización. Lógicas proyectuales. Proceso de diseño y creación de la forma.

### COMPETENCIAS

- Capacidad para identificar y valorar producciones en el campo del diseño.

## 2º AÑO

### DG-02.01 MORFOLOGÍA II

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **75 HS** RTF: **6**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Operar en el ámbito de la génesis morfológica tridimensional y espacial y su capacidad de significación.
- Ampliar y profundizar nociones sobre las características de las formas, su generación y ordenamiento, y sus efectos en la percepción visual.
- Ampliar el repertorio de técnicas expresivas y profundizar la sensibilidad estética.
- Utilizar herramientas digitales para la generación y operación sobre la forma.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Sistemas gráficos complejos. Composición compleja del espacio gráfico bidimensional. Secuencialidad y estrategias compositivas. La forma bidimensional en el espacio y el entorno. Percepción y significación.
- La forma tridimensional. Organizaciones formales y operaciones. Articulaciones formales en el plano y el espacio. Tipologías y familias de figuras. Relación entre el todo y las partes. Los sistemas de objetos. Estructura geométrica e interpretación morfológica. Articulación y materialidad. Aspectos expresivos en la articulación de formas materiales.
- La forma en el espacio digital. Creación y manipulación. Procesos generativos automatizados. Diseño paramétrico.

### COMPETENCIAS

- Capacidad de representar y expresar el espacio bi y tridimensional.
- Habilidad en el proceso de generación de formas tridimensionales y su traspaso al campo bidimensional con fines expresivos.

## DG-02.02 TIPOGRAFÍA 1

---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **120 HS**      RTF: **12**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Comprender el rol de la tipografía como fundamento del diseño de comunicación visual.
- Comprender el signo tipográfico en todos sus aspectos como fenómeno sensible signo tipográfico ligado a la lectura, escritura, lenguaje y comunicación.
- Reconocer las posibilidades expresivas de la tipografía en tanto sistema de escritura mecanizada.
- Incorporar herramientas propias de la tipografía para la organización y composición de textos.
- Desarrollar criterios para la selección, uso y combinación de fuentes.
- Introducirse al campo del diseño editorial.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Orígenes y evolución de la escritura y la tipografía. Relación entre trazado de signos y su forma.
- Fundamentos: Anatomía de los signos tipográficos. Partes, caja tipográfica, estructura y proporciones, forma y contraforma.
- Clasificación estilística, orígenes y sistemas de clasificación. Familias y variables tipográficas.
- Macrotipografía: El texto y el campo visual. Composición visual. Puesta en página. Estructura, jerarquías visuales y funcionales. Recorridos visuales, niveles de lectura. Organización y edición de contenidos. Tipografía como imagen. Relación imagen - texto.
- Introducción al diseño editorial: El párrafo. Mancha de texto y color tipográfico. Espaciado horizontal y vertical. Medición del espacio. Composición tipográfica. Grillas y retículas. Principios de legibilidad.

### COMPETENCIAS

- Conocimiento de las características y diferencias fundamentales en la clasificación tipográfica.
- Conocimiento y uso adecuado de lenguaje técnico específico.
- Solvencia en la organización y estructuración de textos de diversa índole.

## DG-02.03 TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 2

---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **240 HS**      RTF: **24**

---

### OBJETIVOS GENERALES

- Comprender la complejidad del proceso de diseño.
- Reconocer al proceso metodológico y la investigación como fundamentos del proceso proyectual.
- Integrar conocimientos teóricos y técnicos en relación a las dimensiones formales, funcionales, tecnológicas y contextuales del objeto de diseño.
- Identificar y proponer soluciones a problemas de diseño en base a requerimientos básicos.
- Resolver piezas únicas y sistemas de piezas de complejidad media-baja en soportes impreso y digitales.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El Signo visual. Ícono, indicio y símbolo. Codificación visual. El Texto y su función en relación a la imagen.
- Piezas y sistemas de comunicación: Tipologías y codificación. Ordenamiento y sistematización: Grilla y cuadrícula. Noción de sistema, características y propiedades. Sistemas gráficos.



- Principios de semiótica: Sintaxis, semántica, pragmática.
- Comunicación y prácticas discursivas: La construcción del discurso visual. Modos de representación y producción de sentido. Información y persuasión.
- Identidad e identificación:
- Introducción a la retórica visual: figuras, temáticas....
- Introducción al diseño de información: Edición, sistematización y esquematización de datos y contenidos.

#### COMPETENCIAS

- Habilidad en la construcción de signos, imágenes y piezas de comunicación visual.
- Capacidad de traducción de conceptos, ideas en signos y mensajes visuales.
- Idoneidad en la resolución de cuestiones tecnológicas, morfológicas, funcionales y contextuales en torno a requerimientos de comunicación.

### DG-02.04 MEDIOS DE EXPRESIÓN 2

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **5**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Conceptualización del fenómeno de la comunicación mediatizada a través de medios digitales, su inserción y efectos en la sociedad.
- Profundizar conceptos relacionados al campo audiovisual.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Tecnologías analógicas y digitales. Realidad, representación y simulación. Lo real y lo virtual. Procesos de desmaterialización en los medios contemporáneos. Potencialidad y efectos de las tecnologías digitales. Principios básicos de los medios digitales
- Internet: la red de redes. Cultura digital. Interactor y prosumidor: la cultura participativa. Continuidad/multiplicidad. Mythos, Topos y Ethos. Prácticas mediáticas y modelos de creación colectiva.
- Multimedia: Guión multimedia. Tipologías de Piezas Multimedia. Diseñar para pantallas. Interfaz de usuario e interacción.
- Hipertexto: Modelos. Bloques, nodos, lexías. Red de nexos y trayectos. Narrativas hipertextuales. Realidad virtual. Hipermedia, crossmedia y transmedia.
- Productos digitales: Interfaz física y virtual. Arquitectura de la información. Usabilidad. Patrones de Interacción. Proceso de creación, circulación y consumo.

#### COMPETENCIAS

- Actitud crítica y creativa en el uso de herramientas digitales.
- Incorporación de lenguaje técnico propio de los medios digitales.
- Destrezas básicas en el uso expresivo de los recursos propios de los medios digitales.
- Destrezas básicas en la elaboración de un producto audiovisual.

### DG-02.05 TECNOLOGÍA 1

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **5**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Comprender la relación entre el diseño y la industria gráfica.
- Conocer los diferentes procesos e insumos gráficos relacionados con la impresión.
- Incorporar nociones fundamentales necesarias para el diseño con herramientas digitales.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Tecnología, cultura y diseño. Tecnologías gráficas. Industria gráfica.
- Herramientas informáticas: Formatos de archivo de texto y de imagen, características y usos adecuados. Importación y exportación de archivos. Resoluciones y formatos de salida. Sistemas de color, diferencias y usos. Gestión de fuentes tipográficas.
- El formato pdf: Características fundamentales y usos. Preparación de archivos para impresión y publicación. Creación y edición de archivos.
- Flujo de trabajo: Vinculación de los diferentes programas en un proceso de diseño.
- Sistemas de impresión. Antecedentes históricos. Principales sistemas (convencionales y digitales) y procesos productivos utilizados en la actualidad. Sustratos y tintas.
- Postimpresión: Impresiones especiales. Cortes y dobleces. Tratamientos superficiales. Encuadernación.
- El color en la industria gráfica: Sistemas de color aplicados a los soportes y sistemas de reproducción. Mezclas aditivas y sustractivas. Sistemas de estandarización. Perfiles de colores.
- Del diseño a la pre-impresión: El original. Peliculado y separación de colores. Fotocromía, tintas planas. Imposición. Sistema computer to plate. Tramado. Pruebas color.
- Presupuestos: Factores a considerar. Cálculos previos.

**COMPETENCIAS**

- Capacidad de selección de sistemas adecuados para la impresión de productos gráficos.
- Solvencia en la determinación de condicionantes tecnológicos vinculados a la impresión de piezas de comunicación de diversa índole.
- Conocimiento y uso de lenguaje técnico específico.

**DG-02.06 HISTORIA I**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **5**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Conocer y valorar las distintas manifestaciones culturales de Occidente y su relación con el contexto socio - histórico que las determinaron.
- Reconocer las características estéticas e iconográficas de los períodos históricos previos al surgimiento del diseño gráfico como disciplina.
- Comprender la vinculación entre los avances tecnológicos y las modificaciones en los modos de producción y consumo de piezas de comunicación.
- Identificar los orígenes del diseño y su campo disciplinar.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Antecedentes generales del diseño gráfico.
- De la escritura al texto impreso: La escritura alfabética, orígenes y desarrollo. El rollo, el códice, el libro. Producción en masa.
- Impresión y tipografía: Hitos en los distintos periodos artísticos. Grandes maestros tipográficos.
- El arte comercial: Impacto de la revolución industrial en la producción gráfica. Modernismo. Surgimiento del cartelismo. Cartel bélico y político. Vanguardias artísticas. Publicidad y propaganda en el siglo XIX.

**COMPETENCIAS**

- Capacidad para reconocer las características básicas de cada periodo histórico.

## DG-02.07 COMUNICACIÓN II

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **5**

### OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar el conocimiento y reflexión sobre la dinámica social de la comunicación visual y el grado de vinculación con el diseño.
- Adquirir herramientas necesarias para el trabajo interdisciplinario con profesionales del campo de la comunicación social.

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Comunicación y Diseño: Los actores del proceso comunicativo. El público y el diseñador. La cuestión del referente. El receptor contextual del diseño. El diseñador como operador cultural. Responsabilidad social y cultural.
- Planificación de la Comunicación: Planes, programas y proyectos sociales. Secuencia de un proyecto. Diagnóstico comunicacional, planificación, estrategias de comunicación visual. Estrategias de Medios Masivos y Alternativos. Comunicación Participativa.
- Comunicación y medios masivos: Producción, circulación y consumo. Influencia de los medios en la dinámica social. La prensa, la televisión, internet. Planificación y pauta de medios.

### COMPETENCIAS

- Conocimiento y uso adecuado de lenguaje técnico específico.
- Idoneidad para el trabajo interdisciplinario en Proyectos de Comunicación Visual.

## 3º AÑO

### DG-03.01 TIPOGRAFÍA II

DURACIÓN: **ANUAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **120 HS** RTF: **12**

### OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar el conocimiento de familias y variables tipográficas y sus posibilidades funcionales y expresivas.
- Reconocer al del texto como dispositivo de lectura.
- Ejercitarse en el proceso de organización y jerarquización de la información con criterios comunicacionales.
- Incorporar criterios de edición de información en función de requerimientos de lectura.
- Estimular el pensamiento sistémico y la capacidad de selección y uso de recursos tipográficos en el diseño de piezas de comunicación

### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Familias y programas tipográficos: familias seriales, hibridaciones. Más allá de las clasificaciones. Variables tipográficas expertas: caracteres alternativos y conjuntos estilísticos.
- Diseño editorial: Textos y paratextos. Espacios y soportes de lectura. Tipologías de páginas y su configuración. Tipografía y géneros discursivos. Tipologías editoriales, modos de lectura y estrategias de organización de textos. Grillas editoriales. Secuencia y ritmo de lectura. Sistemas editoriales: constantes y variables, pauta tipográfica. Cuestiones tecnológicas. Microtipografía: ajustes, puntuación, nociones de ortotipografía. Legibilidad y lecturabilidad.
- Introducción al Diseño de información. Lectura fragmentada, secuencia no lineal. Información y consulta. Estrategias de organización, edición y codificación. Tipografía y esquemática. Identidad y retórica.

- Lectura en pantalla. Soporte audiovisual y digital. El texto en el tiempo: secuencia y movimiento. El texto como interfaz. Lectura e interacción.
- El texto en el espacio y el entorno (urbano, público y privado). Escalas, proporciones, distancias de lectura.

#### COMPETENCIAS

- Solvencia en la selección de recursos tipográficos para fines expresivos y funcionales en diversas situaciones de comunicación.
- Capacidad de edición, jerarquización y composición de textos de diversa índole en cualquier situación de lectura.

### DG-03.02 TALLER DE DISEÑO GRÁFICO III

---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **240 HS**      RTF: **24**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Problematizar situaciones reales de comunicación visual en medios masivos de comunicación a partir de un análisis sociocultural y comunicacional.
- Identificar los factores comerciales y socioculturales implicados en la comunicación contemporánea.
- Desarrollar procesos proyectuales con abordaje metodológico, desde la elaboración de un diagnóstico comunicacional hasta la definición de estrategias de acción y su resolución gráfica.
- Resolver piezas de comunicación de alta complejidad y sistemas de comunicación de complejidad media - alta en soportes impreso, audiovisual y digital.
- Reconocer la vinculación del diseño con otros campos disciplinares.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Retórica visual: Géneros Discursivos. Enunciado. Estructura, temática y estilo. Tipologías.
- La semiosis social: El diseño como producción de sentido.
- Información y complejidad: Esquematización y visualización de datos.
- Diseño y medios masivos: Comunicación mediatizada. Estrategias comunicacionales. Programas de comunicación visual. Normalización.

#### COMPETENCIAS

- Capacidad para evaluar requerimientos comunicacionales y elaborar propuestas tendientes a su resolución.
- Solvencia en el desarrollo de una propuesta gráfica contemplando todas sus dimensiones.

### DG-03.03 TECNOLOGÍA II

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS**      RTF: **5**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar el conocimiento de los diversos sistemas y tecnologías existentes para la impresión y materialización de piezas y objetos de comunicación.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Impresión sobre objetos. Materialización corpórea.
- Gráfica ambiental y grandes formatos. Gráfica Vehicular. Gigantografía. POP. Corpóreos. Vía Pública. Señalización.
- Gráfica lumínica: Backlight. Frontlight. Neón. LED. Fibra óptica. Video wall. Displays electrónicos.

**COMPETENCIAS**

- Idoneidad en la selección de tecnología apropiada según los requerimientos de materialización.
- Solvencia en la determinación de condicionantes tecnológicos vinculados a la materialización de piezas de comunicación de complejidad media-alta.
- Conocimiento y uso de lenguaje técnico específico.

**DG-03.04 GESTIÓN DE PROYECTOS Y EMPRENDIMIENTOS**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **4**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Conocer las herramientas y metodologías para diagnosticar, formular, ejecutar y gestionar proyectos orientados a satisfacer necesidades de comunicación visual.
- Incorporar un espíritu crítico e investigativo en la búsqueda de soluciones comunicacionales sustentables y acordes a las condiciones del contexto.
- Fomentar la cultura emprendedora y el comportamiento emprendedor.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- El Diagnóstico: Tipos y etapas.
- El proyecto: Tipos de proyectos y áreas de acción (Público, Privado, Sociedad Civil). Plan director y plan estratégico. Diseño y planificación de un proyecto. Recursos financieros, organizacionales y humanos. Objetivos operacionales, numéricos y temporales. Etapas. Monitoreo y evaluación de proceso.
- Evaluación de Proyectos. Tipos (de factibilidad / de impacto).
- Capacitación, asistencia técnica y asesoría de gestión.
- Emprendedurismo: Fundamentos y generalidades. Generación de ideas y oportunidades de negocios. Plan de negocios y modelo de negocios. Elaboración y desarrollo de proyectos emprendedores. Instituciones de promoción de emprendimientos productivos. Situación regional y nacional.

**COMPETENCIAS**

- Idoneidad para identificar necesidades como base para diagnosticar, planificar, ejecutar, monitorear y evaluar proyectos.
- Capacidad para liderar equipos de trabajo orientados a la implementación de proyectos de comunicación visual.
- Habilidad para aplicar la innovación en nuevos negocios, generar y evaluar nuevas ideas a partir de oportunidades de negocios para mercados regionales y/o nacionales.

**DG-03.05 HISTORIA II**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Reconocer cuestiones técnicas, tipológicas, tipográficas, gráficas e iconográficas de los periodos históricos desde la definición del diseño gráfico como disciplina.
- Identificar los aportes gráficos y conceptuales de los diferentes movimientos a la configuración de la disciplina.
- Reflexionar acerca de los procesos, medios, métodos que los originaron y su incidencia en la actualidad.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Surgimiento del Diseño y su inscripción en el paradigma de la modernidad. Escuelas de diseño en Europa y Estados Unidos. El diseño de comunicación visual.
- La industria editorial: El libro y el periódico. Del modernismo europeo a la autoedición (Desktop publishing).
- Diseño corporativo: Modernismo americano y Escuela de Nueva York.
- Diseño contemporáneo y posmodernidad. La revolución digital. Internet.
- Diseño Gráfico en Latinoamérica y Argentina.

**COMPETENCIAS**

- Capacidad de reconocer las características esenciales de cada periodo histórico.
- Habilidad en la interpretación de las condiciones del contexto para la resolución de problemáticas contemporáneas de comunicación.

**DG-03.06 SOCIOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Conozca los paradigmas de la sociedad de masas y de la sociedad de la información.
- Reflexione sobre la comunicación en la sociedad actual.
- Analice el fenómeno comunicacional desde una perspectiva interdisciplinaria.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Comunicación, cultura y sociedad: Sociedad de masas. Cultura masiva. Cultura mediática. Industria cultural. Modernidad. Posmodernidad.
- Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento: Desmasificación y globalización. Nuevos paradigmas para el análisis conceptual. La dinámica local-global. Desintegración, pertenencia y adaptación. Comunicación y nuevas utopías. Las nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC). Las redes sociales.
- Fenómenos sociales y comunicación en el siglo XXI: La Comunicación y la subcultura juvenil. Comunicación y nuevos espacios urbanos. Tribus urbanas. Identidad y representaciones sociales. Comunicación y ciudadanía. Multiculturalidades. La Publicidad. La música. Los juegos. La moda.

**COMPETENCIAS**

- Capacidad de identificar los diversos factores socioculturales implicados en la comunicación visual contemporánea.
- Destreza en el análisis crítico de la realidad en la que se encuentra inmerso.

**DG-03.07 METODOLOGÍA DE LA CIENCIA APLICADA AL DISEÑO**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **6**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Integrar saberes previos y aportes epistemológicos y metodológicos respecto del campo proyectual del diseño.
- Transformar temas de interés profesional en formulaciones de problemas y estrategias de intervención, desde una perspectiva multidimensional y multidisciplinaria.
- Comprender la construcción de la tríada Objeto-Modelo-Problema y la definición de sus niveles operacionales de intervención.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Ciencia y Diseño: espacios comunes. La construcción de un Problema: dimensiones ontológicas, metodológicas, epistemológicas y pragmáticas.
- El campo de las Acciones Representaciones: La representación y la construcción del sentido: La estructura triádica del signo. Las Estructuras lógicas de las representaciones: El argumento como vehículo representacional, los contextos de Descubrimiento y Justificación. El Diseño y la Actividad Científica como un “Proceso Estratégico de toma de decisiones [Método] para la transformación de la Realidad.
- Reflexiones acerca de los escenarios de investigación en diseño: Investigación para el diseño (*Research for Design*). Investigación sobre el Diseño (*Research About / Into Design*). Investigación a través del diseño (*Research through / by design*).

**COMPETENCIAS**

- Aptitudes para transducir y transferir las posibilidades de la metodología científica, hacia la metodología del diseño.
- Actitudes valorativas positivas sobre la importancia de desarrollar procesos de búsqueda centrados en el conocimiento, la experiencia, la crítica y la reflexión y la autoevaluación.

**4º AÑO****DG-04.01 PROYECTO FINAL DE CARRERA**


---

DURACIÓN: **ANUAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **240 HS**      RTF: **24**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Introducirse en la dinámica del desempeño profesional.
- Iniciarse en la construcción de un modelo metodológico propio.
- Abordar un proyecto de comunicación visual y de gestión de complejidad media-alta en toda sus dimensiones, desde la detección de la demandas y/o necesidades sociales hasta el desarrollo estratégico de intervención, el desarrollo de las piezas de comunicación y su transferencia y/o propuesta de implementación.

**CONTENIDOS MÍNIMOS**

- El proyecto integral de diseño: Formulación, evaluación y gestión mediante la implementación de un modelo metodológico proyectual, contemplando todas las instancias implicadas.
- El diseño como producción cultural. Diseño y comunicación en la esfera pública / privada / del tercer sector.
- Presentación de proyectos: Estrategias expositivas y argumentativas.

**COMPETENCIAS**

- Capacidad de diagnosticar necesidades sociales de comunicación visual.
- Solvencia en la formulación de un proyecto integral de diseño, el desarrollo de una propuesta de intervención y su presentación.
- Idoneidad en la definición rigurosa de propuestas, gestión y resolución de condicionantes.

**DG-04.02 MARKETING Y GESTIÓN EMPRESARIAL**


---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL**      MODALIDAD: **PRESENCIAL**      CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS**      RTF: **4**

---

**OBJETIVOS GENERALES**

- Identificar, comprender y argumentar sobre los fenómenos sociales, políticos y económicos que rodean al mundo del trabajo y de las organizaciones.



- Comprender los elementos básicos de la gestión organizacional, sus diversas áreas y la interacción entre las mismas.
- Reconocer la participación del diseñador en la definición, implementación y evaluación de planes estratégicos de Marketing.
- Determinar la importancia de los aspectos socio-culturales en el diseño, implementación y evaluación de planes estratégicos de comunicación con segmentos objetivos.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- El universo social del trabajo, las organizaciones y la gestión. Administración, Organizaciones y Administración de las Organizaciones.
- Marketing: conceptos básicos, campo de acción, relación con el Diseño.
- Segmentación y segmentos culturales. Productos y servicios. Economía, costos y precios. Estrategia de comunicación integrada
- Mercado, Investigación, Análisis y Segmentación de los mercados. El Mix de la mercadotecnia: Productos, Precios, Colocación de productos, Promoción de productos.

#### COMPETENCIAS

- Conocimiento y uso apropiado de lenguaje técnico específico.
- Capacidad para identificar las características generales de las organizaciones con las que deba interactuar en el desarrollo de proyectos de diseño.
- Aptitud en la interacción con profesionales y equipos vinculados al marketing.

### DG-04.03 ORGANIZACIÓN Y EJERCICIO PROFESIONAL

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **60 HS** RTF: **4**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Conocer las condiciones propias del ejercicio profesional en general y del diseño en particular.
- Incorporar nociones básicas en relación a las responsabilidades, derechos y obligaciones que regulan el ejercicio profesional en sus diferentes modalidades.

#### CONTENIDOS MÍNIMOS

- Profesión y práctica profesional: Ética y deontología. Derechos y obligaciones. Responsabilidad de las acciones profesionales: civil, administrativa y penal. Organizaciones colegiadas. Los contratos para servicios profesionales. Legislación laboral.
- El profesional del diseño: Modalidades y formas jurídicas del ejercicio profesional. Cálculo y presupuesto de honorarios profesionales.
- Marco legal: Normativas que intervienen en el campo del diseño y la comunicación visual. La responsabilidad civil y penal. Derechos de autor y propiedad intelectual. Patentes, marcas y licencias. Infracciones al derecho de autor.

#### COMPETENCIAS

- Capacidad para afrontar el ejercicio profesional con solvencia, tanto en relación de dependencia como en forma autónoma.

### DG-03.04 ESCRITURA ACADÉMICA Y CIENTÍFICA

---

DURACIÓN: **CUATRIMESTRAL** MODALIDAD: **PRESENCIAL** CARGA HORARIA TOTAL: **30 HS** RTF: **2**

---

#### OBJETIVOS GENERALES

- Identificar las diferentes posibilidades discursivas de los textos escritos.
- Adquirir herramientas para la correcta redacción de textos académicos y científicos.
- Conocer las normas de escritura más utilizadas en el ámbito universitario.

## CONTENIDOS MÍNIMOS

- Competencias comunicativas: sociolingüística, discursiva, pragmática, estratégica y textual.
- Los géneros discursivos. Tipos de secuencias. Los polos expositivos explicativo y argumentativo. Polifonía. Los textos expositivos - explicativos, tipos y características. La argumentación. Estrategias del discurso argumentativo.
- El proceso de escritura. Planificación, textualización, revisión y reescritura.
- Modos de organización textual. Coherencia y cohesión. Progresión temática. La escritura. Diferencias entre oralidad y escritura. Función social de la norma.
- Corrección lingüística: ortografía, puntuación, propiedades idiomáticas.

## COMPETENCIAS

- Habilidad para producir textos académicos y científicos.

## B. TRAYECTO OPTATIVO

Se propone el trayecto optativo como un espacio formativo de profundización de conocimientos y competencias con una oferta flexible de asignaturas y seminarios organizados en dos ejes:

### 1. Optativas de orientación

#### OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar la formación teórica y/o instrumental en alguna de las áreas del campo del diseño con mayor demanda en el ámbito profesional.
- Ofrecer una doble modalidad de formación: como espacio de *orientación* para los estudiantes y como oferta de *actualización profesional* para los diseñadores egresados en años anteriores a la implementación del nuevo Plan de Estudios.

#### MODALIDAD DE CURSADO

El trayecto estará conformado por 3 módulos consecutivos desarrollados a lo largo de los últimos 3 cuatrimestres del Plan de Estudios. Cada módulo podrá cubrirse con 1 asignatura de 70 hs (7 RTF) o 2 seminarios de 35 hs (4 RTF) cada uno, con una carga horaria total de 210 hs para el trayecto.

Para poder certificar una orientación en el título, el alumno deberá optar por uno de los trayectos ofrecidos y cumplir con los tres módulos organizados a lo largo del mismo. Asimismo, por el carácter optativo del trayecto, cabe la posibilidad de que el futuro egresado decida cursar espacios curriculares de diferentes trayectos, siempre y cuando complete la cantidad de horas establecidas para el trayecto optativo.

#### ESPACIOS CURRICULARES

Inicialmente se proponen los siguientes espacios –con la posibilidad de que en un futuro puedan incorporarse otros– entre los cuales el alumno debe optar y completar:

- **Diseño de Contenidos e Información**, con contenidos orientados a Proyectos editoriales, Esquemática y Visualización de datos y Señalética, etc.
- **Diseño para Comunicación Digital**, orientado a los campos de Diseño de Interfaces y Experiencias de usuario, Desarrollo front-end, Narrativas hipertextuales y transmedia, entre otros posibles.
- **Diseño Estratégico**, con orientación al Diseño e Innovación, Branding y Gestión de marcas, Marketing digital, etc.
- **Medios y Lenguajes**, orientado a los campos de la Fotografía, Ilustración, Producción Audiovisual, Modelado y animación 3D, Motion Graphics, entre otros.

## 2. Optativas complementarias

### OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar la formación teórica o instrumental en torno a diversos campos disciplinares complementarios al diseño.

### MODALIDAD DE CURSADO

El alumno deberá optar dentro de una oferta de espacios curriculares y completar 70 hs en el transcurso del último año de la carrera. Los mismos podrán ser asignaturas de 70 hs o seminarios de hasta 35 hs.

### ESPACIOS CURRICULARES

Algunos de los posibles campos disciplinares son:

- Historia del Arte.
- Sociología de la Imagen / Semiótica de la imagen.
- Teorías de la comunicación.
- Publicidad.
- Estética / Teorías de la imagen.
- Heurística.
- Psicología / Psicología Social.

En ambos casos la oferta del trayecto optativo podrá ser cubierta con asignaturas y seminarios tanto de esta casa de estudios como de otras, dentro y fuera de la UNNE. La formalización y funcionamiento del trayecto estarán definidos en la reglamentación específica aprobada por el HCD.

### 14.5. Modalidades y criterios generales de enseñanza y evaluación

	<b>CICLO INTRODUCTORIO</b>	<b>CICLO FORMACIÓN DISCIPLINAR</b>	<b>CICLO FORMACIÓN PROFESIONAL</b>
<b>Criterios de enseñanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predominio de los contenidos básicos e introductorios.</li> <li>- Predominio de las competencias académicas.</li> <li>- Énfasis en el conocimiento experimental.</li> <li>- Dominio de la baja complejidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predominio de contenidos disciplinares específicos.</li> <li>- Predominio de las competencias disciplinares.</li> <li>- Énfasis en el conocimiento técnico.</li> <li>- Dominio de las complejidades medias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predominio de contenidos profesionales específicos.</li> <li>- Predominio de las competencias profesionales derivadas del perfil de egreso.</li> <li>- Énfasis en el conocimiento propositivo y de síntesis.</li> <li>- Dominio de las complejidades altas.</li> </ul>
<b>Criterios de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predominio de evaluaciones diagnóstica y formativa.</li> <li>- Énfasis en los procesos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluaciones formativas y sumativas.</li> <li>- Énfasis en los productos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predominio de las evaluaciones formativas. Evaluaciones metacognitivas.</li> <li>- Énfasis en procesos y productos.</li> </ul>

## 15. Sistema de correlatividades

Nivel	Para Cursar	Deberá Tener		
		Materia	Condición para cursar	Condición para rendir o promocionar
1	Curso de ingreso	Inscripción a la carrera		
	Dibujo y Representación	Curso de ingreso	Cursado	
	Morfología I			
	Introducción a la Tipografía			
	Taller de Diseño Gráfico I			
	Medios de Expresión I			
	Comunicación I			
	Introducción al Diseño			

2	Morfología II	<b>Sistemas de Representación</b>	Aprobada		
		<b>Morfología I</b>	Aprobada		
	Tipografía I	<b>Intro. a la Tipografía</b>	Aprobada		
		<b>Morfología I</b>	Aprobada		
	Taller de Diseño Gráfico II	<b>Morfología I</b>	Aprobada		
		<b>Intro. a la Tipografía</b>	Aprobada		
		<b>Taller DG I</b>	Aprobada		
	Medios de Expresión II	Medios de Expresión I	Regularizada	Aprobada	
Tecnología I	Medios de Expresión I	Regularizada	Aprobada		
Historia I	-	-	-		
Comunicación II	Comunicación I	Regularizada	Aprobada		
3	Tipografía II	<b>Taller DG II</b>	Aprobada		
		<b>Tipografía I</b>	Aprobada		
		<b>Morfología I</b>	Aprobada		
	Taller de Diseño Gráfico III	1º Año aprobado			
		<b>Tipografía I</b>	Aprobada		
		<b>Morfología II</b>	Aprobada		
	Tecnología II	Tecnología I	Regularizada	Aprobada	
		Medios Expresivos I	Regularizada	Aprobada	
		Medios Expresivos II	Regularizada	Aprobada	
	Gestión de Proyectos y Emprendimientos	Tecnología I	Regularizada	Aprobada	
		Comunicación II	Regularizada	Aprobada	
		Primer año aprobado			
	Historia II	Historia I	Regularizada	Aprobada	
		Comunicación I	Regularizada	Aprobada	
	Sociología de la Comunicación	Comunicación II	Regularizada	Aprobada	
		Historia I	Regularizada	Aprobada	
	Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño	1º Año aprobado (VER)			
<b>Taller DG II</b>		Aprobada			
Optativa 1	1º Año Aprobado				
	<i>A considerar de acuerdo a la oferta</i>				
4	Trabajo Final de Carrera	2º Año aprobado			

## 16. Seguimiento y evaluación de los planes de estudio

El seguimiento del Plan será supervisado a través de diferentes herramientas.

### 16.1 CRITERIOS

#### 16.1.1 Criterios Internos

- Coherencia entre objetivos y fundamentos propuestos en el Plan.
- Viabilidad en relación a recursos Humanos y Materiales (cumplimiento de planes de reestructuración de la infraestructura y capacitación docente continua).
- Continuidad y articulación con el Plan de Estudios Actual.
- Relación entre los objetivos generales de enseñanza del Plan, con los objetivos de las asignaturas.
- Nivel de complejidad de asignaturas en relación a los ciclos propuestos por el Plan.
- Nivel de articulación horizontal y capacidad de integración de los talleres.
- Vigencia del Plan en relación a las demandas sociales y del mercado laboral.
- Modalidades de enseñanza acordes a los requerimientos del Plan

### 16.1.2 Criterios Externos

- Capacidad del Egresado para cumplir con la funciones que demanda la sociedad y el mercado laboral.
- Diagnóstico del mercado de trabajo.
- Capacidad del egresado de brindar soluciones a la sociedad.

### 16.2 ACTORES DE LA EVALUACIÓN<sup>1</sup>

- **Dirección de Carrera:** Tendrá a su cargo el monitoreo y seguimiento del Plan y la implementación de instrumentos de evaluación elaborados.
- **Consejo Asesor y administrador del Plan,** compuesto por Secretario Académico, Secretario de Desarrollo, Secretario Administrativo, Director de Carrera, Secretario de Asuntos estudiantiles, Coordinadores de Áreas y un representante del H.C.D.: tiene a su cargo la elaboración de informes de avances, diseño y aplicación de planes de mejoras y seguimiento de las acciones implementadas para evaluar el impacto de los cambios realizados.
- **Comisión de Docentes** conformada por los jefes de las Área de la Carrera: elevarán informes anuales al Director de carrera.
- **Cuerpo de Estudiantes:** brindarán información y aportarán datos de la realidad.
- **Personal No Docente:** brindarán información acerca de los pormenores de la implementación del nuevo plan, dificultades y cuestiones favorables, como así también la adaptabilidad de los sistemas de gestión académica actuales a los requerimientos futuros.
- **Egresados u otro organismo que regule la actividad profesional:** podrán asistir mediante informes, encuestas u otros instrumentos, para evaluar el impacto del nuevo plan en el mercado laboral.

### 16.3 PERIODO DE LA EVALUACIÓN

La primera evaluación se efectuará al finalizar los primeros cuatro años desde la fecha de inicio. Posteriormente se sugiere una evaluación cada 8/10 años.

## 17. Régimen de articulación con planes de estudio anteriores

### 17.1. CONSIDERACIONES GENERALES

Las variaciones introducidas por el Plan 2019 en la estructura curricular y la carga horaria de la carrera, genera la necesidad de elaborar una propuesta de transición entre planes de estudio, analizando la situación de las asignaturas de cada Área con su régimen de cursado, aprobación, y sistema de correlatividades.

El Plan de Transición establece: Los criterios generales, tiempo de vigencia durante el cual coexistan aspectos del Plan 1997 con el Plan 2019 y las normativas necesarias para minimizar el impacto que ocasionen los cambios en el normal desenvolvimiento académico, atendiendo a las particularidades propias de nuestra Institución.

#### Situaciones contempladas

El plan de transición reconoce las siguientes situaciones diferenciadas entre los planes de estudio que es necesario resolver:

- **Incorporación** al currículo obligatorio de nuevas asignaturas.
- **Modificación** de asignaturas en sus contenidos y carga horaria.
- **Actualización** de asignaturas, con ajustes en su carga horaria modificando y/o manteniendo contenidos del plan anterior.

<sup>1</sup> Roldán Santa María, Leda: 2005

- **Incorporación** de asignaturas electivas.
- **Modificación** de asignaturas electivas.

## 17.2. CRITERIOS DEL PLAN DE TRANSICIÓN

- Se establece en 4 años el tiempo de vigencia del Plan de Transición (hasta marzo de 2023) considerados a partir de la implementación del ciclo lectivo 2020.
- Se garantizan los derechos adquiridos de los estudiantes sobre asignaturas rendidas, aprobadas y sobre asignaturas cursadas con regularidad vigente; considerándolas según las equivalencias establecidas por este Plan.
- Los estudiantes que habiendo interrumpido su actividad académica y vencidas sus regularidades deseen reincorporarse a la carrera lo harán bajo las condiciones del plan vigente en ese momento.
- Las nuevas asignaturas incorporadas y las que modifican sus contenidos, según lo dispuesto en el Plan 2019, serán implementadas en el año en que la cohorte 2020 acceda al nivel correspondiente.
- En el año 2023 el Plan 2019 será implementado en su totalidad.
- El Régimen de Correlatividades será el dispuesto por el Plan 2019 a partir de la cohorte 2020 y para todos a partir del 2024.
- Algunas de las asignaturas electivas del Plan 1997 serán incorporadas al trayecto obligatorio resguardando el enfoque, la trayectoria y el reconocimiento académico alcanzado por cada una de ellas. Otras continuarán con el mismo carácter, aunque con algunos ajustes en sus contenidos.

## 17.3. CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

### A. Inicio de dictado de asignaturas - Plan 2019

ASIGNATURA	NIVEL	INICIO	ASIGNATURA	NIVEL	INICIO
Curso de Ingreso	1	2020	Tipografía II	3	2022
Dibujo y Representación			Taller de Diseño Grafico III		
Morfología I			Tecnología Gráfica II		
Introducción a la Tipografía			Gestión de Proyectos y Emprendimientos		
Taller de Diseño Gráfico I			Historia del Diseño II		
Medios de Expresión I			Sociología de la Comunicación		
Comunicación I			Metodología de la Ccia. Aplicada al Diseño		
Introducción al Diseño			Optativa 1		
Morfología II	2	2021	Trabajo Final de Carrera	4	2023
Tipografía I			Mercadotecnia		
Taller de Diseño Gráfico II			Organización y Ejercicio Profesional		
Tecnología Gráfica I			Redacción Académica y Científica		
Medios de Expresión II			Optativa 2		
Historia del Diseño I			Optativa 3		
Comunicación II			Electiva		

**B. Finalización del dictado materias y turnos de exámenes Plan 1997**

ASIGNATURA	NIVEL	FIN DICTA-DO	FIN EXA-MEN	ASIGNATURA	NIVEL	FIN DICTA-DO	FIN EXA-MEN
Sistemas de Representación	1	2020	2021	Taller de Diseño Grafico III	3	2022	2023
Morfología I				Tecnología Gráfica II			
Tipografía I				Historia del Diseño Gráfico II			
Taller de Diseño Gráfico I				Sociología de la Comunicación			
Medios de Expresión I				Electivas: <i>Mercadotecnia y Gestión Empresarial (1) / Análisis Literario (2)</i>			
Historia del Diseño Gráfico I							
Comunicación I							
Morfología II	2	2021	2022	Taller de Diseño Gráfico IV	4	2023	2024
Tipografía II				Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño			
Taller de Diseño Gráfico II				Electiva: <i>Diseño Asistido por PC (3)</i>			
Tecnología Gráfica I							
Medios de Expresión II							
Historia del Diseño II							
Comunicación II							

(1) Pasa a ser obligatoria / (2) Se modifican los contenidos y se convierte en Redacción Académica y Científica / (3) Sigue siendo electiva, pero con otros contenidos y otra denominación (a definir). Las demás materias electivas del nivel permanecen con el mismo carácter, con ajustes en sus contenidos.

**C. Equivalencias de materias entre planes**

PLAN 1997	NIVEL	PLAN 2019	NIVEL
Sistemas de Representación	I	Dibujo y Representación	I
Morfología I	I	Morfología I	I
Tipografía I	I	Introducción a la Tipografía	I
		Tipografía I	II
Taller de Diseño Gráfico I	I	Taller de Diseño Gráfico I	I
Medios de Expresión I	I	Medios de Expresión I	I
Comunicación I	I	Comunicación I	I
Historia del Diseño Gráfico I	I	Historia I	II
--	-	Introducción al Diseño	I
Morfología II	II	Morfología II	II
Tipografía II	II	Tipografía II	III
Taller de Diseño Gráfico II	II	Taller de Diseño Gráfico II	II
Tecnología Gráfica I	II	Tecnología I	II



Medios de Expresión II	II	Medios de Expresión II	II
Comunicación II	II	Comunicación II	II
Historia del Diseño Gráfico II	II	Historia II	III
Taller de Diseño Grafico III	III	Taller de Diseño Grafico III	III
Tecnología Gráfica II	III	Tecnología II	III
Sociología de la Comunicación	III	Sociología de la Comunicación	III
--	--	Gestión de Proyectos y Emprendimientos	III
Mercadotecnia y Gestión Empresarial	III	Marketing y Gestión Empresarial	IV
Análisis Literario (Electiva)	III	--	--
Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño	IV	Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño	III
Taller de Diseño Gráfico IV	IV	Proyecto Final de Carrera	IV
--	--	Redacción Académica y Científica	IV
--	--	Organización y Ejercicio Profesional	IV
Sociología de la Imagen (Electiva)	IV	Sociología de la Imagen (Optativa comp.)	IV
Fotografía (Electiva)	IV	Fotografía Avanzada (Optativa de orientación)	--
Diseño Asistido por ordenador (Electiva)	IV	Producción Digital (Optativa de orientación)	--
Historia del Arte (Electiva)	IV	Historia del Arte (Optativa complementaria)	IV

CICLO / AÑOS													
ÁREA	Básico			De formación			Profesional						
	1°			2°			3°			4°			
	1° C.	2° C.	2° C.	1° C.	2° C.	2° C.	1° C.	2° C.	2° C.	1° C.	2° C.	2° C.	
FORMA Y REPRESENTACIÓN	CURSO DE INGRESO – 60 Hs.												
	Dibujo y Representación 120 / 10												
DISEÑO	Morfología 1 75 / 6		Morfología 2 75 / 6										
	Introducción a la Tipografía 75 / 7		Tipografía I 120 / 12		Tipografía II 120 / 12								
TECNOLOGÍA Y GESTIÓN	TDG I 240 / 24		TDG II 240 / 24		TDG III 240 / 24								
	Medios I 60 / 5		Tecnología I 60 / 5		Medios II 60 / 5		Tecnología II 60 / 5		Gestión de proyectos y emprendimientos 60 / 4		Marketing y Gestión 60 / 4		Organización y Ejercicio Profesional 60 / 4
CIENCIAS SOCIALES	Introducción al Diseño 60 / 5		Comunicación II 60 / 5		Historia I 60 / 5		Historia II 60 / 5		Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño 60 / 5		Redacción académica y científica 30 / 2		
							Sociología de la Comunicación 60 / 5						
OPTATIVAS DE ORIENTAC.									Optativa 1 60 / 4		Optativa 2 60 / 4		Optativa 3 60 / 4
OPTATIVAS COMPLEMENT.													Optativa 4 60 / 4
Carga horaria	60	690	675	720	570	2715							
		315	375	360	300	360	300	270					
RTF	4	62	62	64	46	238							
Cant Materias	1	7	7	8	7	30							