

SOY DISEÑO

PRODUCCIÓN Y CREACIÓN
DE PROYECTOS Y EMPRENDIMIENTOS
DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO
Y COMUNICACIÓN VISUAL

AÑO 2017

UCES

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
EMPRESARIALES Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Gallo, Sebastián

Soy diseño: producción y creación de proyectos y emprendimientos de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, UCES 2017 / Sebastián Gallo; dirigido por Sebastián Gallo. - 1a ed. - Buenos Aires: UCES - Editorial de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-1850-20-4

1. Diseño. 2. Comunicación. I. Gallo, Sebastián, dir. II. Título.

CDD 302.23

Tipografía: Alegreya

<https://fonts.google.com/specimen/Alegreya>

Soy diseño. Producción y creación de proyectos y emprendimientos de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual (UCES). Año 2017

Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales
Paraguay 1401, Piso 8, Buenos Aires, República Argentina.
fcc@uces.edu.ar

Página electrónica de la publicación: <http://www.uces.edu.ar/biblioteca/repositorio.php>



DG SEBASTIÁN A. GALLO
DIRECTOR
Lic. en Diseño y
Comunicación Visual
Facultad de Ciencias
de la Comunicación (UCES)

La Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de **UCES** forma profesionales capacitados para brindar soluciones comunicacionales eficaces que respondan a las últimas tendencias y a las nuevas demandas del campo profesional.

La carrera presenta un perfil generalista con orientación en comunicación y estrategias de negocios. Subraya el aporte del Diseño a la cadena de valor de todo desarrollo productivo y creativo. Brinda una fuerte formación gráfica y digital que permite al egresado resolver problemáticas de diseño en múltiples plataformas y formatos.

Las asignaturas fueron diseñadas para desarrollar competencias técnicas en tipografía, caligrafía, *lettering*, ilustración, fotografía, manipulación de imagen, diseño marcario, diseño persuasivo, diseño *web*, programación y testeo, animación, *motion graphics*, *mapping*, 3D, aplicaciones interactivas, *mobile* y videojuegos.

Nuestros diseñadores se forman como productores transmedia. Son alumnos que conocen y aplican las metodologías de narrativas interactivas en el diseño de estrategias comunicativas, entienden los procesos de creación de relatos que se despliegan a través de múltiples medios y plataformas, y conciben a la audiencia en su rol activo como co-creadores de contenidos. Los egresados de la carrera de Diseño están capacitados para producir modelos de negocio basados en experiencias transmedia, aplicados en áreas relacionadas con el diseño, la publicidad, el *branding* institucional, la industria de la animación, así como la industria del videojuego, y, principalmente, la comunicación en redes sociales.

Los graduados de **UCES** son solicitados por reconocidas organizaciones tanto a nivel regional como internacional, debido a su capacidad creativa, dominio de la tecnología y conocimiento del negocio.

En este Anuario presentamos el trabajo de alumnos y docentes realizado durante el ciclo lectivo 2017 dentro de las diferentes materias proyectuales de la carrera.

1º AÑO

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

MORFOLOGÍA

TIPOGRAFÍA

DISEÑO E INFORMÁTICA

Diseño y Comunicación Visual I

Titular: Gabriel Mahia

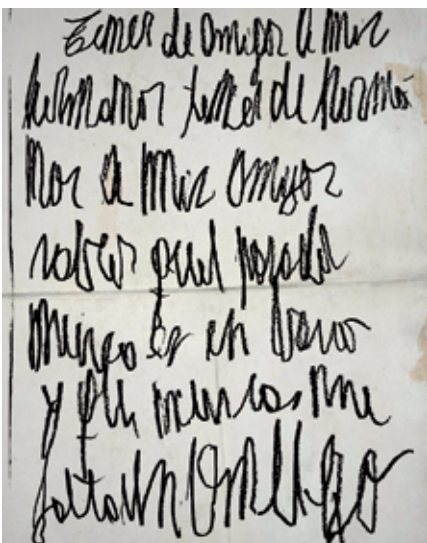
En Diseño y Comunicación visual 1 se busca desarrollar el aprendizaje teórico-práctico de saberes productivos e interpretativos acerca de los lenguajes de representación como herramienta de construcción del discurso visual. Durante el cuatrimestre se transitan a modo introductorio, conceptos de identidad, retórica y la representación como fenómeno comunicacional.



TP.1: Lenguajes de representación visual
Anid, Yamila Belén



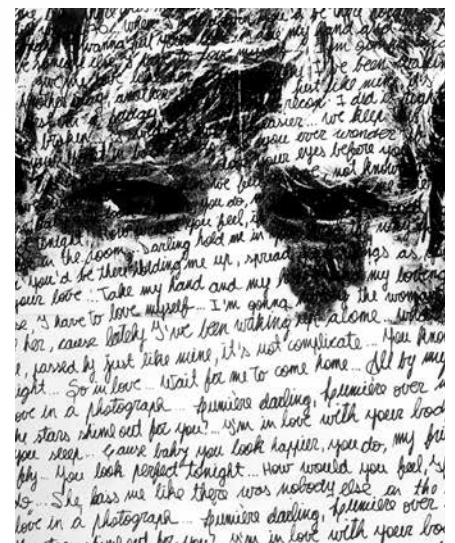
TP.1: Lenguajes de representación visual
Balduino, Milagros



TP.1: Lenguajes de representación visual
Val, Nahuel



TP.1: Lenguajes de representación visual
Timurcioglu, Tomás



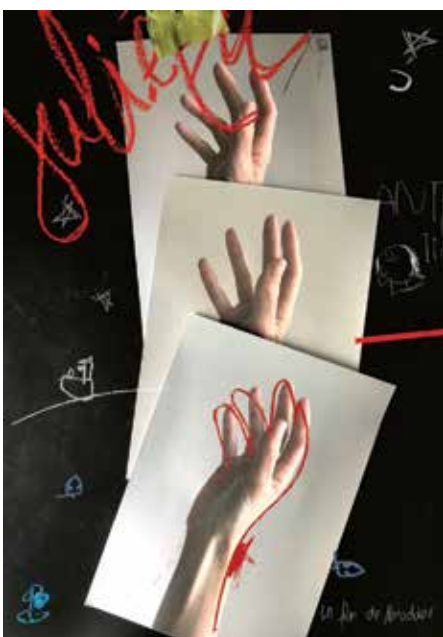
TP.1: Lenguajes de representación visual
Gasaneo, Agustina



TP.2: Afiche
Meyer, Aixa Mara



TP.2: Afiche
Vilches Brambilla, Catalina



TP.2: Afiche
Gima, Cecilia Mariana



TP.2: Afiche
Ballester, Mara



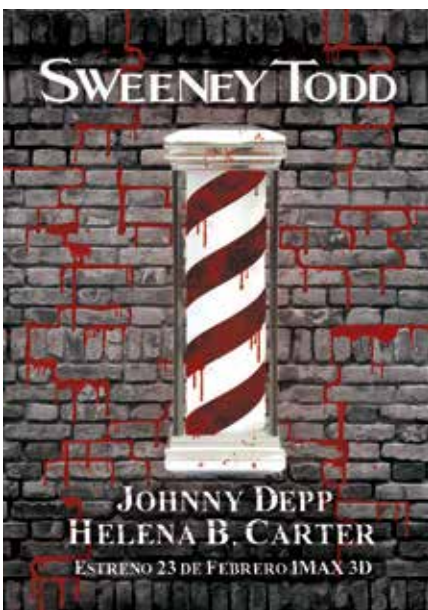
TP.2: Afiche
Pereira, Josefina

Diseño y Comunicación Visual I

Titular: DG Carlos Carpintero

Adjunto: DG Alejandro Carpintero

En esta asignatura se introduce al estudiante en el escenario general del diseño gráfico. Se presenta al mismo como una práctica social productora de sentido, evidenciando sus relaciones con otros haceres significantes. A partir del conocimiento de los principios constructivos del discurso aplicados en enunciados visuales, la retórica de la imagen, la dimensión metafórica del lenguaje y su pertinencia para la práctica del Diseño, el alumno se aproxima a la irreductible complejidad de la comunicación visual. Se fomenta el conocimiento de las principales líneas de reflexión sobre la forma y la teoría del Diseño, desde una visión crítica y productiva, así como los desafíos que la disciplina plantea, en diálogo con los nuevos medios y modos de la comunicación visual actual.



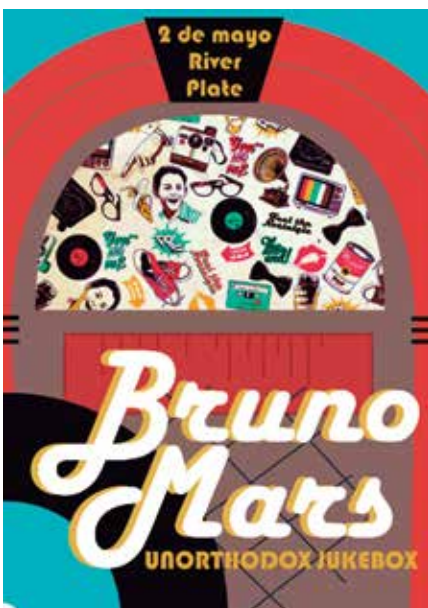
TP Retórica visual / Cartel
Mikulasch, Donatella



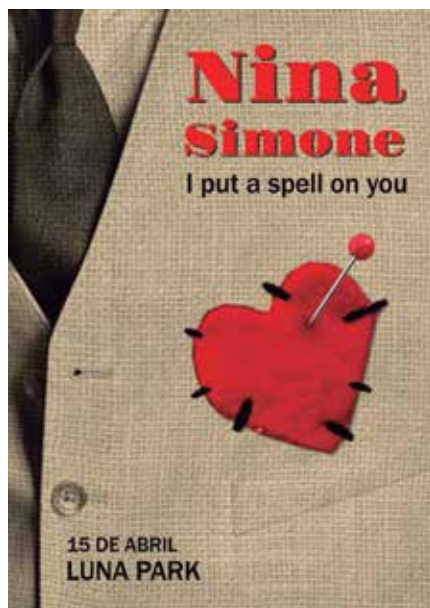
TP Retórica visual / Cartel
Lenzi, Soledad



TP Retórica visual / Cartel
Lin de Souza, Brenda



TP Retórica visual / Cartel
González Remine, Jimena



TP Retórica visual / Cartel
Lenzi, Soledad



TP Retórica visual / Cartel
Sanchis, Belén

Diseño y Comunicación Visual II

Titular: **DG Carlos Carpintero**

Adjunto: **DG Alejandro Carpintero**

En esta asignatura el estudiante adquiere las herramientas conceptuales y estéticas para diseñar, organizar y jerarquizar la información visual, teniendo en cuenta la interrelación entre sus elementos y las articulaciones que pueden establecerse entre tipografía, fotografía, ilustración y texto, buscando que el estudiante conozca y aprenda distintos conceptos y mecanismos creativos derivados del diseño gráfico, el discurso persuasivo y artístico. Los medios de comunicación digitales plantean nuevas problemáticas que serán analizadas y puestas en acción, haciendo foco en las redes y su vínculo con la infografía. El estudiante debe comprender y dominar estos nuevos conceptos visuales y espaciales para la construcción de propuestas acordes con el mundo impreso y digital.



TP Sistema persuasivo / Cartel digital
Chedufau, Joaquín



TP Sistema persuasivo / Cartel digital, banner y landing page
Balduino, Milagros



TP Sistema persuasivo / Cartel digital
Rebello, Lucía y Sachs, Victoria



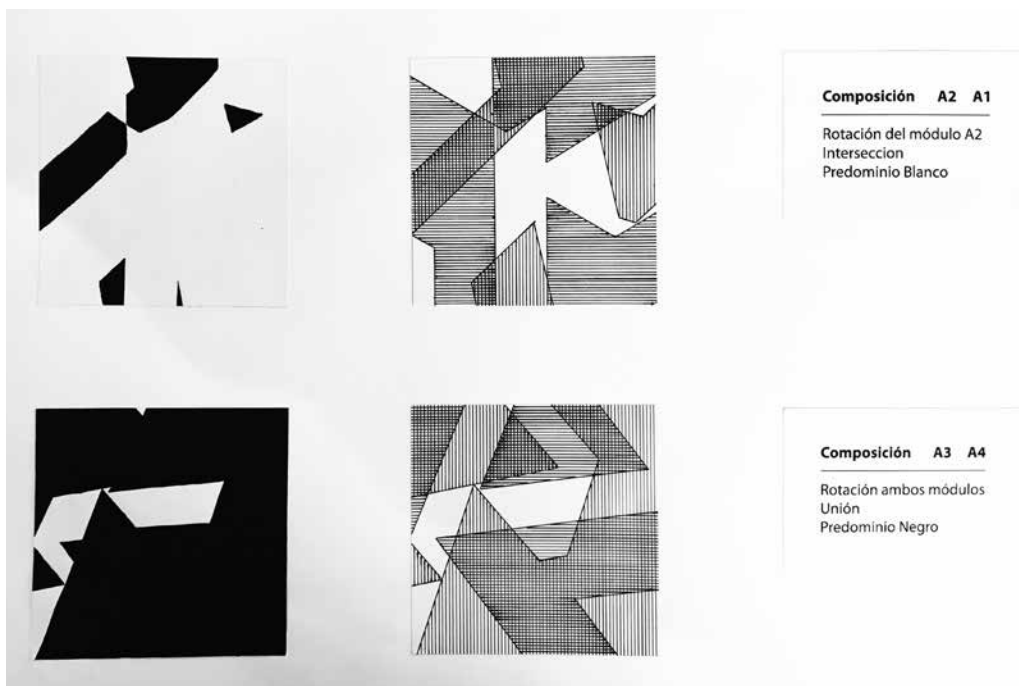
TP Sistema persuasivo / Cartel digital y banners
González Remine, Jimena y Rimoldi, Macarena



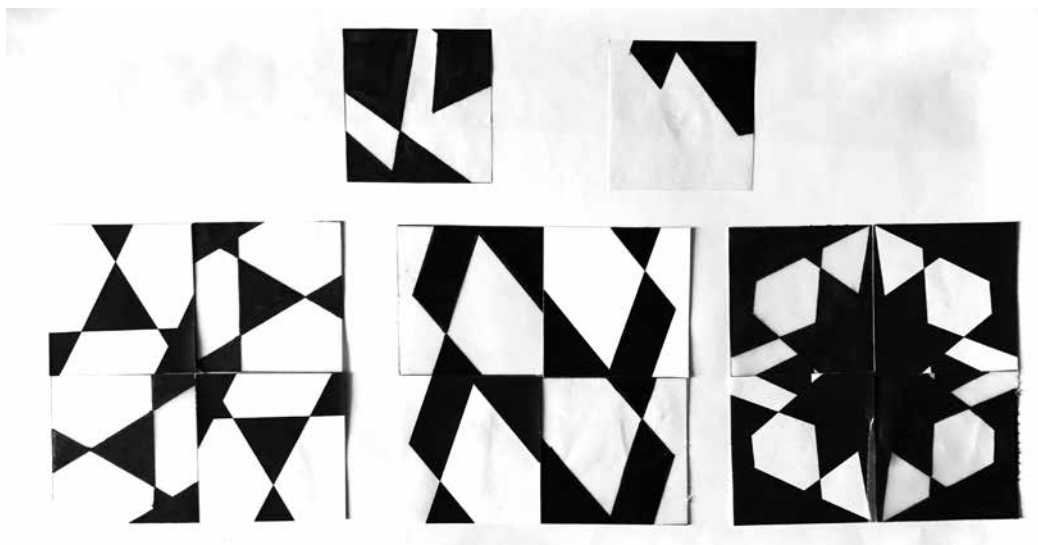
Morfología I

Titular: **Campo Lagorio Mariana**

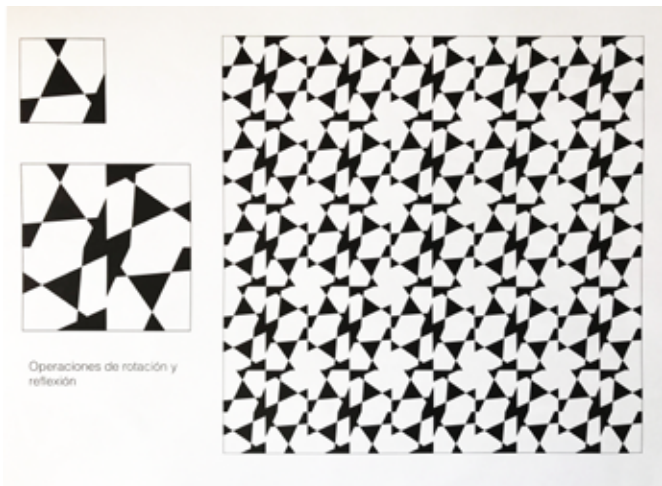
En Morfología 1 se busca introducir al alumno en el estudio de la forma, atendiendo a los distintos aspectos que definen a: la forma como percepción, partiendo su estudio desde los aportes de la psicología de la percepción (Gestalt), y tomada como un hecho visual; la forma como construcción, partiendo del proyecto de diseño y los aportes de la geometría, hasta la materialización y la forma como comunicación. Se desarrollarán, para ello, experiencias gráficas bidimensionales, donde la intuición inicial será posteriormente enriquecida con el aporte de conocimientos teóricos y el análisis de obras, constituyéndose de tal modo el carácter teórico-práctico del curso.



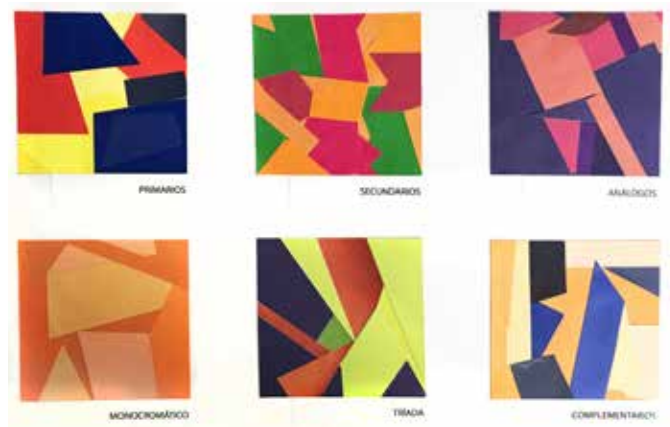
TP 1: Forma, síntesis, color
Meyer Lentini, Aixa



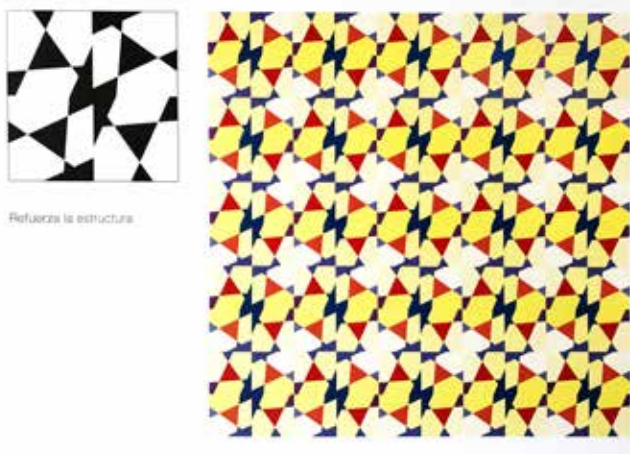
TP2: Módulo, trama
Gima, Cecilia Mariana



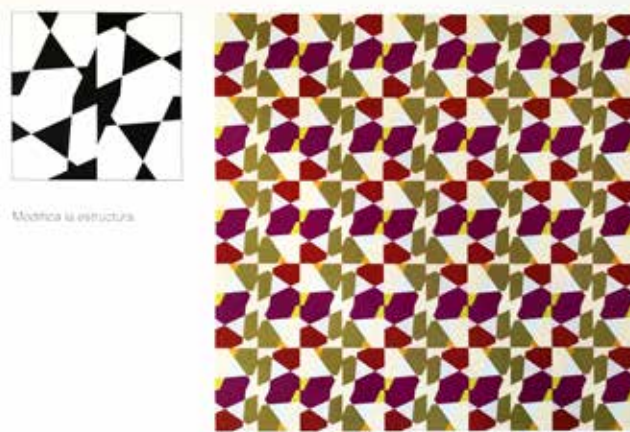
TP2: Módulo, trama
Gima, Cecilia Mariana



TP 1: Forma, síntesis, color / Esquicio color
Meyer Lentini, Aixa



TP2: Módulo, trama
Gima, Cecilia Mariana



TP2: Módulo, trama
Gima, Cecilia Mariana



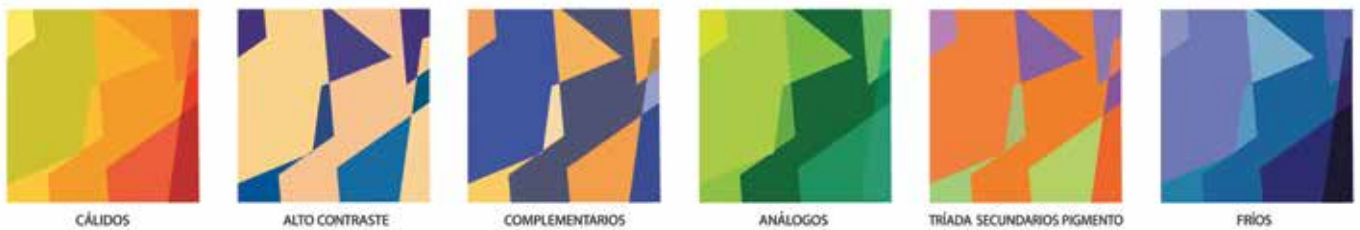
TP3: Sistemas de representación
Vilches, Catalina

Morfología 1

Titular: **DG Claudio Guarido**

Adjunto: **DG Martín Fridman**

El color y su rol estructurante es uno de los contenidos fundamentales del primer curso de morfología, aplicado en esta selección a casos de media y baja pregnancia.



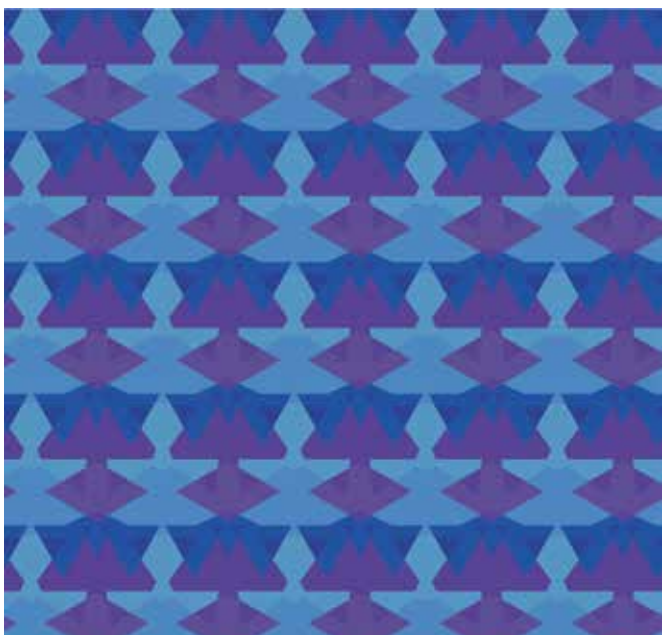
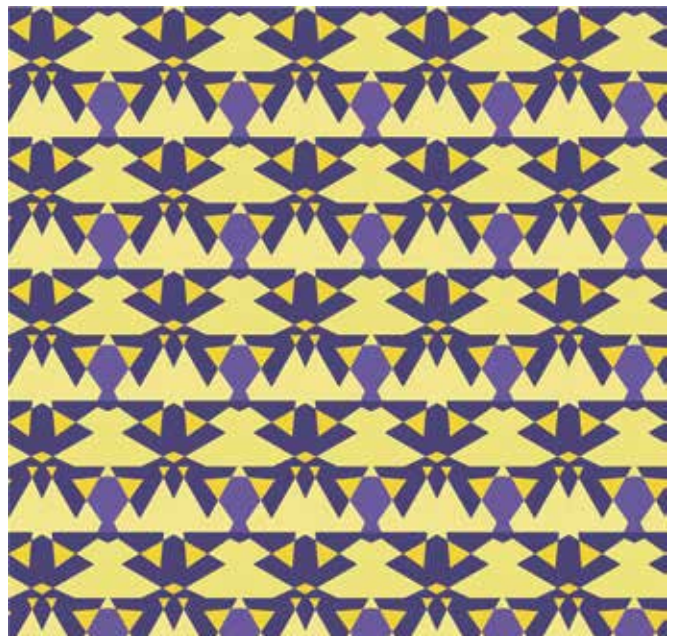
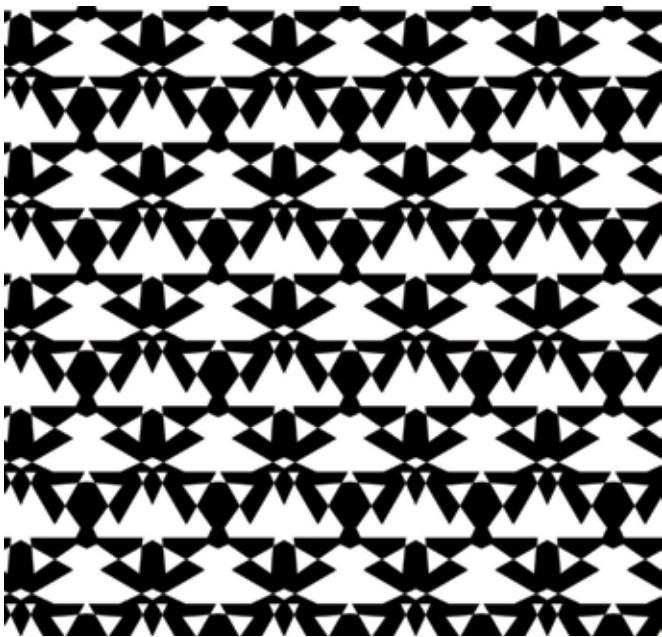
TP1: Forma, Síntesis y Color
Gobbi, Luján



TP1: Forma, Síntesis y Color
López Berretti, María Florencia



TP1: Forma, Síntesis y Color
De Gregorio, Daniel



TP2: Módulo y trama
López Berretti, María Florencia

Morfología 2

Titular: **Gabriel Mahia**

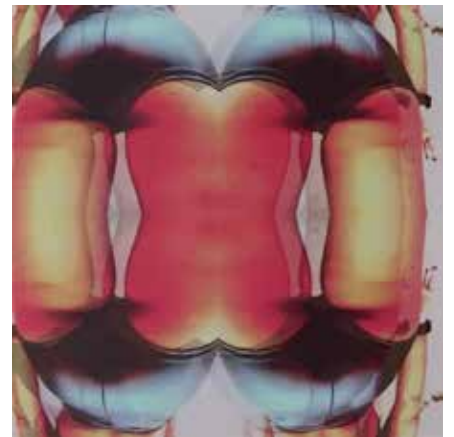
La materia pretende avanzar en el estudio de la forma atendiendo a distintos aspectos, la forma como percepción (Gestalt), la forma como construcción, atravesando distintas manifestaciones bi y tridimensionales. En sus tres trabajos prácticos se explora el relevo, el objeto y la relación imagen tipografía.



TP.1: Forma y Configuración
Anid, Yamila Belén



TP.1: Forma y Configuración
Pereira, Josefina



TP.1: Forma y Configuración
Gasanego, Agustina



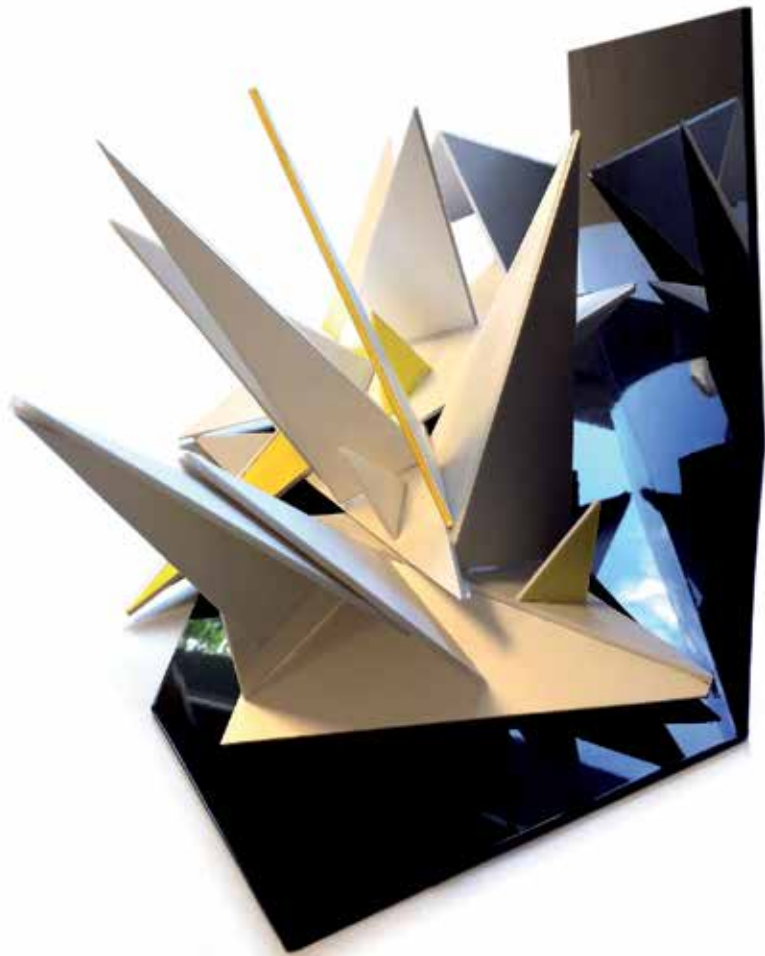
TP.2: Espacio y tridimensión
Gima Cecilia Mariana



TP.1: Forma y Configuración
D'Urso, Luciana Sol



TP.1: Forma y Configuración
Vilches Brambilla, Catalina



TP.2: Espacio y tridimensión
Artigas, Delfina



TP.3: Tipo-imagen
Ballester, Mara



TP.3: Tipo-imagen
Meyer Áixa, Mara



TP.3: Tipo-imagen
Carpilovsca Zárate, Victoria

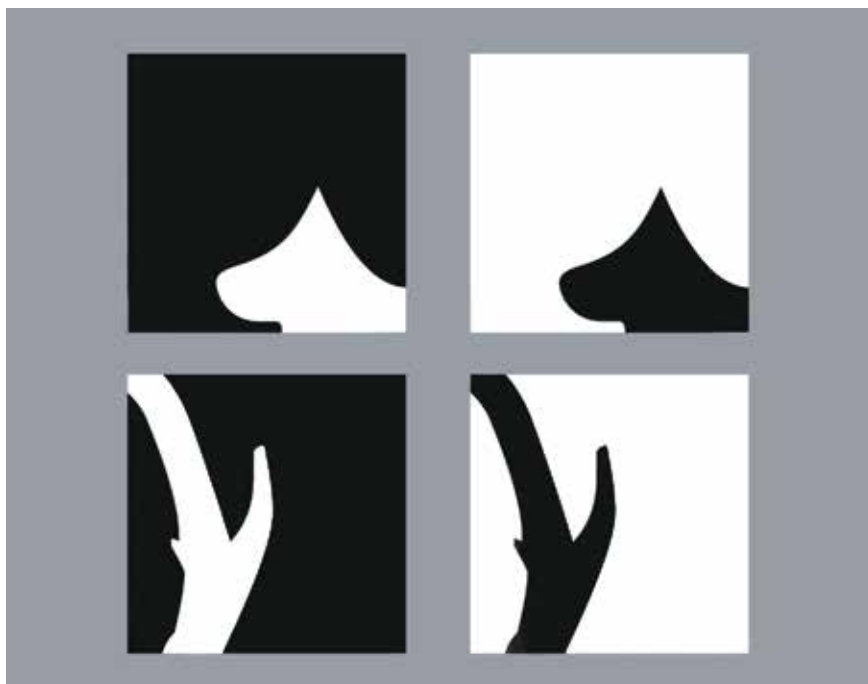
Tipografía I

Titular: **Miguel Catopodis**

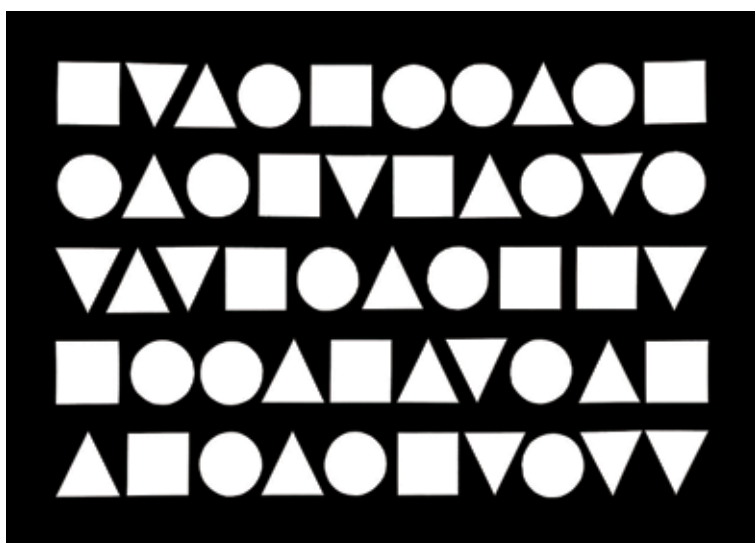
Adjunta: **Hebe Susana Corvi**

Tipografía I constituye el primer acercamiento por parte del alumno al campo de la tipografía. Se trata de una de las áreas fundamentales para la disciplina del diseño ya que involucra a todas las expresiones visuales que hacen uso de los signos alfabéticos como elementos de comunicación.

Los trabajos prácticos propuestos en este primer nivel buscan proveer al alumno las herramientas tipográficas básicas para el desenvolvimiento en su trabajo creativo.



TP 1: macroletra
Lezaeta, Ramiro



TP 2: ritmo y espaciado
Mikulasch, Donatella



TP 3: semantización tipográfica - Parte 1
Meyer, Aixa

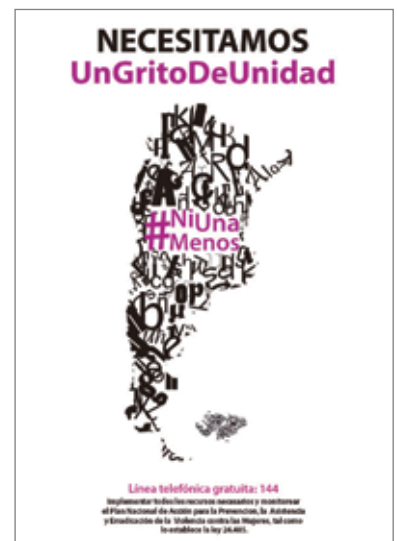
TP 3: semantización tipográfica - Parte 2
Gima, Cecilia



TP final: afiche. Ni una menos.
García, Camila



TP final: afiche. Ni una menos.
Laspina, Guadalupe



TP final: afiche. Ni una menos.
Sánchez, Noelia

Tipografía II

Titular: Miguel Catopodis

Tipografía II continúa el proceso iniciado en Tipografía I. Se abordan nuevas perspectivas y nuevos saberes teóricos, empíricos y tecnológicos. Se profundiza en aspectos que derivan del surgimiento de la imprenta europea del siglo XV y que trascienden a la revolución digital. Una serie de trabajos prácticos propician el desarrollo de las habilidades tipográficas en el marco de la comunicación visual. Asimismo, se estimula la capacidad de observación crítica de los estudiantes, tanto a partir del análisis de ejemplos representativos de distintos períodos analizados, como del estudio de casos de profesionales destacados de la actualidad.



Afiche tipográfico
Ballester, Mara



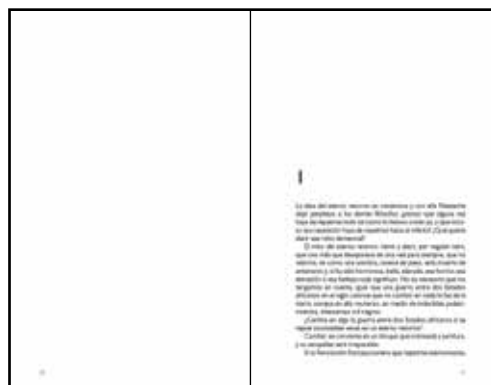
Afiche tipográfico
Gima, Cecilia



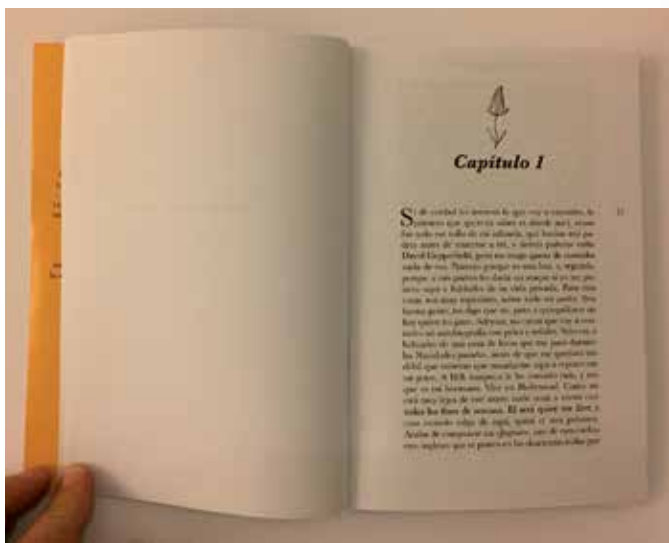
Afiche tipográfico
Meyer, Aixa



Diseño de libro (tapa/interiores)
Meyer, Aixa



TP: Libro
Bogado, María José



TP: Libro
Lin de Souza, Brenda



Diseño e Informática I

Adjunto: **Rodrigo Cuberas**

Ayudante: **Julian Rigaud**

Actividad TRABAJO PRÁCTICO N°3: Original. Afiche Publicitario (Banda de música). Segundo Cuatrimestre 2017.

Realizar un afiche publicitario sobre una banda de música elaborando la imagen de la pieza con Photoshop; aplicando la marca y los textos en Illustrator y preparando finalmente un original para ser reproducido en sistema offset. **Objetivos del TP:** Desarrollar una pieza gráfica donde se apliquen todas las herramientas aprendidas de Photoshop y que el alumno llegue a diferenciar qué elementos necesitan de precisión vectorial y cuáles pueden ser de definición pixelar.



Original. Afiche Publicitario (Banda de música)
Vásquez, Santiago



Original. Afiche Publicitario (Banda de música)
Jaimez, Florencia

Actividad TRABAJO PRÁCTICO FINAL.

Diseño de tapa, contratapa y cover de CD de la banda de música trabajada en el segundo TP. Actividad a desarrollar:

Diseñar un CD en sistema utilizando los programas y herramientas aprendidas a lo largo del cuatrimestre.

Doble página + tapa y contratapa (2 páginas + tapa y contratapa)

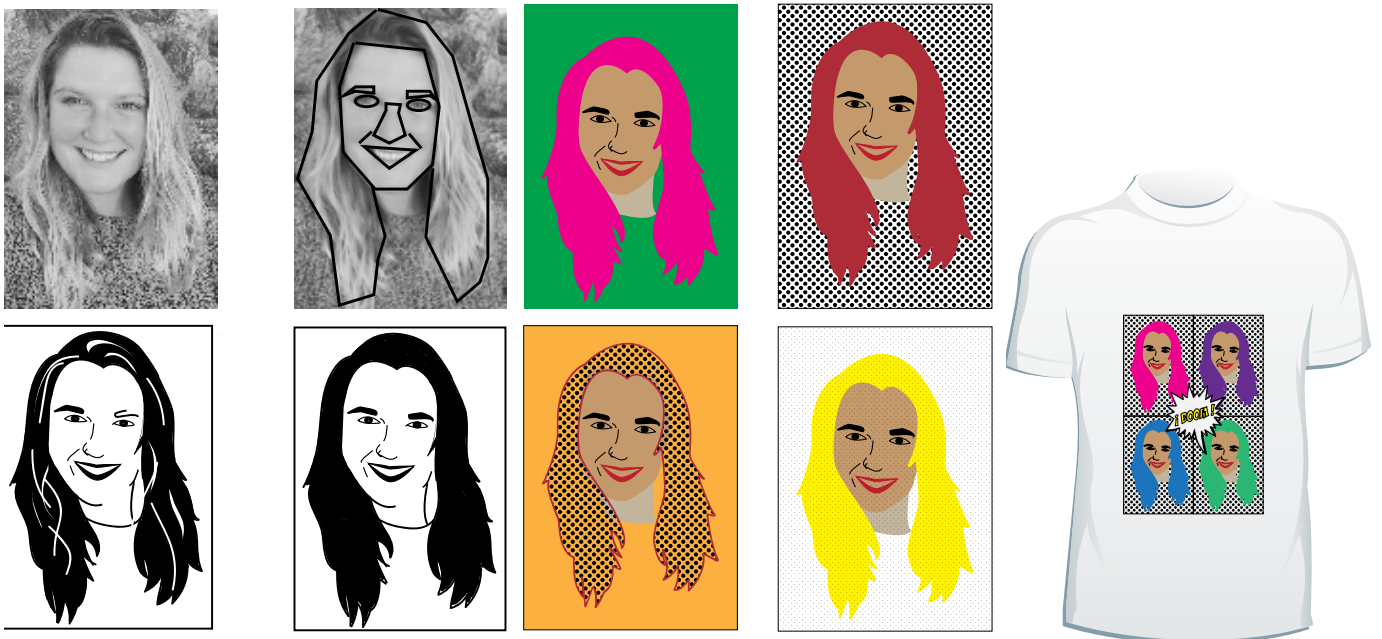


Original. Tapa, contratapa y cover. (Banda de música) Jaimez, Florencia

Diseño e Informática I

Adjunto: **Silvina Giaganti**

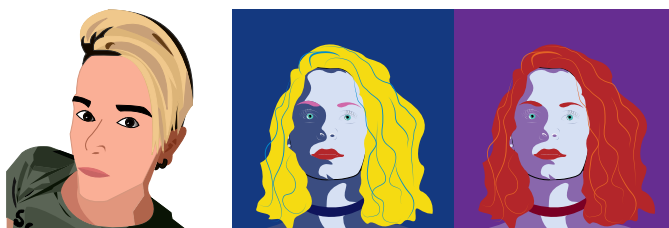
La materia aporta el conocimiento de las herramientas para la producción del diseño gráfico, permitirá al alumno obtener los recursos adecuados para concretar cualquier tipo de producto del diseño gráfico, de manera creativa y también técnicamente, ya que resulta fundamental el manejo de estas herramientas, que hoy en día son las más reconocidas en los ámbitos profesionales del diseño gráfico (estudios de diseño gráfico, agencias de publicidad, editoriales, etc.).



TP N° 1 Síntesis Gráfica
Mara Ballester



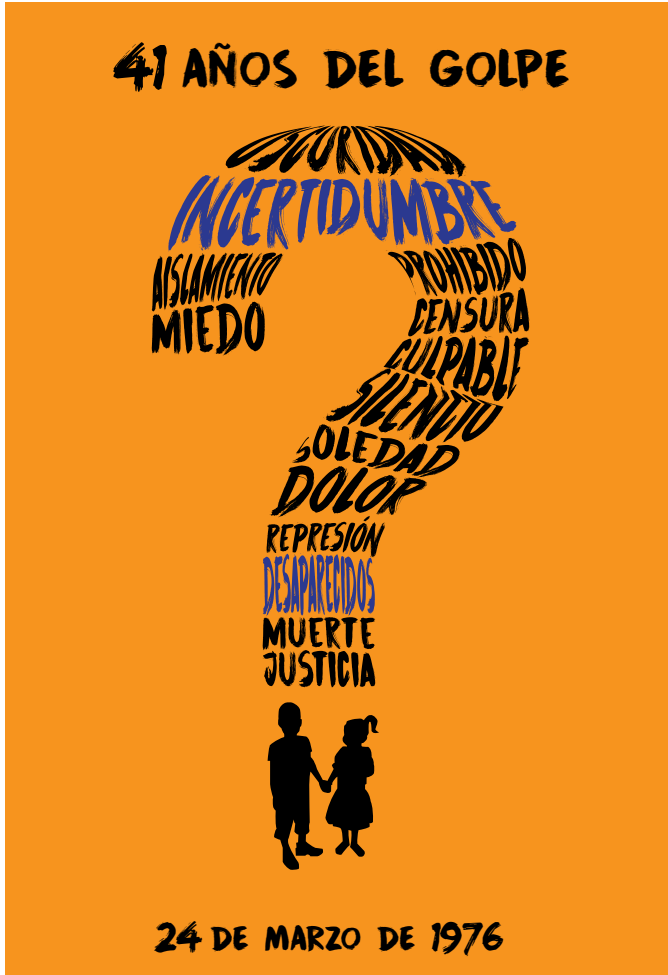
TP N° 1 Síntesis Gráfica
Nahuel Val



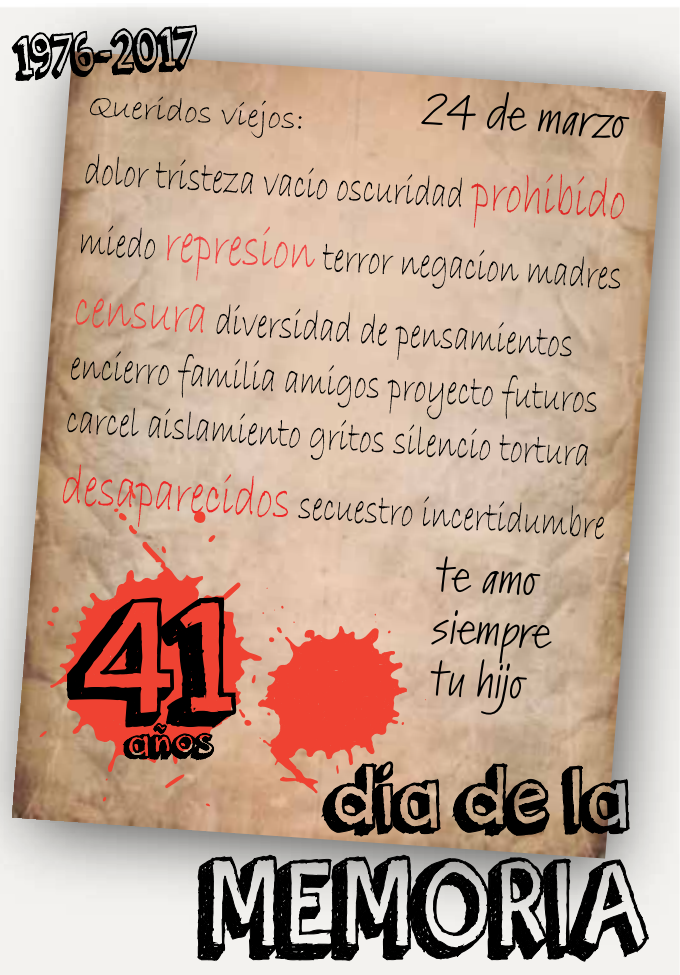
TP N° 1 Síntesis Gráfica
Aixa Meyer



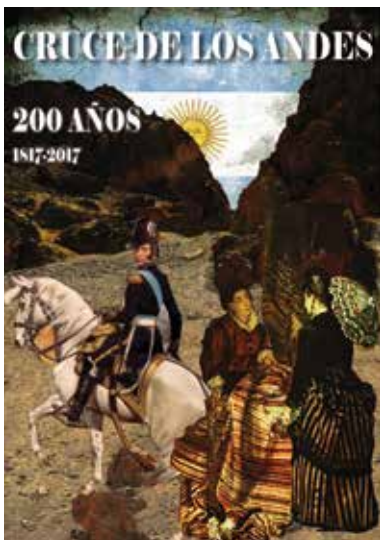
TP N° 1 Síntesis Gráfica
Agostina Gasanego



TP N° 2 Afiche Histórico 24 de Marzo
Mara Ballester



TP N° 2 Afiche Histórico 24 de Marzo
Cecilia Gimá



TP N° 3 / Collage / Afiche Histórico
Aixa Meyer



TP N° 3 / Collage / Afiche Histórico
Cecilia Gimá



TP N° 3 / Collage / Afiche Histórico
Victoria Carpilovska

Diseño e Informática II

Adjunto: **Silvina Giaganti**

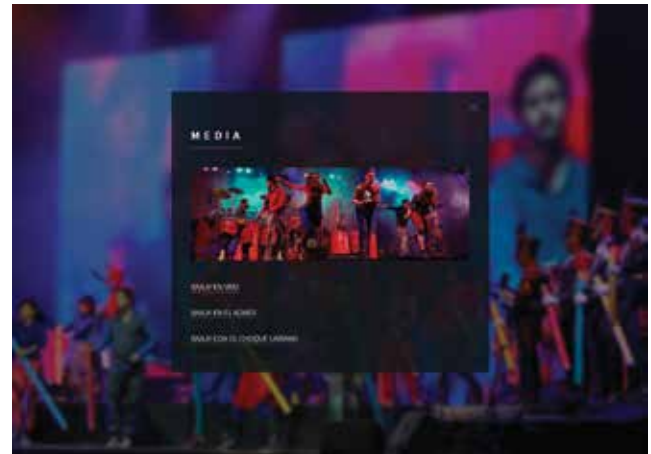
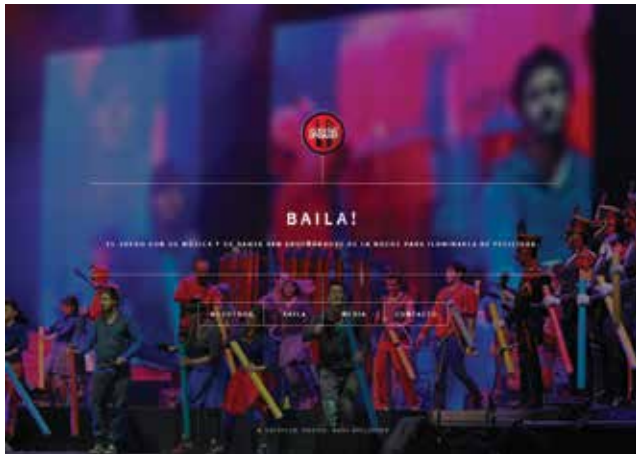
El alumno en esta materia podrá obtener los conocimientos adecuados para concretar cualquier tipo de producto del diseño gráfico, de manera creativa y también técnicamente, ya que resulta fundamental el manejo de Adobe InDesign, que es un software orientado a la maquetación del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas. Como así también Dreamweaver CS6 es un software fácil de usar que permite crear páginas web profesionales.



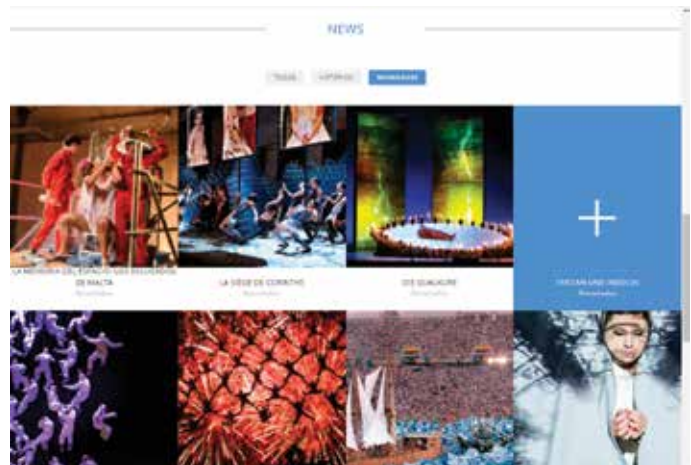
TP N° 1: Grupal: Diseño Editorial Meyer, Aixa y Gima, Cecilia



TP N° 1 Grupal: Diseño Editorial Meyer, Aixa y Gima, Cecilia



TP N° 2: Diseño web Choque Urbano
Ballester, Mara



TP N° 2: Diseño web La Fura del Baus
Artigas, Delfina



TP N° 2: Diseño web Cirque Du Soleil
Pizzarotti, Fidel

2° AÑO

DISEÑO 3D

TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL

PROYECTO ESTRATÉGICO DE DISEÑO

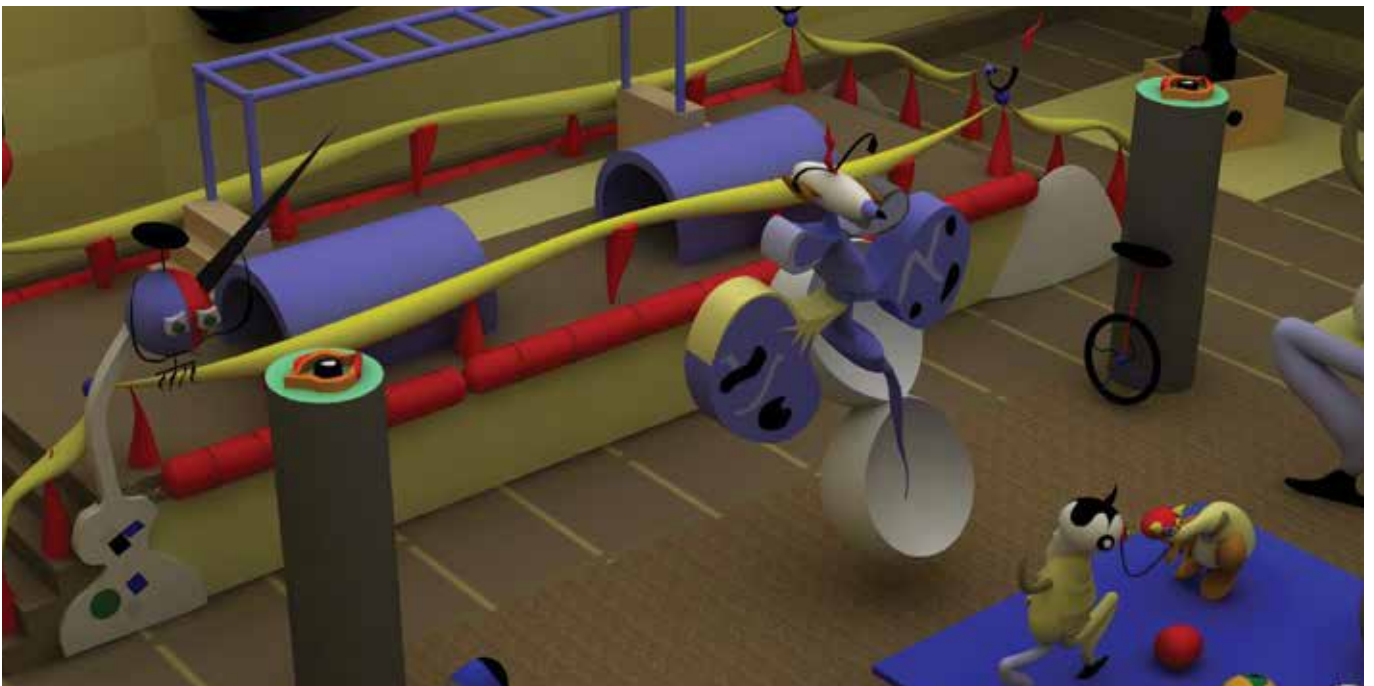
FOTOGRAFÍA

Diseño 3D I

Titular: **DG Guido Varela Coletta**

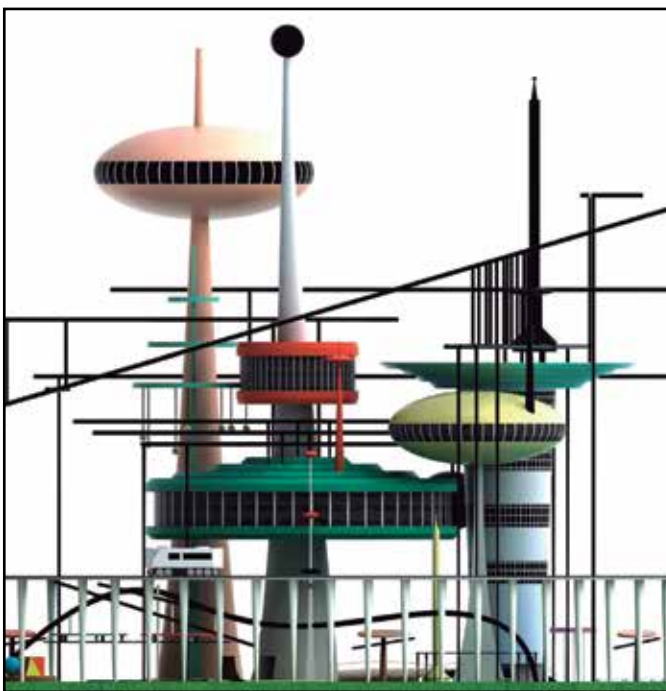
Ayudante: **Matías González Fernández**

Durante muchos años, al diseñador gráfico se lo encasilló entre los ejes X e Y. La planicie de la hoja, o del canvas de las herramientas digitales crearon una falsa percepción de que las 3 dimensiones eran solo para industriales, arquitectos o ingenieros. Pero la formación en 2D y 3D es fundamental, lo que nos permite interpretar y crear concepto, materializar ideas sobre el eje Z.



Jardín Miró
Sutelman, Martin

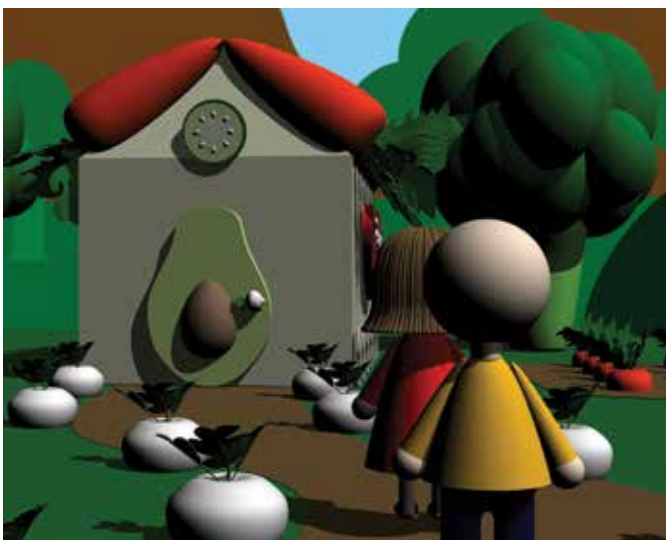




Círculos en Círculos - W. Kandinsky
Cano, María Teresa



Círculos en Círculos - W. Kandinsky
Cano, María Teresa

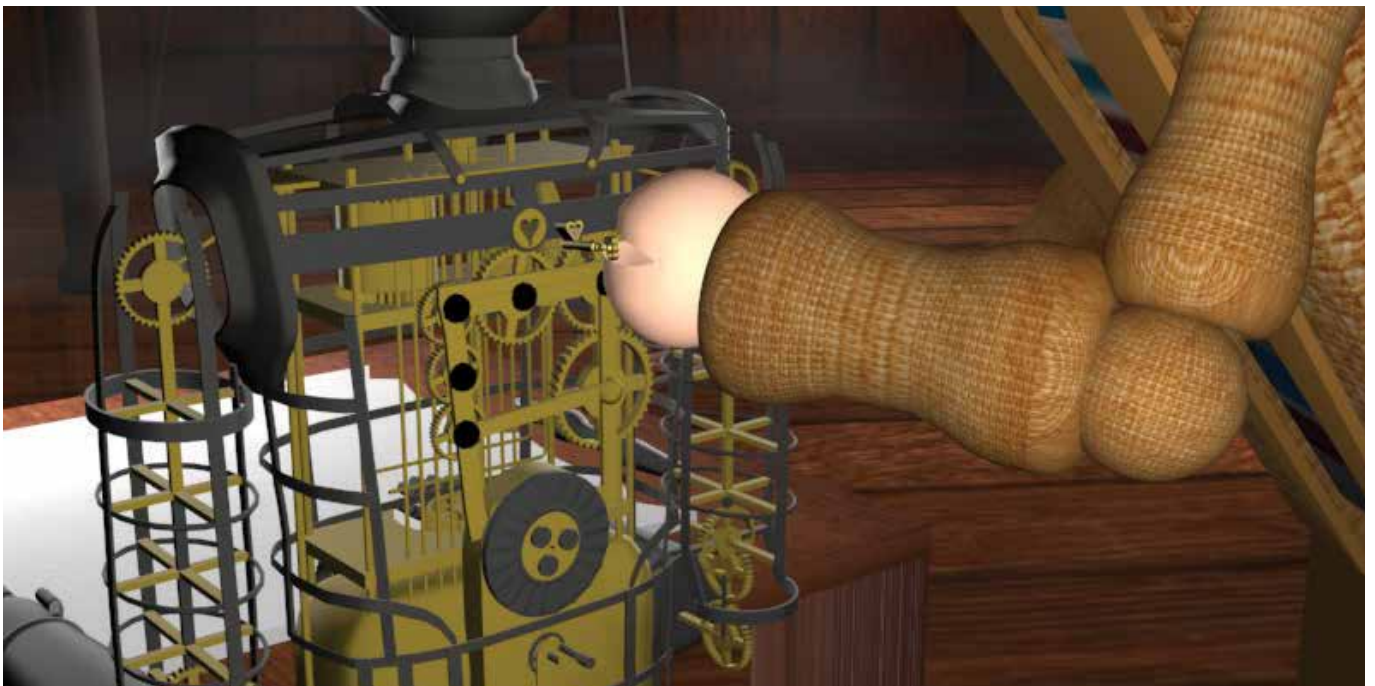


Diseño 3D I

Titular: **DG Guido Varela Coletta**

Ayudante: **Matías González Fernández**

La finalidad de la materia es que los alumnos comprendan la complejidad de la creación y simulación del espacio en 3D, que puedan aprender y entrenarse en el manejo de las herramientas para modelado 3D, como medios técnicos de proyección de piezas de diseño.



HUGO
Mileo, Marcela



Westeros Low Poly
Goldblat, Leandro



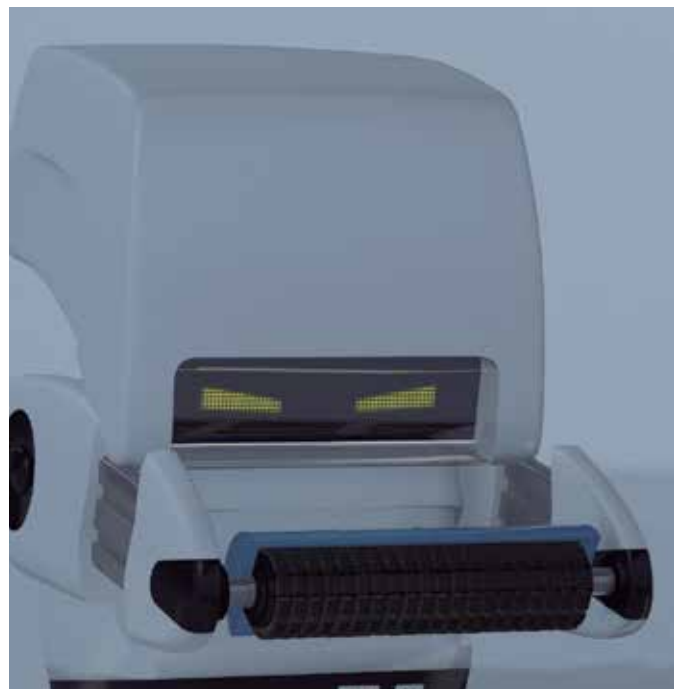
Escenario Low Poly
Grauberger, Lucía



Tormenta Low Poly
Noriega, Thales



Modelado de Personajes - Wall-e
González Fernández, Matías



Modelado de Personajes - Wall-e
González Fernández, Matías



Escenario Low Poly
Ortiz, Julieta



Escenario Low Poly
Barcia, Bautista

Tipografía Experimental

Titular: **DG Betina Naab**

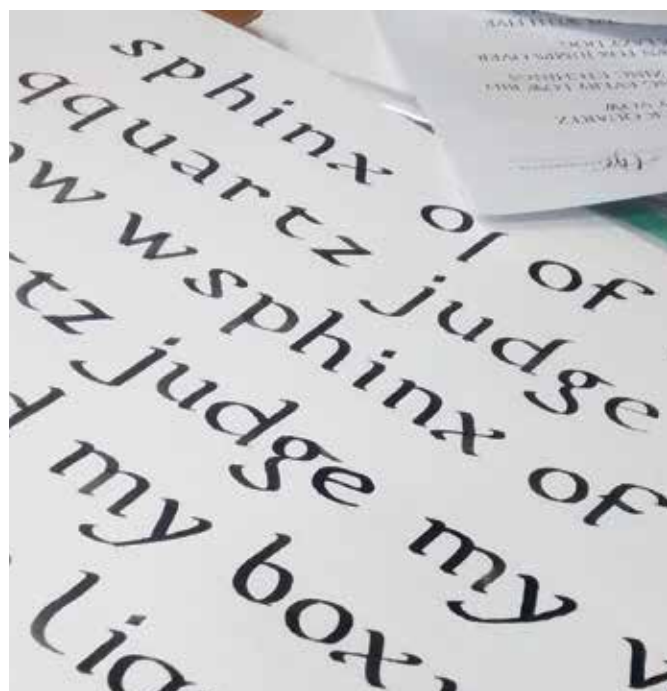
Adjunto: **DG Fabián Sanguinetti y Lic. Melissa Cronenbold**

JTP: **DG Laura Villagrán**

Tipografía Experimental constituye un acercamiento al corazón y al origen mismo de la tipografía a través de la experiencia caligráfica. La experimentación, la observación y la ejecución manual de los trazos constitutivos de las letras constituyen la actividad central de la cursada. Los alumnos se familiarizan progresivamente con las herramientas y materiales propios de la actividad, creando piezas vinculadas en su mayoría con la temática del libro, tanto tradicional como experimental. Hacia el final de la cursada los alumnos completan este acercamiento a través de una experiencia de encuadernación.



Tip final: Cosido japonés
Goldblat, Leandro



Práctica de escritura fundacional
Fontán, Dante



Esquicio 2: Experimentando con trazos



Tip 2: El alfabeto fundacional



Tip 2: El alfabeto fundacional
Buscando encuadres



Tp 3: La página del libro
López Berreti, María Florencia



Tp final: Cosido japonés
López Berreti, María Florencia



Tp 5: Letras e imagen
Graubarger, Lucía



Tp 5: Letras e imagen
Goldblat, Leandro



Tp 5: Letras e imagen
López Berreti, María Florencia

Proyecto Estratégico de Diseño

Titular: **Alina Montanaro**

Adjunto: **Florencia Fuentes**

Alumno ayudante: **Leandro Goldblat**

Proyecto Estratégico de Diseño se encuentra en el segundo año de la carrera, los estudiantes ya han incorporado los elementos básicos del lenguaje de la comunicación visual y se preparan para abordar desafíos concretos de diseño de mediana complejidad. Esta materia propone abordar la problemática de la ideación e innovación en un proyecto de diseño trabajando con comitentes reales.



Partido gráfico
López Viñals, Sofía



Partido gráfico
Santantonin, Sofía



Partido gráfico
Tadeo, Leonardo



Partido gráfico
Goldblat, Leandro



Partido gráfico
Mileo, Marcela



Partido gráfico
Espinosa, Sol



Partido gráfico
De Gregorio, Daniel



Partido gráfico
López Berreti, Florencia

Fotografía

Titular: **Pablo Ziccarello**

Ayunnte: **Julián Rigaud**

La fotografía es una herramienta de trabajo fundamental para el diseño grafico. La fotografía es utilizada en diversos campos de acción de la cultura, cuyos objetivos y acuerdos de significación son diversos, pero es dentro del diseño grafico donde todos estos aspectos pueden confluír, y por eso es relevante la comprensión de sus mecanismos expresivos. Con los ejercicios proponemos promover una lectura crítica de la imagen fotográfica y sus niveles de significación y sentido, estimular una producción personal de imágenes fotográficas que generen una vision creativa del medio utilizado más allá de sus recursos retóricos, comprender esquemas formales (materiales y compositivos) y aportar originalidad en la resolución de problemas planteados (imágenes fotográficas).



Misiones cuaderno
Santantolin, Sofia



BA
González Fernández, Matías



Profano / Sagrado
López Viñals, Sofía



Suculentas
Barcia, Bautista

3^o AÑO

ANIMACIÓN

DISEÑO DE OBJETOS 3D DIGITALES

ORGANIZACIONES Y EMPRENDIMIENTOS DE DISEÑO

EDICIÓN DIGITAL

DISEÑO SUSTENTABLE Y RSE

Animación I y II

Titular: DG María Carmen Montes

La materia propone un acercamiento al concepto de movimiento, a la definición de un partido conceptual que atraviese cualquier propuesta, a la justificación de decisiones gráficas tomadas, al refuerzo del concepto de sistema.

El nivel I de la materia introduce al alumno en el universo cinético, la visualización y el análisis de material, la concepción teórica aplicable tanto al campo del cine como de la animación.

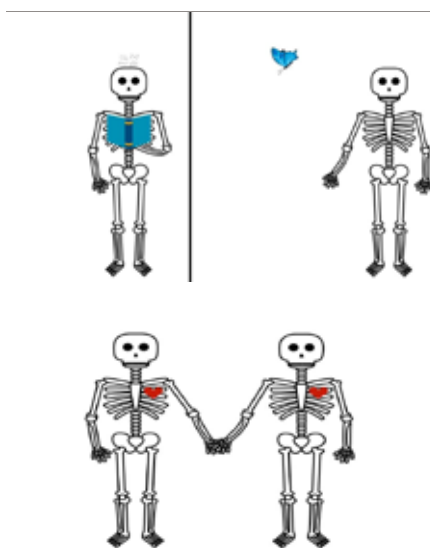
El nivel II hace hincapié en las técnicas de animación, creación de personaje y entorno, y estructuración temporal de un relato. En este nivel se materializa un corto de animación propio.



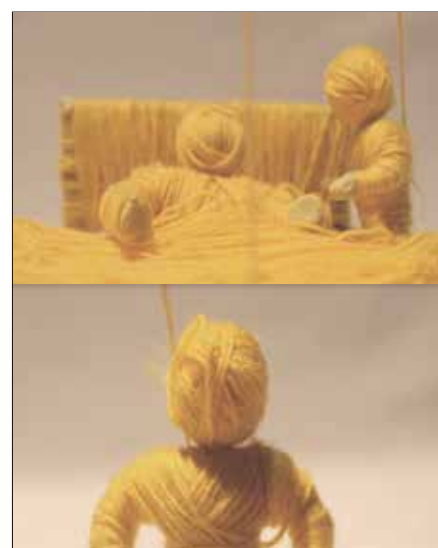
Corto de animación de Dann, Rosario y Zabala, Marina



Títulos de película Werfel, Carolina



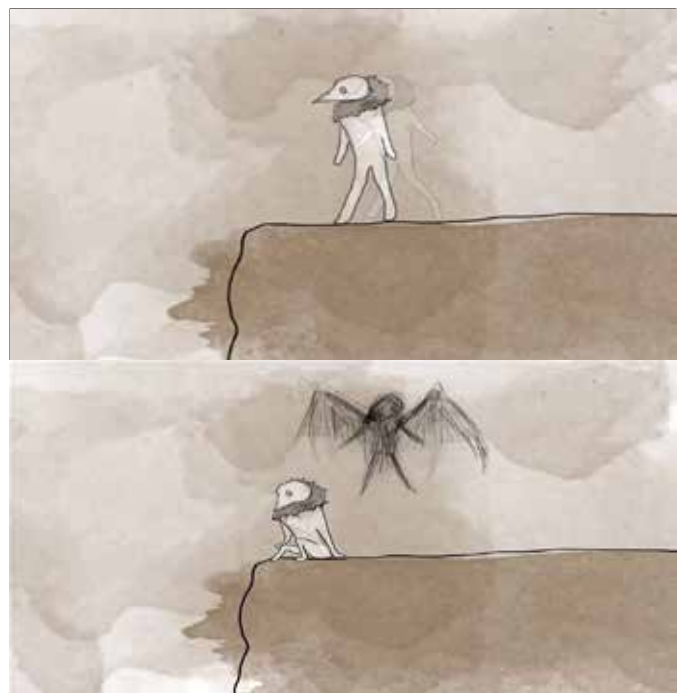
Corto de animación Bullevarcich, Daniela y Borda, Rocío



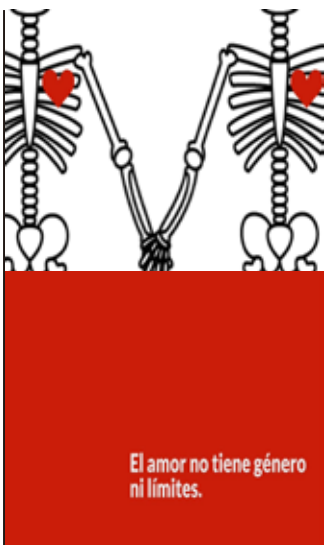
Corto de animación de Dann, Rosario y Zabala, Marina



Reformulación Publicidad
Bardera, Alejandro



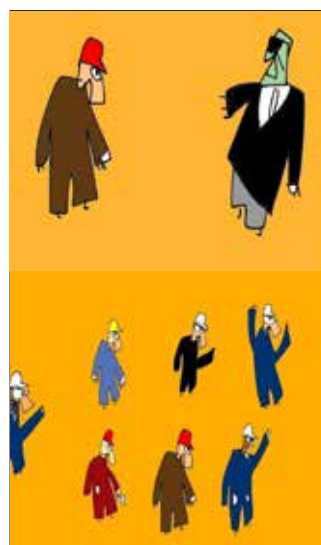
Corto de Animación
Cooke, Sofía



Corto de animación
Bullevarcich, Daniela y Borda, Rocío



Animación Tipográfica
Werfel, Carolina



Corto de animación
Santantonín, Sofía y Ortuño, Jacobo

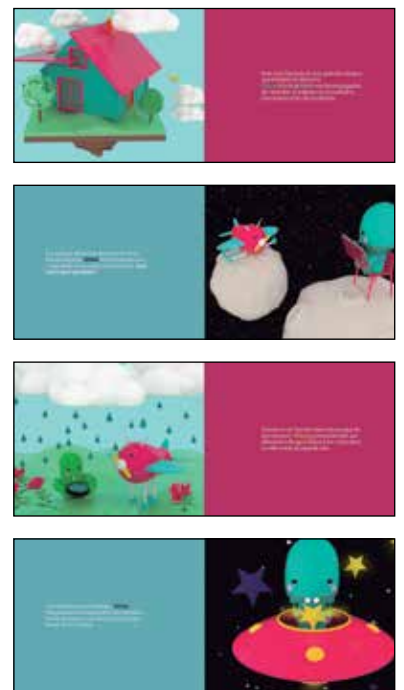


Títulos película
Secchi, Paula

Diseño de Objetos 3D digitales

Titular: Lic. Noelia Cassani Laham

La finalidad de la asignatura es que los alumnos profundicen en el conocimiento de la complejidad del espacio en tres dimensiones. Que tomen conciencia de las distintas formas en que se generan los cuerpos que se encuentran en el espacio, que puedan pensar tanto en dos como en tres dimensiones y que puedan aplicar esas mismas leyes para la creación de cualquier espacio, cuerpo o figura. La imagen digital debe ser leída en los diferentes planos en los que se presente, sin caer en solo el aspecto superficial formal. Teniendo en cuenta que el diseño 3D es una herramienta muy poderosa para el diseñador del siglo XXI.



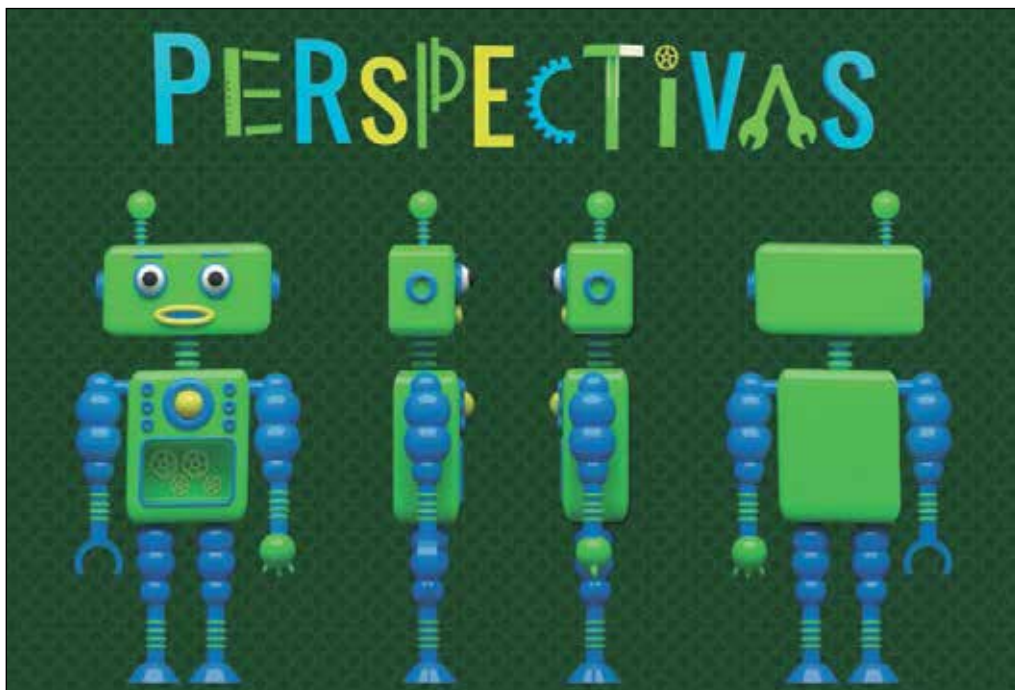
Mercurio
López de Carlo, Florencia



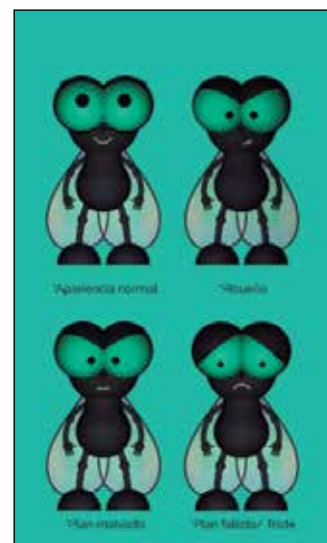
Orbitot y Catbot
Ocampo Doeste, Manuel



ODO
Sarmiento, Jorge



Tito el Robotito
Pizzurno, María Clara



Marta la mosca

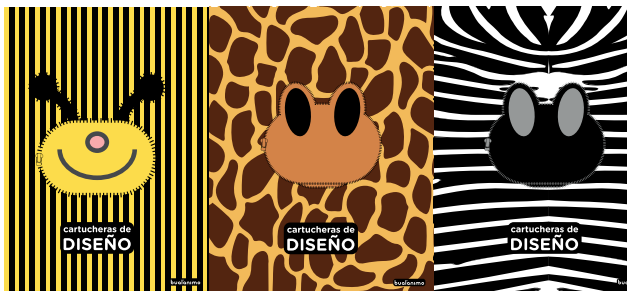
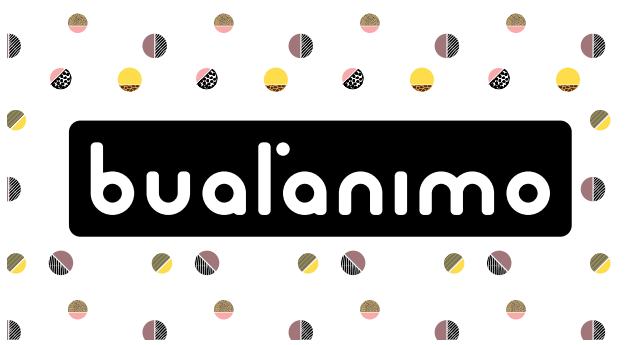


Zorrón
Ruiz Escoda, María Belén

Organizaciones y Emprendimientos de Diseño

Titular: Lic. Néstor Sebastián Violante

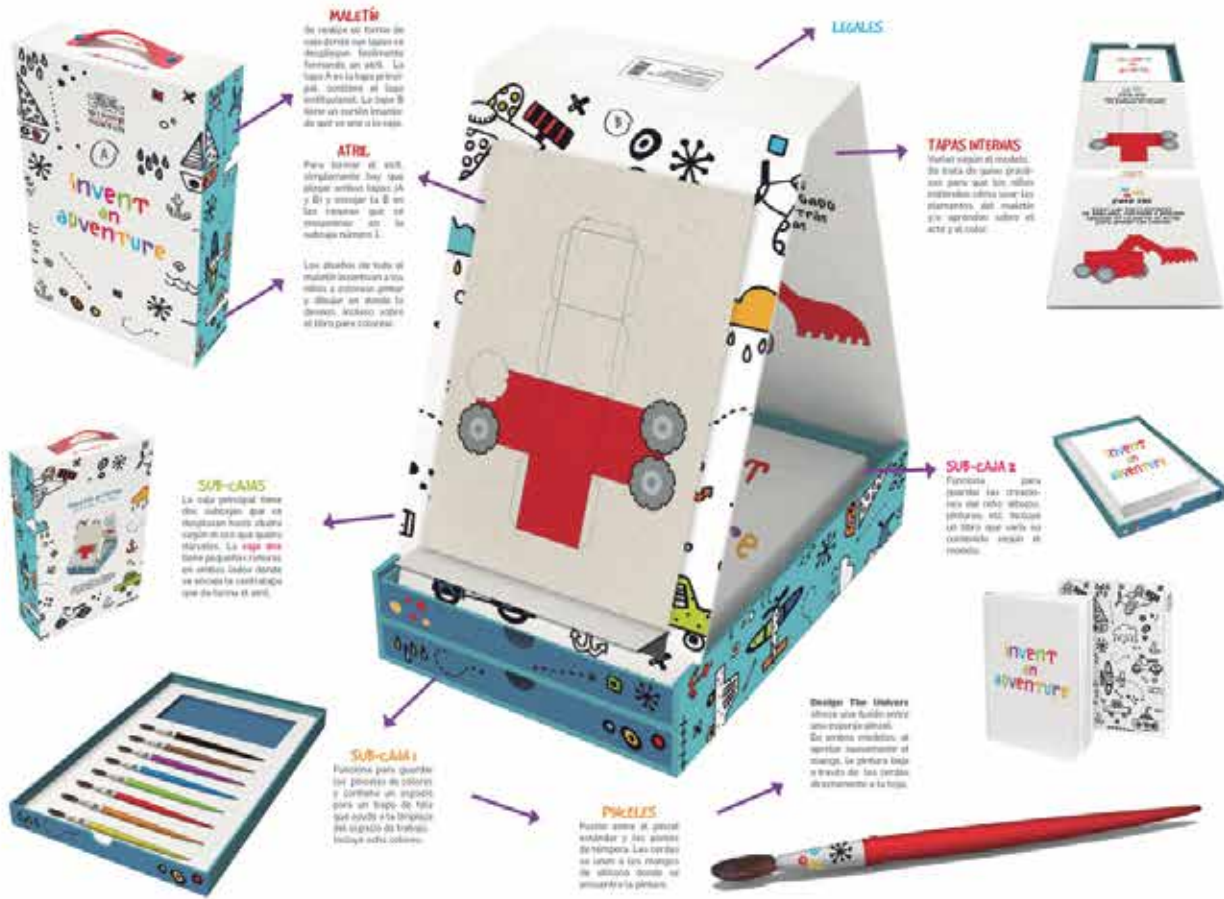
La presente asignatura tiene como finalidad introducir a los alumnos en la problemática de las organizaciones, su relación con el entorno y su inserción en los mercados competitivos. Asimismo, se estimulará el conocimiento y la comprensión de la metodología del marketing, en su relación con el campo laboral de los futuros profesionales de Diseño y Comunicación Visual, tomando en cuenta el análisis del mercado, la satisfacción del consumidor y el beneficio para la empresa.



Bual'animo
Mielo, Marcela



Silly Case
Montes, Agustina



MATERIALIDAD

CARTÓN 100%
RECICLABLE
TINTAS Y
TÉMPERAS DE
LA FIRMA
WINSOR&NEWTON

DIMENSIONES

TARGET GROUP

DIRIGIDO A
NIÑOS ENTRE
5 Y 12 AÑOS
DE UN NIVEL
SOCIOECONÓMICO
MEDIO/ALTO

DISTRIBUCIÓN

- ARTÍSTICAS
- JUGUETERÍAS
- COMERCIOS
- SUPERMERCADOS
- LIBRERÍAS
- VENTA ON-LINE

Edición Digital

Titular: **María Paula Caia Zotes**
Adjunto: **Noelia Cassani Laham**

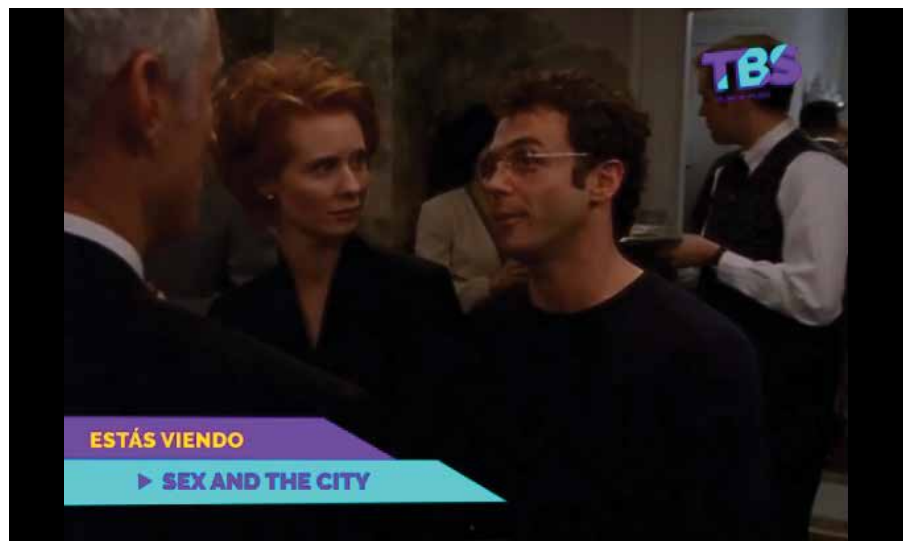
La asignatura se enmarca dentro de un área de formación específica, buscando fortalecer la idea del estudiante como “realizador”, como profesional con una visión integral, siendo capaz de idear, diseñar y realizar piezas audiovisuales y gráfica animada (logos, cortos, branding para CINE y TV), que respondan a los requerimientos tecnológicos actuales. Su finalidad consiste en proveer a los estudiantes de recursos técnicos audiovisuales y procedimentales sobre la producción, composición y edición de imágenes en movimiento, para que reconozcan sus componentes y comprendan su metodología, sus códigos y su desarrollo digital.



Branding de TV (Canal TBS / Bumper)
Cooke, Sofia



Branding de TV / Mosca
Cooke, Sofia



Branding de TV / Zócalo y Mosca en programación
Cooke, Sofia



Corto de animación
Arellano, Alexia y Torres, Melissa



Corto de animación digital
Santantonin, Sofia



Logo Animado (Estudio de diseño)
Spina, Juli y Santantonin, Sofia



Logo Animado (Estudio de diseño)
Barcia, Bautista

Diseño Sustentable y RSE

Titular: Mariana Campo Lagorio

El programa de esta materia busca introducir al estudiante en: la incorporación conceptual y práctica de los distintos aspectos que definen la relación Diseño y Sustentabilidad, a través del análisis de los aspectos más significativos que hacen al diseño sustentable y de qué manera el aspecto visual de un medio y de la realización de un proyecto inciden directamente sobre el medio ambiente.



Sistema: Afiche, marca
Espinosa, María Sol y Ruiz Escoda, María Belén

Tamaño:
15 x 9,4cm.
Entran 63 señaladores en un pliego de 1mx1m. Para hacer 3000 invitaciones se necesitarían 48m.

Materia:
Telo por la relación con la tematica y su doble uso.

Tinta:
Dos tintas.

Impresión:
Sublimación sobre tela amarilla.
Simple faz: Ya que será utilizada como moño solo será impresa de un lado para que luego sea solo un moño de color amarillo sin información.

Terminación:
No posee terminaciones, ni laminados, ni barnices.

Final de Vida Útil:
Esta pieza tendrá doble utilidad. Servirá como pieza que invita al evento brindando información y posteriormente en el evento será utilizada para usar como moño en las pelucas de tela.



Sistema: Invitación. Especificaciones técnicas
Espinosa, María Sol y Ruiz Escoda, María Belén

Invitación, armado de pliego
Espinosa, María Sol y Ruiz Escoda, María Belén

Tamaño:
5x20cm.
Entran 78 señaladores en un pliego de 1mx1m. Para hacer 1000 señaladores se necesitarían 13m.

Material:
Papel. Con gramaje de 200gr para tener mayor durabilidad en el doble uso.

Tinta:
Impreso con tintas 100% Ecológicas. Porque son piezas pequeñas y poca cantidad.

Impresión:
Impresión Digital.
Simple faz: Elegimos que fuera así ya que se reutilizará, de esta manera contiene toda la información necesaria en una sola cara sin necesidad de tener impresión doble faz.

Terminación: No posee terminaciones, ni laminados, ni barnices. Tiene una línea punteada en la parte superior pero optamos por no usar un troquel para no encarecer los costos, cada uno debe cortarlo para que sea más lúdico.

Sangrado:
Sin sangrado, demasia. Residuo limpio. No posee demasia para así tener residuos libres de tinta. El diseño fue adaptado para este fin.

Final de Vida Útil:
Tiene doble uso. Sirve como pieza informativa sobre beneficios de doble uso y luego como señalador.



Sistema: Pieza de promoción. Especificaciones técnicas Espinosa, María Sol y Ruiz Escoda, María Belén



Sistema: Logo Mileo, Marcela y Chacón Ferrari, Agustina



Sistema: Invitación Mileo, Marcela y Chacón Ferrari, Agustina

4° AÑO

DISEÑO DE SISTEMAS EDITORIALES

DISEÑO DE SISTEMAS DE IDENTIDAD

DISEÑO DE ENVASES Y PRODUCTOS

DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS Y ENTORNOS VIRTUALES

DISEÑO DE CAMPAÑAS PROMOCIONALES

DISEÑO DE SISTEMAS MULTIMEDIALES

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN SOCIAL

PLANIFICACIÓN DE NEGOCIOS

Diseño de Sistemas Editoriales

Titular: Mariana Campo Lagorio

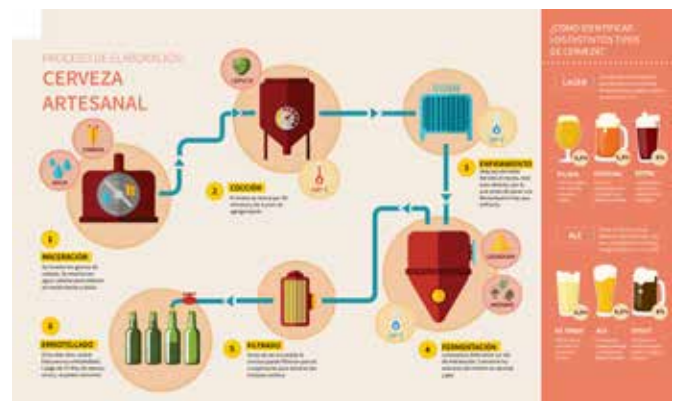
El objetivo fundamental de la materia es formar alumnos que dominen las herramientas y el lenguaje propio del campo editorial. Proporcionando a los alumnos conocimientos relacionados con dicha práctica, potenciando las capacidades creativas en torno del diseño editorial. El programa de esta materia propone un recorrido elemental por el mundo de la gráfica editorial a través, en primera instancia, del manejo de grilla-retícula, tiempos de lectura editorial, puesta en página a través de los elementos que configuran el diseño (tipografías, fotografías, ilustraciones e infografías). Códigos, aspectos diferenciales gráficos y estéticos.



Revista: Tapa, interiores
Montes, Agustina



Revista: Infografía
Montes, Agustina



Revista: Interiores, infografía Rudoni, Alejandro

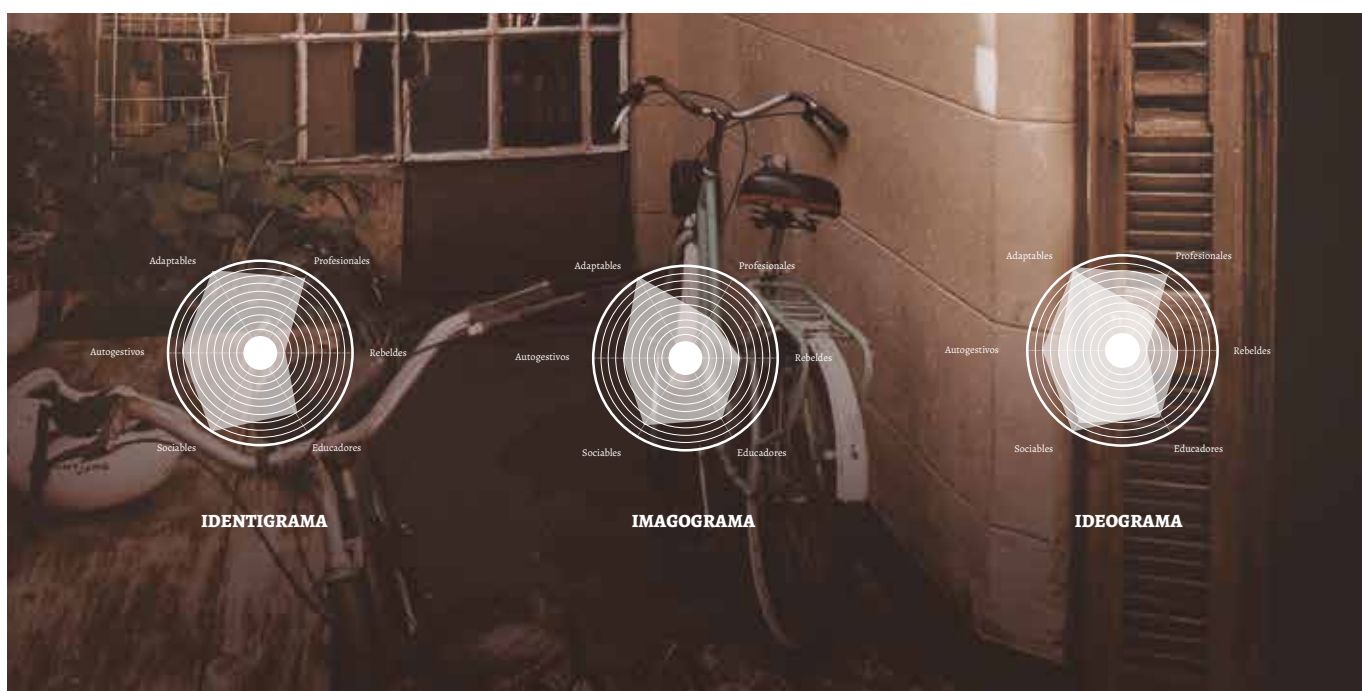
Revista: Interiores, infografía Ruiz Escoda, María Belén

Diseño de Sistemas de Identidad

Titular: **Elena Abugauch**
Adjunto: **Florencia Fuentes**

Definir estrategias, diseñar signos

La materia propone recorrer una metodología de trabajo para el desarrollo de un proyecto de marca, su comunicación estratégica y la definición de sus signos de identidad. En esta breve muestra, la intención es dar cuenta de los lenguajes y enfoques marcarios que los grupos de trabajo han desarrollado, producto de las propuestas conceptuales, discursivas y estilísticas resultantes de un trabajo de análisis de la organización, incluso para un mismo comitente.



Silencio de Negras
Gómez Noriega, Thales



Polo Educativo IMPA
Osse, Tomás



Polo Educativo IMPA
Ocampo, Sutelman y Toscano



Polo Educativo IMPA
Perimbelli, Carlos y Terracina, Vicente



Festival Jóvenes y Trabajo
Funes



Silencio de Negras
Gómez Noriega, Thales



Festival Jóvenes y Trabajo
Lozano, Magalí



Silencio de Negras
Arcaro, A., Cooke, S. y Lugo, M.



Silencio de Negras
Soler, Ornella

Diseño de Envases y Productos

Titular: Daniel Oteiza

Ayudantes: Victoria Caballero y Carolina Werfel

El fin que persigue esta materia es que los alumnos aprendan acerca del mercado de consumo masivo y la tecnología inherentes al universo de los envases. Que hagan suyas las metodologías de diseño para resolver los problemas de comunicación visual propios de este contexto, haciendo énfasis en el diseño tridimensional.

La propuesta invita a trabajar en equipo y de forma interdisciplinaria, a volver a poner en juego el conocimiento construido por los alumnos durante las materias anteriormente cursadas, motivando la crítica constructiva hacia la disciplina y su rol en la sociedad.



Etiqueta desplegada



Sistema de envases



Redes Sociales



Aviso de revista



Folleto

Desarrollo sistema packaging y piezas complementarias
Montes, Agustina y Iorio, Mercedes



Sistema de envases



Envase abierto



Stand

Diseño de Interfases Gráficas y Entornos Virtuales

Titular: **Vanesa Ponce**

Ayudante: **Vicente Terracina**

Esta materia tiene por finalidad dar al alumno los elementos necesarios para diseñar y modelar digitalmente entornos virtuales, y las interfaces de comunicación entre el usuario y el producto que las contiene. Se desarrollan actividades que impliquen la búsqueda constante de nuevas formas de construcción de contenido transmedia, mediante el análisis y discusión de la información existente. Se propone el diseño de un videojuego novedoso y sencillo como apertura de una narrativa transmedia.



Diseño de un videojuego, apertura de la narrativa transmedia
Pizzurno, Clara

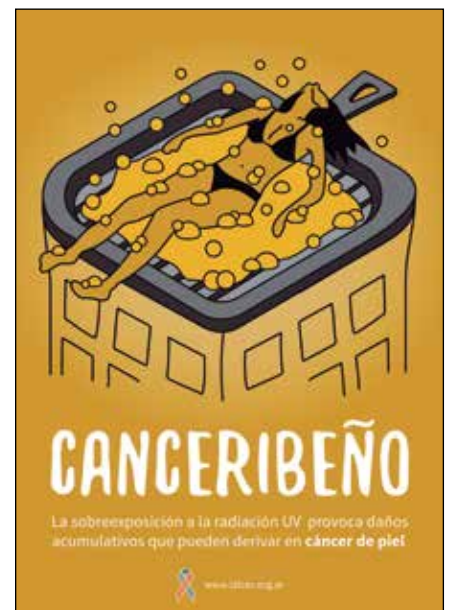
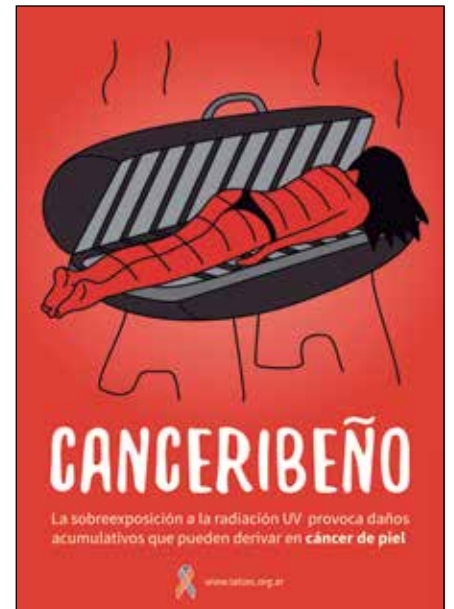
Diseño de Campañas Promocionales

Titular: **Sebastián A. Gallo**

Adjunto: **Mariano Ingerto**

Adjunto: **Fabián Carreras**

En esta materia, los alumnos proyectan un sistema gráfico de alta complejidad, en el que desarrollan un programa de piezas visuales persuasivas para una campaña de concientización social, con una ONG como comitente real. El objetivo de la materia es que el diseñador incorpore una metodología específica de pensamiento de diseño donde, a partir de un relato propio (partido conceptual), la representación de ese relato (partido gráfico) y el género discursivo visual (lenguaje visual) en el que está inserta su propuesta, pueda proyectar una estrategia de comunicación visual sobre el tema a tratar. En el año 2017 se trabajó con cambios de hábitos para la prevención contra el cáncer.



Campaña de bien público: Canceribeño / Cliente: LALCEC
De Dann, Rosario

CAMPAÑA **CANCERIBEÑO**

Rosario de Dann _ Diseño de Campañas Promocionales _ UCES _ 16. Nov. 2017

TEMA

El cáncer de piel, la sobreexposición inadecuada a las radiaciones UV.

OBJETIVO

Prevenir el cáncer de piel.
 Conscientizar sobre el peligro de exponerse a la radiación uv solar y de las camas solares.
 Informar sobre cómo cuidarse y protegerse para evitar quemaduras y daños en la piel.

PÚBLICO OBJETIVO

Mujeres que tienen el hábito del bronceado.

PARTIDO CONCEPTUAL

Sobreexponerse a la radiación UV es como someterse a una cocción

PARTIDO GRÁFICO

Cada lugar/ situación de exposición al bronceado se transforma en un método de cocción:
 mujer que se asa, se derrite, se fría, se evapora, se quema..



Diseño de Sistemas Multimediales

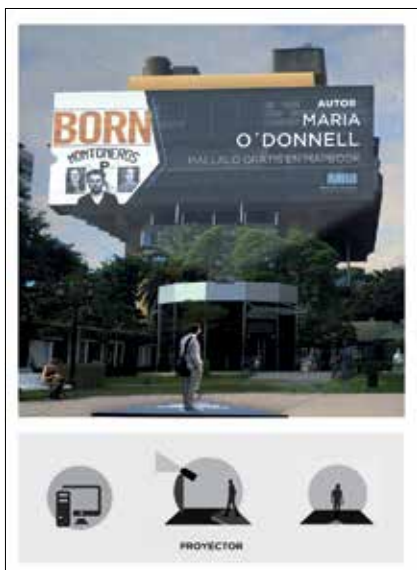
Titular: **Damián Gallo**
 Adjunto: **Paul Senderowitsch**
 Ayudante: **Agustina Montes**

La materia propone a los estudiantes ser conscientes y, por ende, dar respuesta, a los cambios que está atravesando la disciplina del diseño actualmente, vinculado con el desarrollo de las nuevas tecnologías y a las relaciones con otras áreas. Plantea desarrollar sus proyectos desde una mirada holística, fuertemente anclados en el concepto, que reúna, por un lado, un sistema que responda a las lógicas de relaciones gráfico/comunicacionales y, por el otro, comprender y vincular el contexto en el cual se desarrolla.

Los trabajos prácticos recorren la problemática de: concepto, espacio, contexto, interacción, experiencia y comunicación.



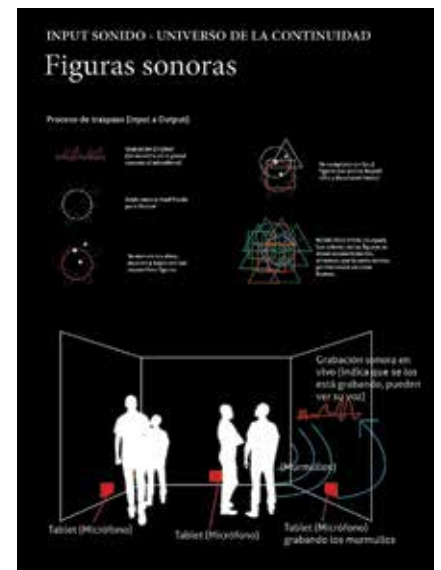
Input cámara (captura)
 Gómez Marín, Oscar Daniel



Mapping
 Rudoni, Alejandro



Posteos para redes sociales
 López De Carlo, María Florencia



Input Micrófono
 Terracina, Vicente



Spot para Youtube
López De Carlo, María Florencia



Input Cámara
Pizzurro, Clara



Conceptualización
Zabala, Marina



Spot publicitario
Werfel, Carolina



APP
Toscano, Franco

Metodología de la Investigación Social

Titular: **Rut Vieytes**

Adjunto: **Alejandro Brianza**

Jefe de Trabajo Final: **Sebastián A. Gallo**

Esta asignatura tiene como propósito que los estudiantes de la carrera profundicen en las distintas instancias del proceso de investigación, sistematización y producción de conocimiento. La cátedra tiene una política de estimulación en áreas de conocimiento relevantes tales como lenguaje visual, diseño y producción visual y audiovisual, reflexiones sobre la imagen y nuevas tecnologías. En función de esto, se propone a los estudiantes llevar a cabo un proyecto de investigación-creación, que tiene como resultado un texto y una pieza de creación con rigor metodológico, epistemológico y profesional según las convenciones académicas.



Diseño de envases para discos de Metal Sinfónico con valor agregado como propuesta para aumentar la venta de formatos físicos en la era digital.
González, Mercedes Anabella

CORAZÓN



Las composiciones tipográficas infográficas entre 2009 y 2016 Soler, Ornella Denise

Planificación de Negocios

Titular: **Gabriela Pertega**

Adjunto: **Pilar Rivas Corigliano**

Jefe de Trabajo Final: **Sebastián A. Gallo**

En esta materia los alumnos realizan el Trabajo Final de la Licenciatura Se busca a partir de ella articular los conocimientos adquiridos en su formación técnica, con la posibilidad de crear un emprendimiento propio.

Abarca el desarrollo completo de un proyecto emprendedor sobre un tema a elección referente al diseño gráfico o una actualización en el área sobre el caso real de una empresa, producto o imagen –a elección del alumno, bajo la dirección del equipo docente–. Incluye una investigación bibliográfica, el plan de negocios, el maquetado del modelo de diseño y la implementación de, por lo menos, un módulo integrante del estudio, demostrando así su capacidad profesional. Es la base para la elaboración de un proyecto de negocio en el cual, partiendo de las competencias de los futuros graduados permita diseñar, producir y comercializar eficazmente el producto obtenido. Poniéndose el énfasis en la generación de alternativas crecientes de rentabilidad, con satisfacción de la demanda real y una concepción de desarrollo sostenible.



HuellAr: El emprendimiento consiste en la creación y comercialización de billeteras ecológicas, confeccionadas con lona reciclada de antiguas campañas publicitarias.

Iorio, Mercedes, Kogan, Micaela y Montes, Agustina



EMPRESARIADO 100% SUSTENTABLE

El emprendimiento se basa en los tres pilares de la sustentabilidad desde el proceso de la producción hasta que el producto llega a las manos del público.

DISEÑOS ÚNICOS

Las ilustraciones de los motivos son realizadas a mano (luego digitalizados) y, como las lonas son recicladas, nunca se encontrará una billetera con la misma combinación de fondo.

Equipo docente

TITULARES

Abugauch, Elena
Brianza, Alejandro
Caia Zotes, María Paula
Campo Lagorio, Mariana Alejandra
Carpintero, Carlos
Carreras, Fabián
Cassani Laham, Noelia Geraldine
Catopodis, Miguel
Choclín, Celeste
Cicalese, Gabriela Rosa
De Losa, Aldo
Fuentes, Florencia
Gallo, Damián
Gallo, Sebastián Alejandro
Guarido, Claudio Rubén
Gutiérrez Costa, Ana Inés
Kozimer, Nadia
Mahia, Gabriel
Martínez, Viviana Andrea
Miglino Vicentino, Natalia B.
Montanaro, Alina
Montes, María Carmen
Naab, Betina Gabriela
Oteiza, Daniel Gonzalo
Pertega, Gabriela Susana
Ponce, Paola Vanesa
Ranieri, Débora Olga
Rivas Corigliano, María Del Pilar
Roldán, Pablo Fabián
Sánchez, Sandra Viviana
Sanguinetti, Fabián
Tisera, Martín Ernesto
Tranchida, Fabricio Román
Varela Coletta, Guido Santiago
Vinci, Silvina Mariana
Violante, Néstor Sebastián
Ziccarello, Pablo

ADJUNTOS

Carpintero, Alejandro
Carrasco, Giselle
Cartoccio, Eduardo Alfonso
Colaneri, Romina
Corvi, Hebe Susana
Cronenbold Simon, Melissa
Cuberas, Rodrigo
Ferrer, Leandro Agustín
Fridman, Martín
Giaganti, Silvina
Ingerto, Mariano Paulo
Jankilevich, Luciana
Revello Villar, Matías Ezequiel
Rosso, Aluminé
Ruggiero, Sergio Gabriel
Scaglione, Lorena
Senderowitsch, Paul
Torres, Juan Tomás
Vázquez, Nicolás Ezequiel
Villegas, Sergio Gabriel

AYUDANTES

Asayag, Ionatan
Caballero, Victoria
De Gregorio, Daniel
de Villemor Ticchetti, Dominique
Goldblat, Leandro Javier
Gómez Botero, Mauricio
González Pavacich, Samanta
Montes, Agustina
Ortiz Lorenzati, Julieta
Parrondo Urriolagoitia, V. Francisco
Pisani, Natalia
Rigaud, Julián
Santantolín, Sofía
Terracina, Vicente
Werfel, Carolina

Plan de estudios

PRIMER AÑO

Primer cuatrimestre

Diseño y Comunicación Visual I
Morfología I
Tipografía I
Diseño e Informática I
Análisis del Discurso

Segundo cuatrimestre

Diseño y Comunicación Visual II
Morfología II
Tipografía II
Diseño e informática II
Teorías de la comunicación

TERCER AÑO

Primer cuatrimestre

Animación I
Diseño de Objetos 3D Digitales
Estética
Marketing y Publicidad
Historia del Diseño y del Arte II

Segundo cuatrimestre

Animación II
Organizaciones y Emprendimientos de Diseño
Semiótica y Comunicación
Edición Digital
Diseño Sustentable y RSE

TÍTULO INTERMEDIO:

TÉCNICO UNIVERSITARIO EN DISEÑO
Y COMUNICACIÓN VISUAL

SEGUNDO AÑO

Primer cuatrimestre

Diseño 3D
Diseño Multimedia I
Tipografía Experimental
Proyecto Estratégico de Diseño
Fotografía

Segundo cuatrimestre

Diseño 3D II
Diseño Multimedia II
Diseño con Tipografía
Historia del Diseño y del Arte I
Tecnología del Diseño

CUARTO AÑO

Primer cuatrimestre

Diseño de Sistemas Editoriales
Diseño de Sistemas de Identidad
Diseño de Envases y Productos
Diseño de Interfaces Gráficas y Entornos Virtuales
Optativa I

Segundo cuatrimestre

Diseño de Campañas Promocionales
Diseño de Sistemas Multimediales
Planificación de Negocios
Metodología de Investigación Social
Optativa II

TÍTULO FINAL:

LICENCIADO EN DISEÑO
Y COMUNICACIÓN VISUAL



UCES

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
EMPRESARIALES Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTORIDADES

Rector: **Dr. Gastón A. O'Donnell**

Vicerrectora General: **Lic. María Laura Pérsico**

Vicerrector de Evaluación Universitaria: **Dr. José Fliguer**

Secretaria General Académica: **Lic. Viviana Dopchiz**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Decana de la Facultad de Ciencias de la Comunicación: **Lic. Rut Vieytes**

Director de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual: **DG Sebastián Gallo**

Directora de la Licenciatura en Comunicación Social: **Mag. Cecilia Labate**

Directora de la Licenciatura en Relaciones Públicas e Institucionales: **Lic. Nancy López**

Directora de la Licenciatura en Publicidad: **Lic. Ronith Gitelman**

Vicedirector de la Licenciatura en Periodismo: **Lic. Oscar Bosetti**

Coordinadora de Extensión y Vinculación: **Lic. Marina Soldano**

