

UCES

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
EMPRESARIALES Y SOCIALES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Decana: Lic. Rut Vieytes

ISBN 978-987-1850-45-7

SOY DISEÑO

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

AÑO 2018

Fundación Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales - UCES

Soy diseño: producción y creación de proyectos y emprendimientos de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual: UCES 2018

Compilado por Sebastián Gallo. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

UCES - Editorial de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, 2020.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: [descarga y online](#)

ISBN 978-987-1850-45-7

1. Diseño Gráfico. 2. Comunicación no Verbal. I. Gallo, Sebastián, comp. II. Título.

CDD 760.7

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 2018

Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales. Decana Lic. Rut Vieytes

Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual. Director Sebastián A. Gallo

Paraguay 1401, Piso 8, Buenos Aires, República Argentina.

fcc@uces.edu.ar

Repositorio institucional de la universidad UCES. Página electrónica de la publicación: <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/>

Las opiniones vertidas en esta publicación son responsabilidad de los respectivos autores que firman y no reflejan la postura editorial de la publicación.

Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin otorgar el crédito respectivo al autor y a la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales.

Las marcas aquí nombradas se han utilizado con fines editoriales y no pretenden infringir ningún derecho.

Es parte de la política editorial de este anuario contribuir al acceso abierto al conocimiento, por lo que su publicación está bajo una licencia **Creative Commons Atribución-No comercial 4.0 Internacional**.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Esta publicación cuenta con el apoyo de:





SOY DISEÑO

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

AÑO 2018



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

Decana: **Lic. Rut Vieytes**

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**



LIC. RUT VIEYTES

DECANA

Facultad de Ciencias
de la Comunicación,
Universidad de Ciencias
Empresariales y Sociales

La fundación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales fue la cristalización de un largo recorrido de ambiciones en torno a la excelencia académica entendida como *“el producto dinámico de un proceso de enseñanza-aprendizaje constantemente renovado y actualizado, que se corporiza en sus egresados y no se agota en la evaluación de la preparación que ellos obtengan, sino en los servicios y en los aportes que gracias a ese recurso puedan prestar y efectuar a la sociedad, destinataria en definitiva de los beneficios que brinda la educación”*

Operacionalizar esta ambición es el desafío que signa cada día nuestra gestión. Nos conduce a pensar en términos sociales, en los aportes de las carreras al desarrollo del país. Pensar en términos científicos y profesionales, en los aportes de los graduados y docentes a la construcción de conocimiento y al crecimiento de las disciplinas. Pensar en términos tecnológicos, en la adaptación permanente a las nuevas prácticas y dispositivos. Pensar en términos locales, porque UCES es un proyecto educativo federal con 18 sedes a lo largo y ancho del país. Pensar en términos globales, porque la vinculación y colaboración internacional es hoy una condición insoslayable de la excelencia. Pensar, en definitiva y sobre todo en nuestros estudiantes, porque en el horizonte de todos estos esfuerzos están ellos, quienes llevarán con sus logros, el logro a todos.

La Facultad de Ciencias de la Comunicación se despliega en cinco carreras: licenciaturas en Relaciones Públicas e Institucionales, Publicidad, Periodismo, Comunicación Social y Diseño y Comunicación Visual.

La publicación que hoy presento con orgullo, refleja el trabajo de estudiantes y docentes de nuestra Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual. Es una carrera extraordinariamente innovadora, con orientación en comunicación y formación en estrategias de negocios. Se ocupa del diseño como disciplina pero subrayando especialmente su aporte 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. Concibe al graduado como un verdadero emprendedor.

Cada uno de estos objetivos implica esfuerzos pedagógicos. El conocimiento no es algo que está allí para apropiárselo. Es un producto dinámico que se va construyendo como resultado de múltiples recorridos. Hacen falta lecturas, teorías, experiencias, entrenamiento, pruebas, errores, audacias. Para que un estudiante pueda diseñar, tiene que pensar, conocer, actuar, ir muchas veces hacia atrás e impulsarse hacia adelante transformado. Y son estos recorridos los que se ponen en evidencia en cada una de las producciones que hoy compartimos.



DG SEBASTIÁN A. GALLO
DIRECTOR
Licenciatura 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 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 al diseño, la publicidad, el *branding* institucional, la industria de la animación, así como a la industria del videojuego, y principalmente la comunicación en redes sociales.

La Licenciatura se compone de 40 materias de formación gráfica y digital más un Trabajo Final, proyecto a realizar en una asignatura del último cuatrimestre de la carrera, organizado de la siguiente manera:

FORMACIÓN GRÁFICA ofrece en 1° y 2° año instrucción básica en diseño y comunicación, en 3er y 4° año materias específicas para el diseño de sistemas gráficos y estratégicos, con estudios específicos en el área de tipografía.

FORMACIÓN DIGITAL ofrece, en 1° año nociones generales de tecnología gráfica, 2° año diseño 3D y web, 3° año animación y edición, 4° año multimedia y videojuegos.

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 2018 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**

Ayudante: **Catalina Vilches Brambilla**

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 transita a modo introductorio conceptos de identidad, retórica y la representación como fenómeno comunicacional.



TP.1_ Lenguajes de representación visual
Agostina Paredes / Micaela Magistris / Francisco Gomar



TP.2_ Afiche
Micaela Magistris



TP.2_ Afiche
Agostina Paredes



TP.2_ Postales
Micaela Magistris



TP.2_ Postales
Agostina Paredes

Diseño y comunicación visual I

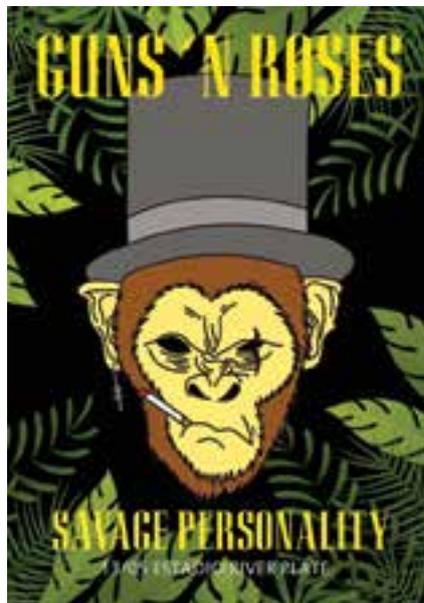
Titular: DG Carlos Carpintero

Adjunto: DG Alejandro Carpintero

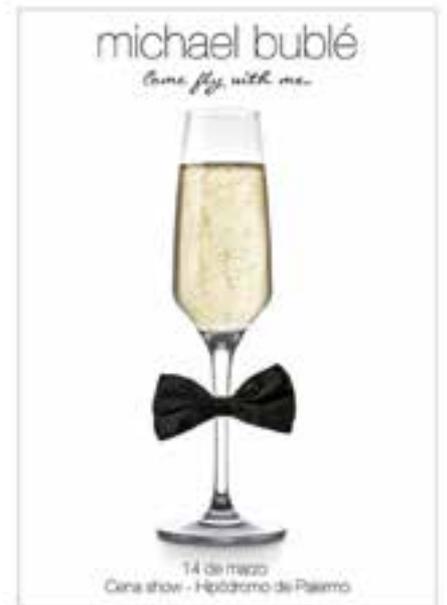
En esta asignatura se introduce al estudiante en el escenario general del diseño gráfico. Se presenta al mismo como una práctica social productora de sentido, evidenciando sus relaciones con otros haceres significantes. A partir del conocimiento de los principios constructivos del discurso aplicados 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
Facundo Ochoa



TP Retórica visual / Cartel
Ian Solari



TP Retórica visual / Cartel
Karina Peiretti



TP Identidad / Diseño y aplicación de marca
Ian Solari



TP Identidad / Diseño y aplicación de marca
María Florencia Noblía



Diseño y comunicación visual II

Titular: **DG Carlos Carpintero**

Adjunto: **DG Alejandro Carpintero**

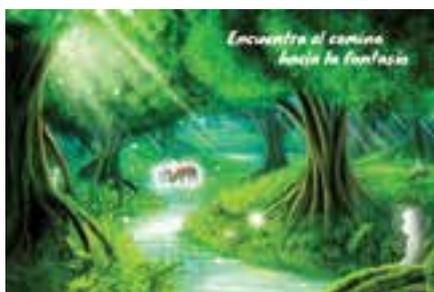
En esta asignatura el estudiante adquiere las herramientas conceptuales y estéticas para diseñar, organizar y jerarquizar la información visual, teniendo en cuenta la interrelación entre sus elementos y las articulaciones que pueden establecerse entre tipografía, fotografía, ilustración y texto, buscando 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 al mundo impreso y digital.



TP Sistema persuasivo / Cartel digital
Karina Peiretti



TP Sistema persuasivo / Banner y landing page
Juan Ferrario



TP Sistema persuasivo / Banner y landing page
Facundo Ochoa



TP Sistema persuasivo / Cartel digital
Ian Solari



TP Géneros e información visual / Infografía
Karina Peiretti

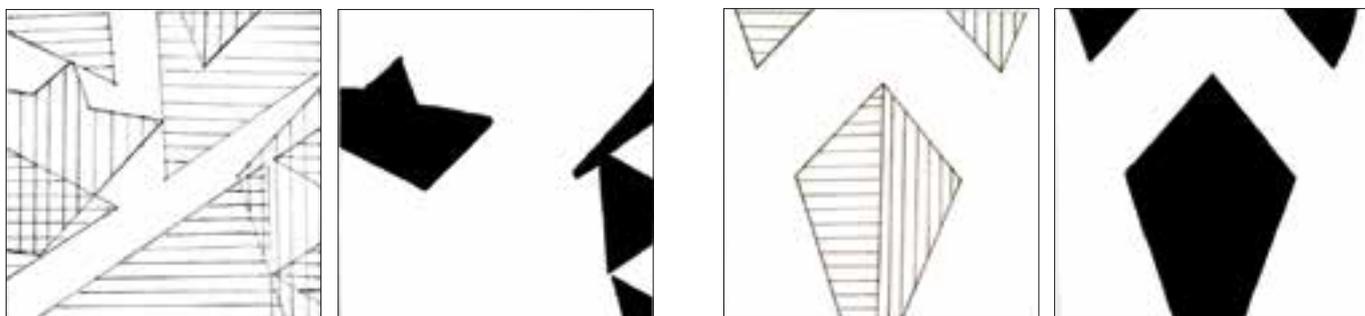


TP Géneros e información visual / Infografía
Juan Ferrario

Morfología I

Titular: Mariana Campo Lagorio

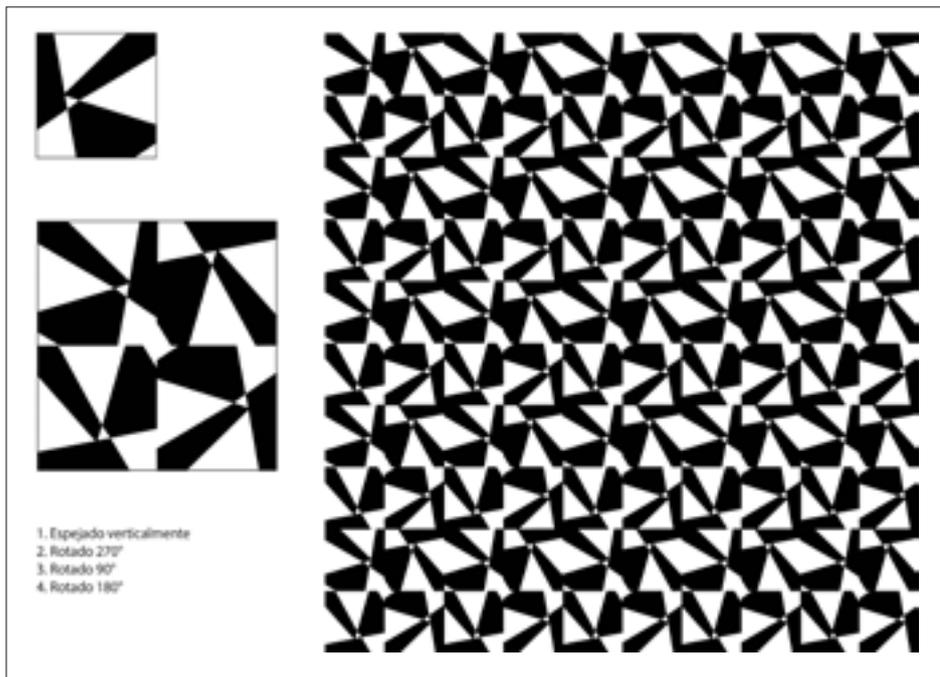
En Morfología 1 se busca introducir al alumno en el estudio de la forma, atendiendo a los distintos aspectos que definen a: la forma como percepción, partiendo su estudio desde los aportes de la psicología de la Percepción (Gestalt), y tomada como un hecho visual; la forma como construcción, partiendo 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.



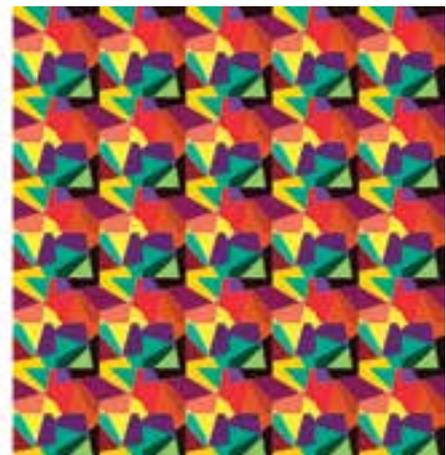
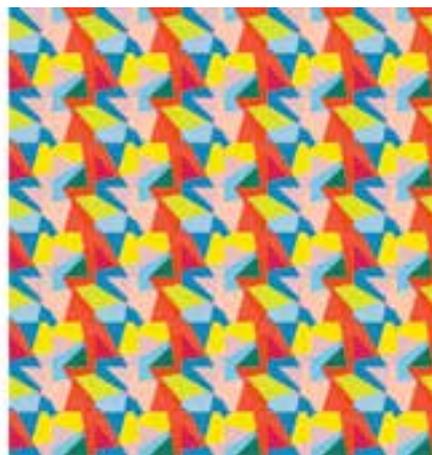
TP 1: Forma, síntesis, color
Delfina M. D'Agosto



TP 1: Forma, síntesis, color
Delfina M. D'Agosto



TP2: Módulo, trama
Delfina M. D'Agosto



TP2: Módulo, trama
Delfina M. D'Agosto

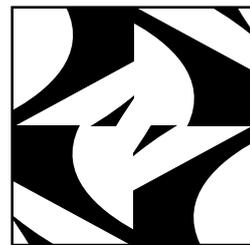
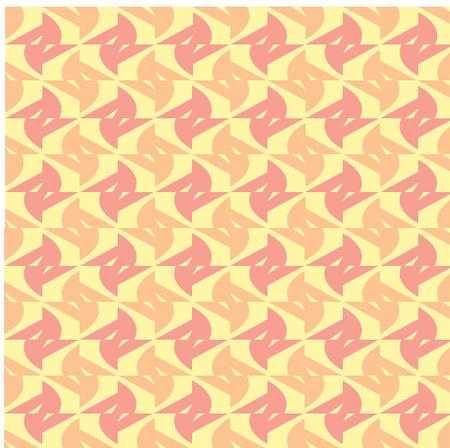
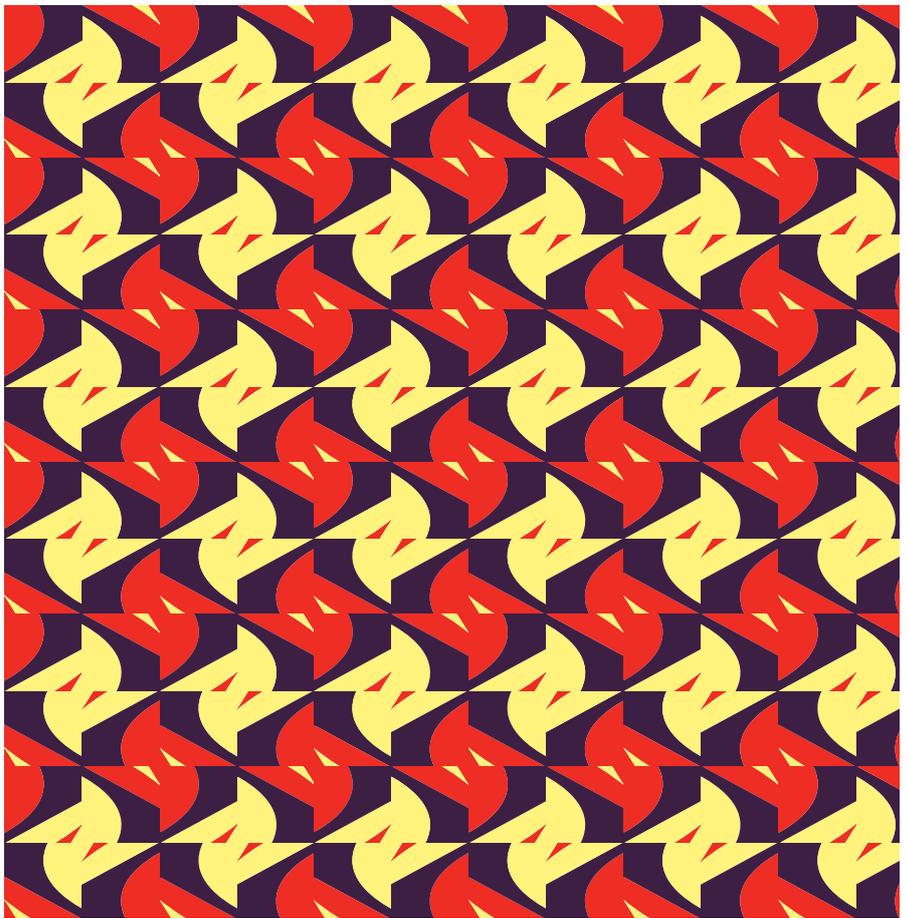
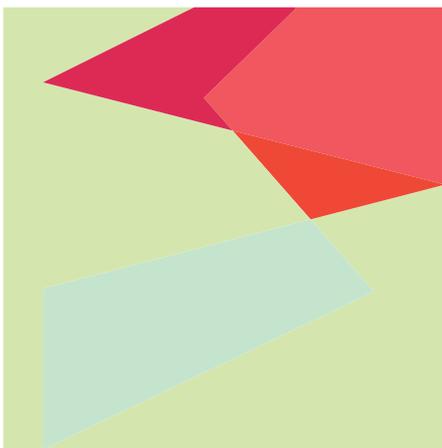
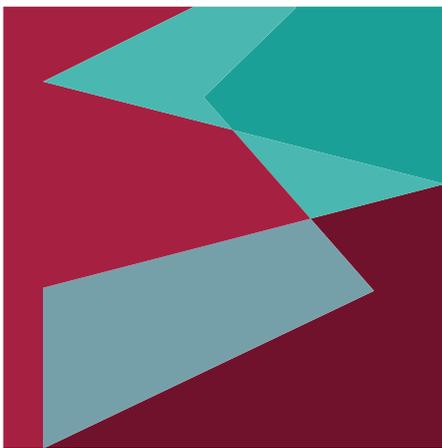
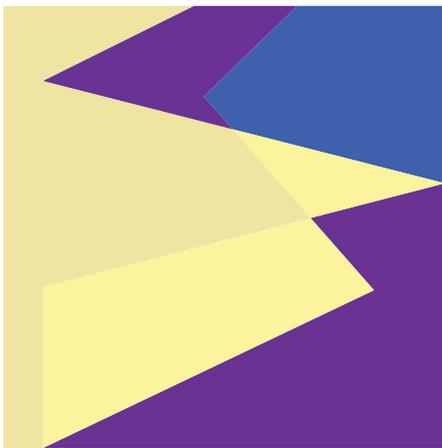


TP3: Sistemas de representación
Delfina M. D'Agosto

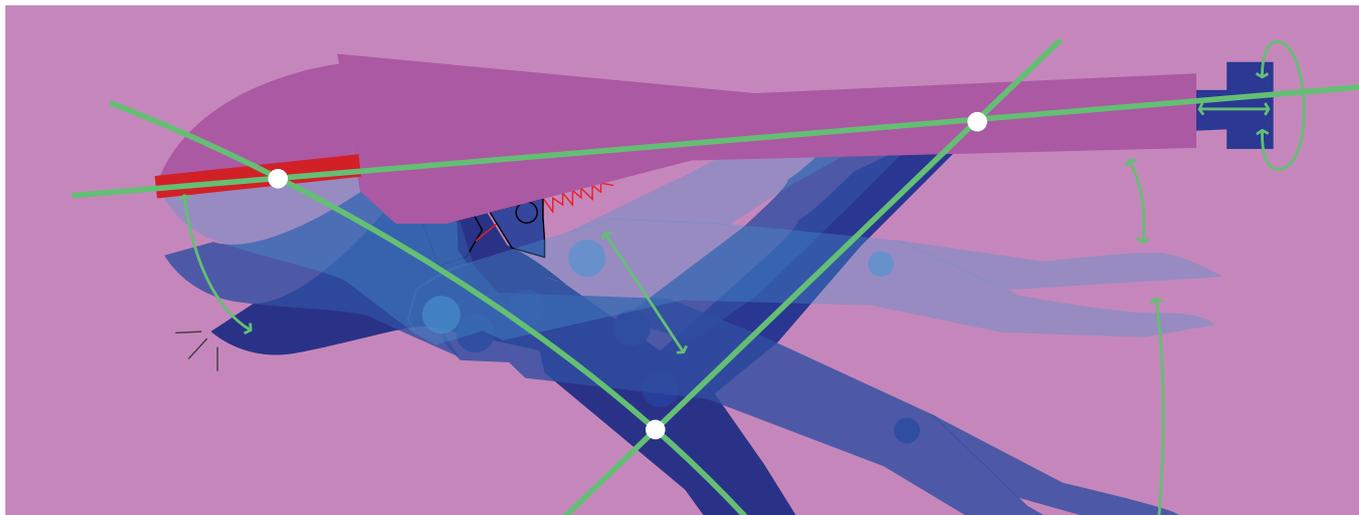
Morfología I

Titular: **Martín Tisera**

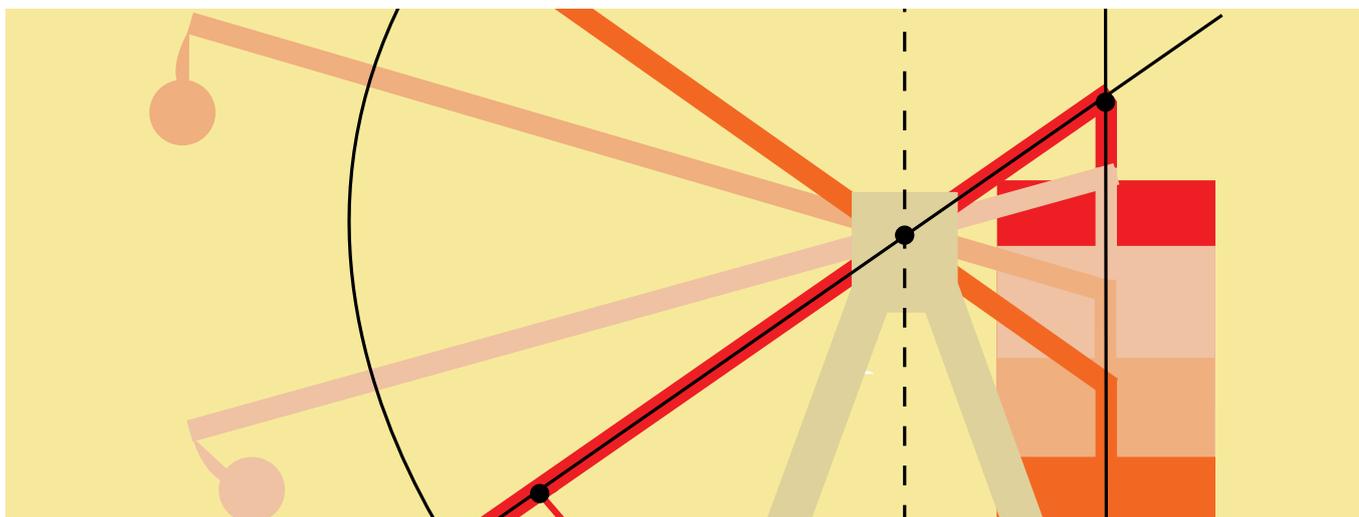
Esta asignatura se enfoca en el estudio de la forma visual, lo que significa abordar los "mecanismos" del diseño. En este sentido, se introduce al estudiante en temas esenciales vinculados a la generación de la forma, su estructuración y su percepción.



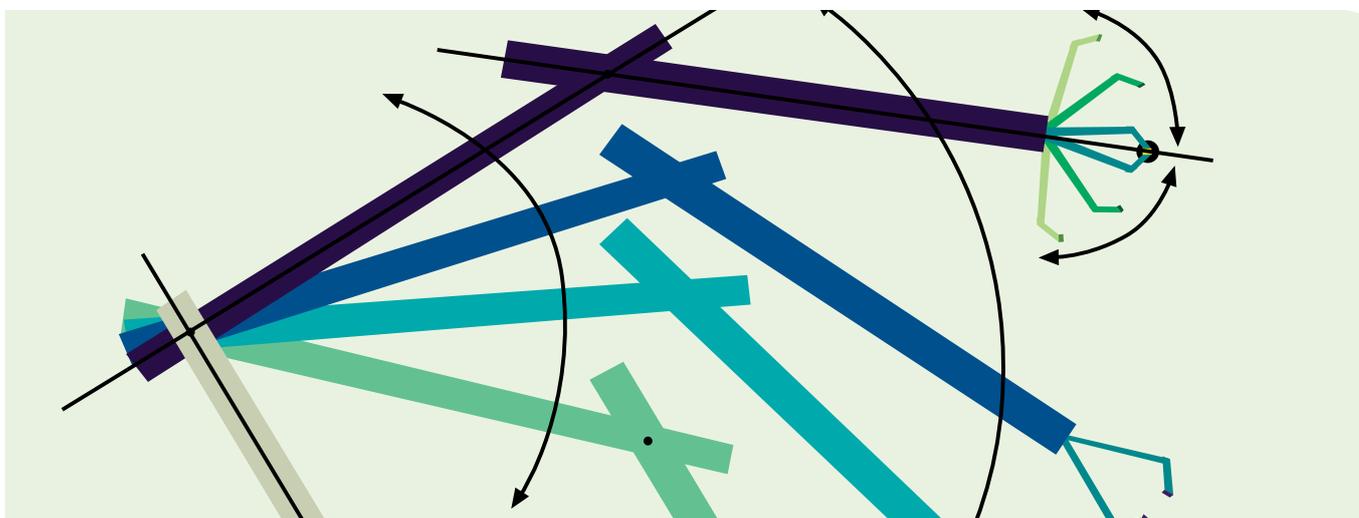
TP Nro. 2 Forma y Color
Estudiante: Ian Solari



TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Facundo Ochoa



TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Ian Solari

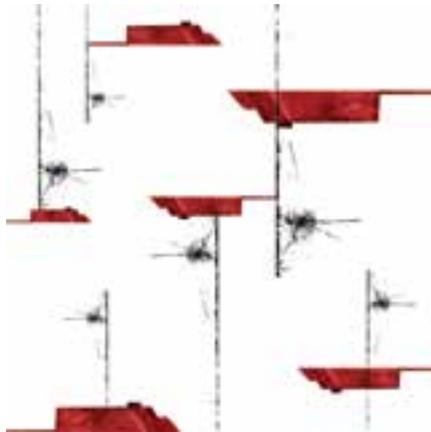
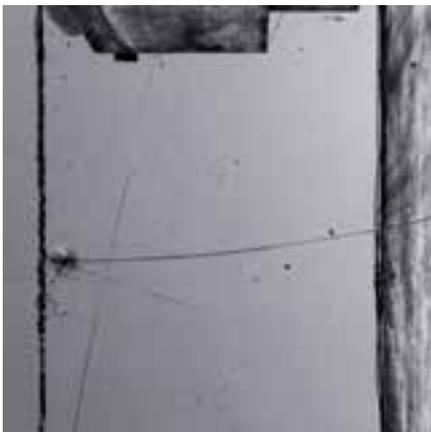


TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Matías Díaz

Morfología II

Titular: **Gabriel Mahia**

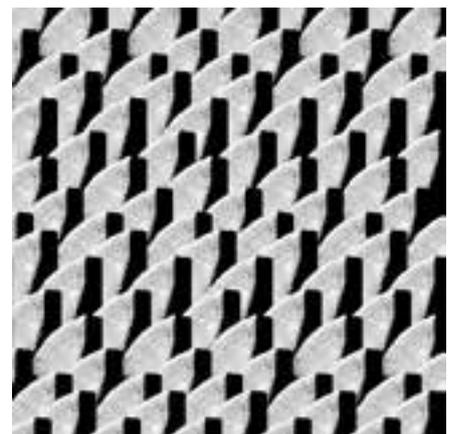
La materia pretende avanzar en el estudio de la forma atendiendo a distintos aspectos, la forma como percepción (Gestalt), la forma como construcción, atravesando distintas manifestaciones bi y tridimensionales. En sus tres trabajos prácticos se explora el relevo, el objeto y la relación imagen tipografía.



Rocio Escriña



Agostina Paredes



Pedro de Ibarlucea

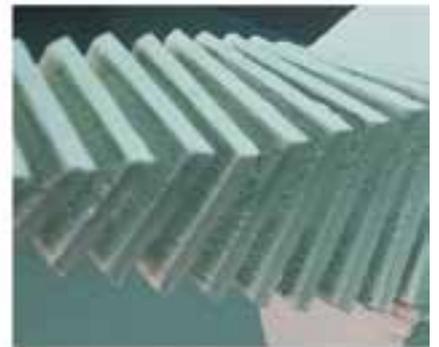
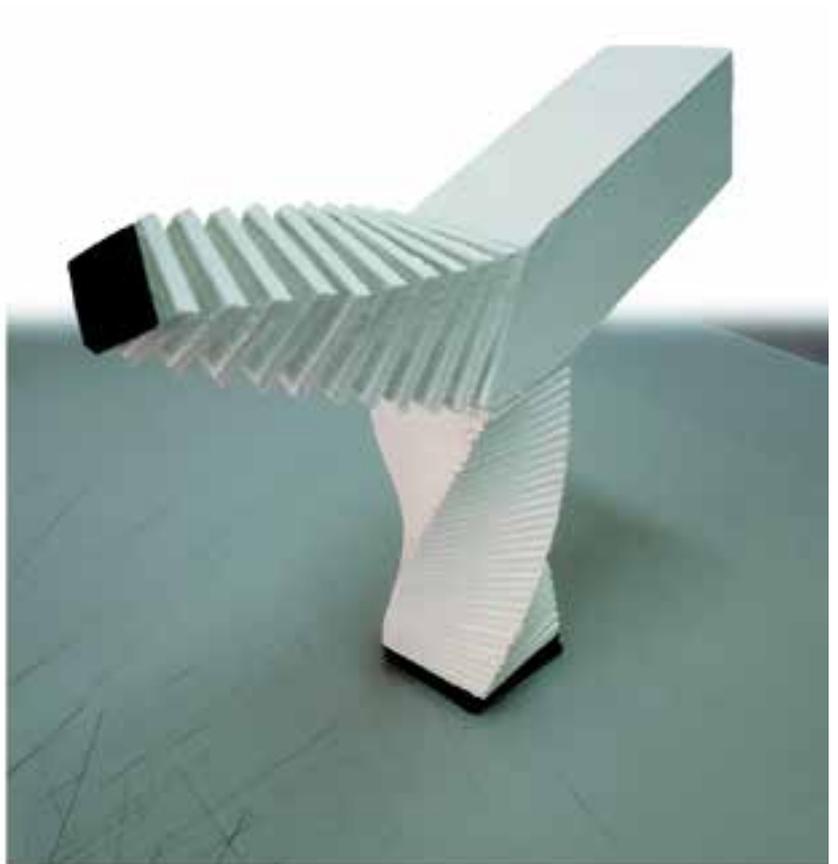
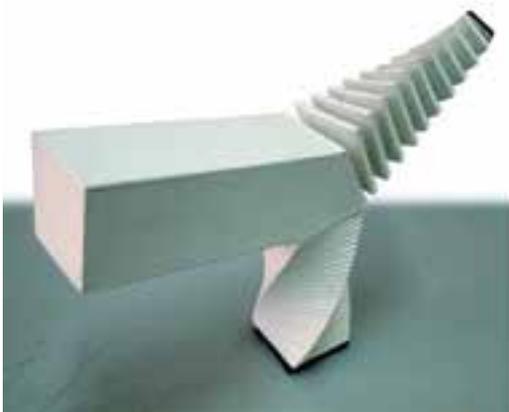
Morfología II

Titular: DG Claudio Guarido

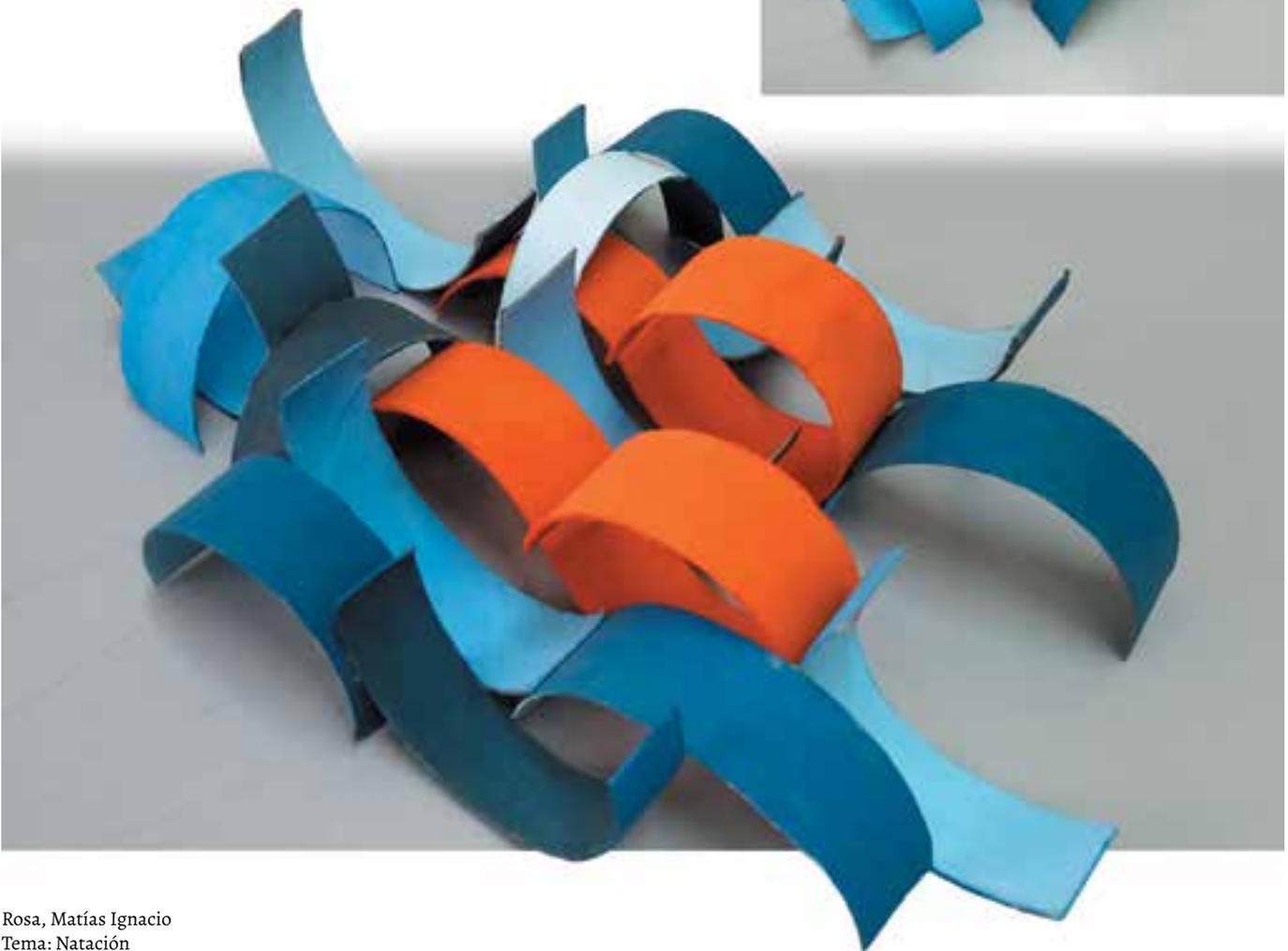
Adjunto: DG Martín Fridman

La forma tridimensional, partiendo desde volúmenes simples, cortes, operaciones de simetría y diferentes manifestaciones espaciales, logra transmitir sensaciones y conceptos más allá de lo puramente visual.

En el curso de Morfología2 de 2018 el tema fue Disciplinas Deportivas.



Ceballos, Ana Maité
Tema: Taekwondo



Morfología II

Titular: **Martín Tisera**

El segundo nivel de Morfología profundiza el estudio, ya iniciado en el curso anterior, acerca de los distintos aspectos comunicacionales de la forma. Los ejercicios están orientados al desarrollo de un lenguaje visual, lo que implica el manejo de una gramática que permita decir visualmente. Para esto se busca sensibilizar la mirada sobre elementos como la textura, el color, la luz y la materialidad, entre otros.



TP Nro. 1 Lenguaje-Clima
Estudiante: Ian Solari



TP Nro. 3 Libro-Sistema
Estudiante: Facundo Ochoa



TP Nro. 3 Libro-Sistema
Estudiante: Ian Solari



TP Nro. 2 Lenguaje-Materialidad
Estudiante: Camila Bioca

Tipografía I

Titular: Miguel Catopodis

Adjunto: Fabián Carreras

Tipografía I es el primer acercamiento que tienen los estudiantes al campo de la Tipografía. Se trata de una de las áreas centrales dentro de la disciplina del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual ya que contiene a todas las expresiones visuales que requieren del uso de signos tipográficos. Los trabajos prácticos propuestos durante este cuatrimestre proveen las herramientas esenciales para el desarrollo de los estudiantes en su trabajo creativo. Así, Tipografía I aborda la anatomía tipográfica, la retórica del signo tipográfico, el manejo conciente de los espacios de interletra e interpalabra, las clasificaciones de la tipografía, para finalizar el cuatrimestre diseñando propuestas expresivas.



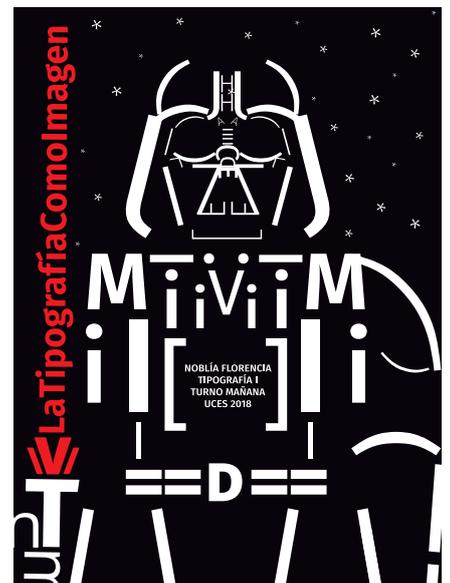
La tipografía como imagen
Ana Maité Ceballos



La tipografía como imagen
Matías Rosa



La tipografía como imagen
Mariel Bordenave



La tipografía como imagen
Florencia Noblía



AGOSTINA
DE CILLIA

Logotipo personal
Agostina De Cillia



Delfina D'Agosto

Logotipo personal
Delfina D'Agosto



MATÍAS
ROSA

Logotipo personal
Matías Rosa



CHALTEN

Semantización tipográfica
Matías Rosa



CONTRA
NOCIÓN

Semantización tipográfica
Delfina D'Agosto



Afiche social
Agostina Paredes



Afiche social
Pedro de Ibarlucea

Tipografía II

Titular: Miguel Catopodis

Si bien Tipografía II plantea una continuidad con Tipografía I, a su vez, constituye una nueva etapa. En este nivel los estudiantes profundizan aspectos surgidos a partir de la creación de la Imprenta europea del S. XV y en otros que trascienden la revolución digital. Los trabajos prácticos de Tipografía II propician el desarrollo de habilidades tipográficas en el marco de la comunicación visual, incorporando los elementos básicos del diseño editorial así como plantea también un acercamiento a la microtipografía. Se estimula, además, la capacidad de observación crítica, ya sea a partir del análisis de ejemplos de distintos períodos, como del estudio de casos destacados de la actualidad.



Afiche informativo
Camila Honczaruc



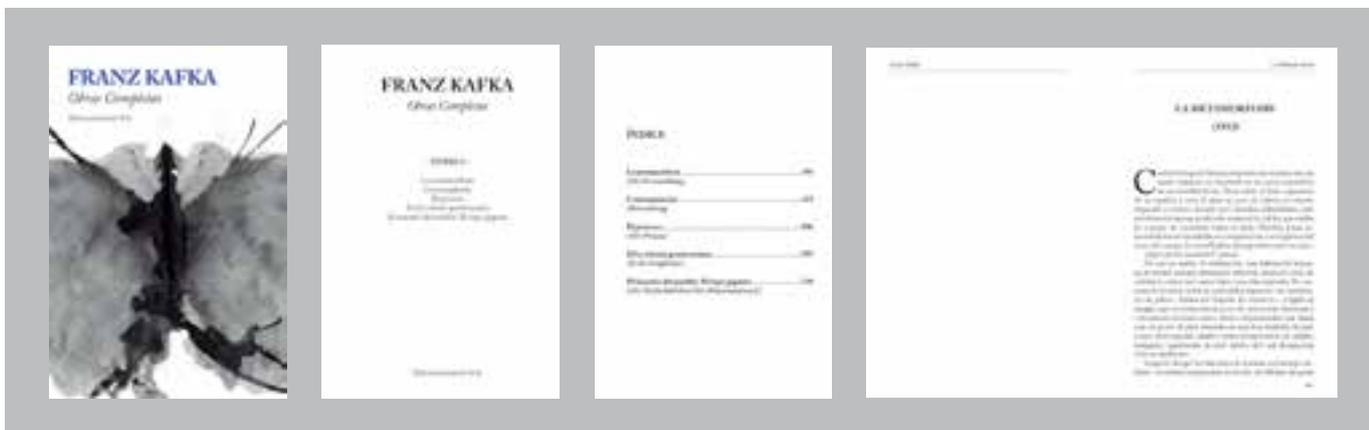
Diseño de libro
Agostina Paredes



Tríptico (portada)
Matías Rosa



Tríptico (portada)
Florencia Noblía



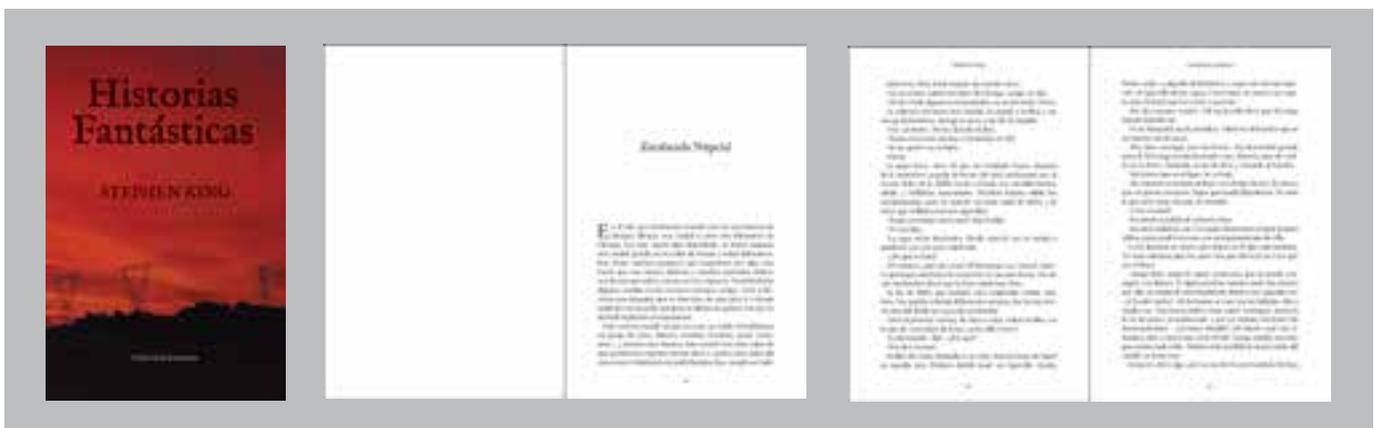
Diseño de libro (tapa; portada; índice; página de apertura)
Melanie Marangoni



Diseño de libro (retícula; tapas)
Agustín Drandich; Agostina De Cillia; Delfina D'Agosto



Diseño de libro (tapa, contratapa y lomo; portada; índice)
Valeria Havelka



Diseño de libro (tapa; página de apertura; doble página modelo)
Ana Maité Ceballos

Diseño e informática I

Titular: Fabián Carreras

Introducción a los principios básicos de la comunicación visual. Formulación de problemas de diseño de baja complejidad. Durante la cursada se pondrá énfasis en temas tales como: síntesis icónica, Gestalt, tipografía, color, idea rectora y serie. También se abordarán nociones compositivas de diagramación. Retórica textual y visual. Para la resolución de los ejercicios y trabajos prácticos, se utilizarán los programas Illustrator y Photoshop realizando una introducción en el uso de las herramientas más frecuentes.



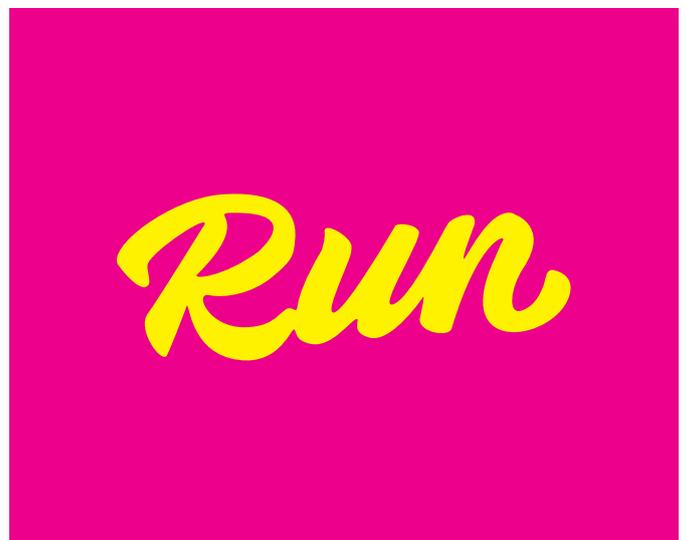
Figuras geométricas y trazo
Facundo Ochoa



Escala, repetición, alineación
Roccío Filippo



Composición de texto
Roccío Filippo



Pluma y buscatrazos
Mercedes Loitegui



Calco y máscara de recorte
Juan Ferrario



Capas
Rocío Filippo



Varita mágica y selección rápida
Malena Perez



Pluma, bote de pintura, capas
Ian Solari

Diseño e informática I

Titular: DG Pablo Roldán

Adjunto: DG Viviana Martínez

JTP: DG Silvina Dominguez

La presente asignatura es básica en el aporte de herramientas técnicas para la producción de diferentes productos del diseño gráfico, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat, permitirán al estudiante obtener los recursos adecuados para concretar cualquier tipo de producción visual bidimensional. Resulta fundamental el manejo de estas herramientas, ya 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 Illustrator 2 / Herramientas secundarias y editoriales
(Rediseño de doble página editorial)
Soledad Encinas



TP Illustrator 2
Camila Honczaruk



TP Illustrator 2
Florencia Nobila



TP Illustrator 2
Melody Diosquez



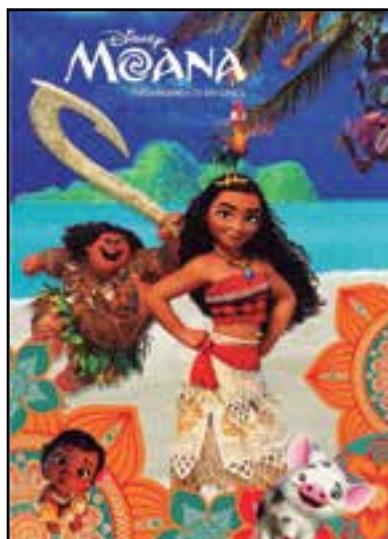
Examen final, Photoshop e Illustrator (Tapa de revista)
Gochi De Cilia



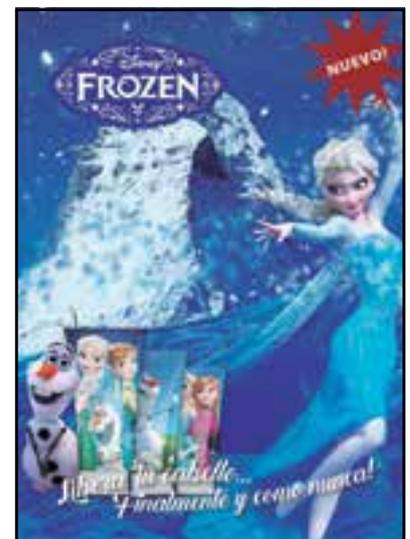
Examen final, Photoshop e Illustrator (Tapa de revista)
Florencia Nobila



TP 3 Photoshop / Aviso Publicitario
Soledad Encinas



TP 3 Photoshop / Aviso Publicitario
Gochi De Cilia

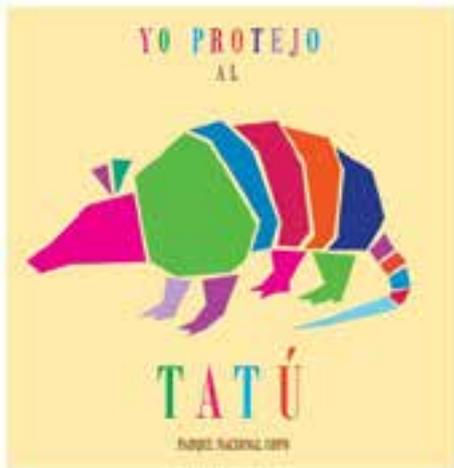


TP 3 Photoshop / Aviso Publicitario
Florencia Nobila

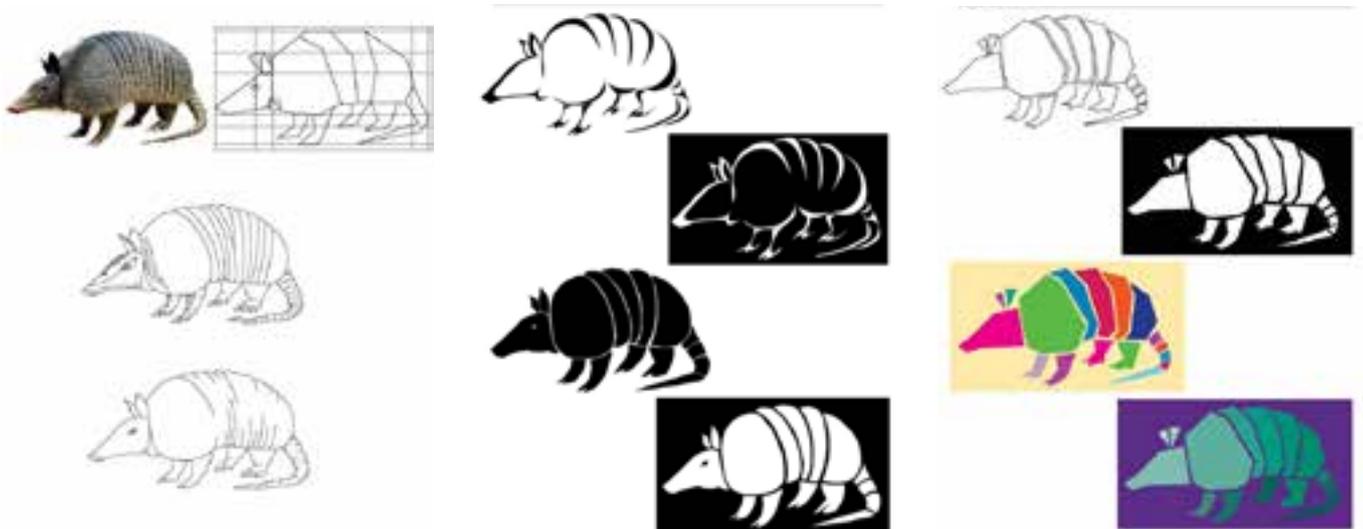
Diseño e informática I

Adjunto: **Silvina Giaganti**

En Diseño e informática desarrollamos y adquirimos el conocimiento inicial de las herramientas para la producción del diseño gráfico, permitirá al alumno obtener los recursos adecuados para poder llevar adelante cualquier tipo de proyecto de diseño, de una manera creativa ya que resulta fundamental el manejo de estas herramientas, que son las más reconocidas y utilizadas en los ámbitos profesionales del diseño gráfico (estudios de comunicación y diseño gráfico, agencias de publicidad, editoriales, imprentas etc.).



TP N° 1 - Síntesis Gráfica , Illustrator CS6
Agostina Paredes

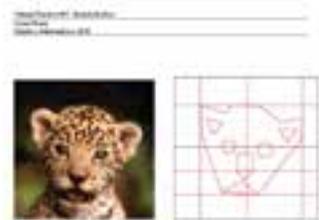




TP N° 1 - Síntesis Gráfica , Illustrator CS6
Paula Cicero



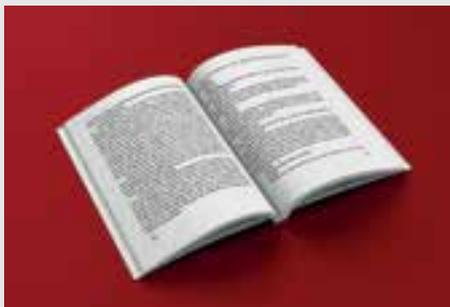
TP N° 1 - Síntesis Gráfica , Illustrator CS6
Francisco Gomar



Diseño e informática II

Titular: Fabián Carreras

Tomando como punto de partida la figura del rediseño, se resolverán piezas editoriales como libros, revistas o afiches. Se pondrá énfasis en la comunicación visual aplicada a cada audiencia. Reforzaremos el concepto de sistema a partir del uso de familias tipográficas. Destacaremos las jeraquías espaciales y de lectura. Realizaremos composiciones con y sin retícula. Revisitaremos las figuras retóricas. Para la resolución de los ejercicios y trabajos prácticos se utilizará el programa Indesign, Illustrator y Photoshop.

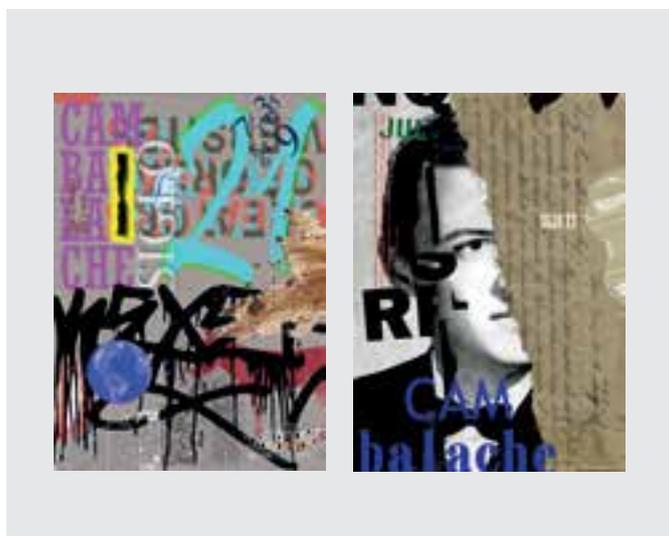




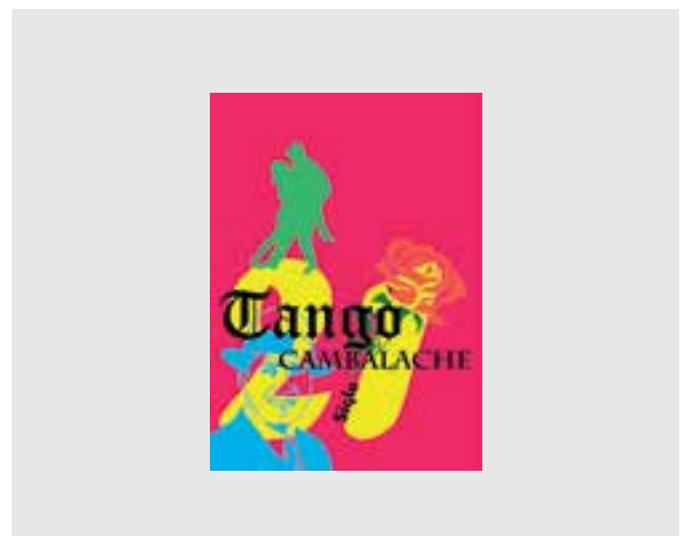
Composición y retícula
Pablo Zalazar



Composición y retícula
Diego Sanchez



Collage fotográfico en capas
Juan García Villafañe



Collage vectorial en capas
Mercedes Loiteghi

Diseño e informática II

Titular: DG **Pablo Roldán**

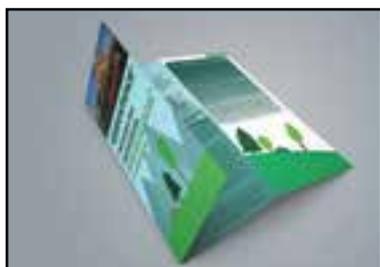
Adjunto: DG **Viviana Martínez**

JTP: DG **Silvina Domínguez**

Esta asignatura corresponde al segundo cuatrimestre del primer año del plan de estudio, es correlativa con Diseño e Informática I. Su importancia reside en el aporte de herramientas informáticas para el área del diseño gráfico editorial. Se impartirán los conocimientos sobre el programa In Design como las más importantes para el desarrollo editorial, con el objetivo de optimizar los flujos de trabajo, así como las herramientas de PDF Acrobat Profesional para el envío, optimización y difusión de archivos.



TP1: Rediseño de folleto tríptico (Herramientas básicas de InDesign) /
TP2: Diseño de Display (Refuerzo e integración de herramientas de Illustrator, Photoshop y Acrobat)
Gochi De Cilia



TP1: Rediseño de folleto tríptico en InDesign
Camila Honczaruk



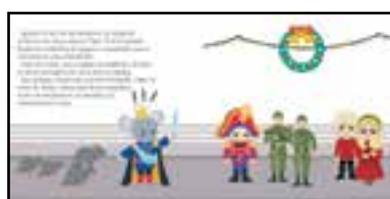
TP1: Rediseño de folleto tríptico en InDesign
Soledad Encinas



TP1: Rediseño de folleto tríptico en InDesign
Soledad Encinas



TP3: Portfolio interactivo en In Design y Adobe Acrobat.
Camila Honczaruk

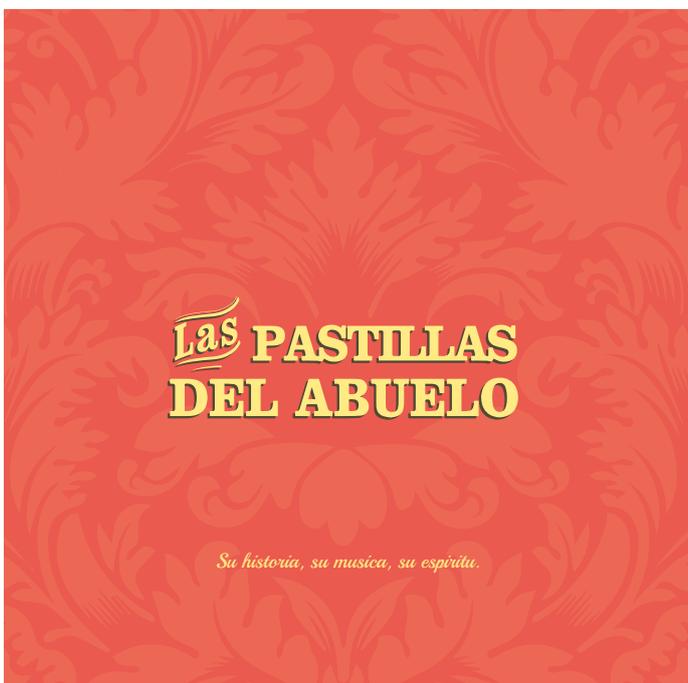


Examen Final: Cuento digital interactivo e impreso.
Gochi De Cilia

Diseño e informática II

Adjunto: **Silvina Giaganti**

En Diseño e informática desarrollamos y adquirimos el conocimiento inicial de las herramientas para la producción del diseño gráfico, permitirá al alumno obtener los recursos adecuados para poder llevar adelante cualquier tipo de proyecto de diseño, de una manera creativa ya que resulta fundamental el manejo de estas herramientas, que son las más reconocidas y utilizadas en los ámbitos profesionales del diseño gráfico (estudios de comunicación y diseño gráfico, agencias de publicidad, editoriales, imprentas etc.).



TP N° 1 - Diseño Editorial de Insert para revista Rock and Roll
 Agustina Paredes

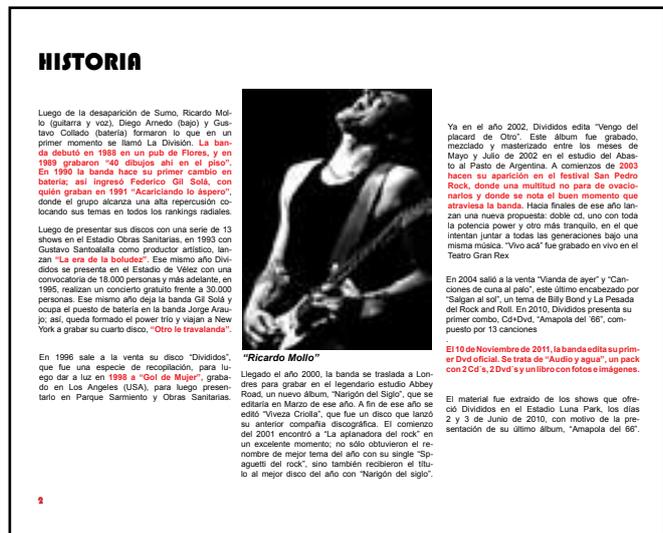




TP N° 1 - Diseño Editorial de Insert para revista Rock and Roll
Delna D'Agosto



TP N° 1 - Diseño Editorial de Insert para revista Rock and Roll
Micaela Magistris



2º AÑO

DISEÑO CON TIPOGRAFÍA

FOTOGRAFÍA

Diseño con tipografía

Adjunto: **Fernanda Cozzi**

La materia pretenderá aproximarse a la comprensión de las reglas técnicas, perceptivas, estilísticas y funcionales inherentes a un proyecto de diseño enfocado en la tipografía.

Esta aproximación constituirá una base para un profundo conocimiento del conjunto de decisiones proyectuales que deben tenerse en cuenta en el diseño de fuentes tipográficas con bases consistentes —tanto teóricas como prácticas—. Dichas bases tendrán utilidad no sólo en un futuro proyecto de diseño de alfabetos digitales, sino también en la toma de decisiones formal-funcionales que cualquier faceta del diseño posee.



Fanzine
Agustín Funes



Tipografía como imagen
Agustín Funes



Fanzine
Aixa Meyer



Combinación tipográfica
Aixa Meyer

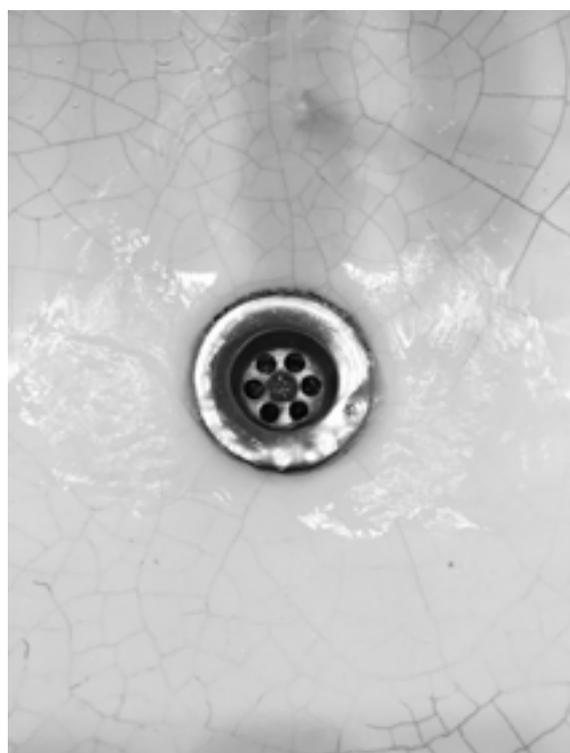
Fotografía

Adjunto: **Luciana Jankilevich**

La fotografía es una herramienta de trabajo dentro del diseño gráfico, que necesita desarrollar la mirada para alentar la creación de imágenes propias cargadas de identidad y creatividad. Algunos de los objetivos de la materia son comprender el lenguaje fotográfico para interpretar una imagen, analizar su sentido conceptual y subjetivo. Desarrollar una mirada crítica y propia entorno a la poética de la imagen. Los trabajos prácticos presentados muestran el proceso creativo dentro de una bajada teórica y el trabajo final de edición de un fotolibro de autor.



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Luciana Durso



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Luciana Durso



Retrato armado
Delfina D' Agosto



Retrato espontáneo
Delfina D' Agosto



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Tomás Timurcioglu



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Tomás Timurcioglu



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Catalina Vilches Brambilla



Trabajo Final. Fotolibro de Autor
Catalina Vilches Brambilla

Fotografía

Titular: Pablo Ziccarello

Los usos de la fotografía en relación a las practicas del diseño se desarrollan en la cátedra por medio de tres ejes constantes de trabajo: Reflexión-investigación-producción. Reflexión sobre la fotografía de autor con el objetivo de pensarse como generadores/creadores de imágenes y no como meros operadores de dispositivos. Investigación de la historia de la Fotografía, desde sus orígenes hasta la actualidad, para comprender el desarrollo de los mecanismos de las imágenes fotográficas, y ubicarse también dentro de nuestro contexto de producción y distribución. Producción semanal de imágenes fotográficas propia por medio de consignas específicas, pero de interpretación abierta, para entrenar una mirada personal, tanto como un criterio amplio de interpretación. La dinámica de estos tres ejes propone la generación de conocimiento compartiendo los resultados en el aula y así potenciar los diferentes puntos de vista en la subjetividad de la mirada fotográfica.

Infografía
Facundo Ayala

ASTROFOTOGRAFÍA

Era Analógica

Un día como hoy en **1839**, Louis Daguerre, primer divulgador de la fotografía e inventor del daguerrotipo, tomaba la primera fotografía de la Luna.





Daguerrotipo Louis Daguerre Foto de Louis Daguerre



Foto de John Draper

La importancia de la fotografía en la astronomía fue entendida desde la invención del daguerrotipo: en 1839, la Cámara de Diputados compró el proceso de Louis Daguerre. El primer uso de la astrofotografía se le atribuye a **John William Draper el 23 de marzo de 1840**

El 2 de abril de **1845**, Louis Fizeau y Léon Foucault lograron la imagen fotográfica del Sol más antigua.



Henry Draper en septiembre de **1880** con una exposición de 50' logró tomar la primera mancha, la nebulosa de Orion

1883 Andrew Ainslie Common, usando una técnica de multi exposición en la placa fotográfica de hasta 60 minutos, y su telescopios construido por el mismo de 36 pulgadas, la que permitió ver estrellas jóvenes invisibles al ojo humano



Era Digital

El cambio que separo las dos eras fue la creación de el telescopio espacial Hubble, es un telescopio que orbita en el exterior de la atmósfera. en órbita circular alrededor de la Tierra a 593 km. Denominado de esa forma en honor del astrónomo Edwin Hubble, fue puesto en órbita el 24 de abril de 1990. Este telescopio espacial fue el primer paso hacia la era digital. La ventaja de disponer de un telescopio más allá de la distorsión que produce la atmósfera terrestre es esencialmente que de esta manera se pueden eliminar los efectos de la turbulencia atmosférica que existe en la tierra.





Canon digital rebel



Nikon D70

El segundo gran cambio sucedió en **2004**, cuando las cámaras **Canon Digital Rebel** y **Nikon D70** asaltaron el mundo no solo de la fotografía diurna, sino también para uso astronómico. Y menos de dos años después aparecieron en el mercado otras cámaras réflex digitales de bajo coste. El mundo de la astrofotografía asistió a una mudanza masiva de la cámara reflex a los aparatos digitales. Las reflex digitales existen desde aproximadamente el año **1995**, pero los modelos de Canon y Nikon en 2004 fueron los primeros con buenas prestaciones en fotografía astronómica.

UN CLIC POR EL TIEMPO

<p>1839 - CÁMARA OSCURA Era una gran caja de madera, sobre todo decorada desde el exterior por una lente, el objetivo óptico para cada foto desde arriba y existía la imagen fotografiada sobre una cartulina semitransparente, apoyándose en un cristal situado en la parte superior.</p>	<p>1994 - APPLE ICKKTAKZ 190 La fotografía digital entró en Apple con un modelo muy especial, Apple ICKKTAKZ 190 por la compañía de los ordenadores, la cámara era cosa de Apple y estaba fabricada en Japón por Canon. Era la primera digital pensada a ser usada en un ordenador, gracias al uso de un conector USB. Producía imágenes con color RGB a color.</p>
<p>1836 - DAGEROTIPO Louis Daguere publicó sus primeros resultados del proceso. Consistían en láminas de cobre plateadas y tratadas con vapores de Yodo y platino del punto durante 1 hora. Necesitaban los tiempos de exposición, consiguiendo una imagen apenas visible. A partir de este momento muchas ciudades en el nacimiento de la fotografía.</p>	<p>2000 - KYOCERA VP-210 El primer teléfono móvil con cámara. El móvil se volvió tan popular que en cuestión de dos años estos dispositivos también en la comunicación para tiempos. Este teléfono móvil era capaz de tomar fotografías con una resolución de 0,1 megapíxeles para un display de 256 colores.</p>
<p>1880 - PRIMERA CÁMARA KODAK El inventor de IBM George Eastman inventó la película en rollo, marcó el final de la era fotográfica primitiva. En 1888, sacó a la venta la primera cámara de serie, la Kodak, cargada con película transparente, que hizo el tema "¡tú solo aprietas el botón, nosotros hacemos el resto!" para la fotografía al instante de millones de personas.</p>	<p>2005 - KODAK EASYSHARE ONE Hicieron un año pudieron ver una cámara con conectividad WiFi, la foto Kodak en sus últimos momentos como empresa potente en el sector, una cámara compacta. La Kodak EasyShare One contaba con un sensor de 4 megapíxeles y más innova para alcanzar 1.500 imágenes. También incluía Internet en su pantalla táctil de 3 pulgadas.</p>
<p>1925 - LEICA I La fotografía comercial floreció y los hermanos Lumiere hacen posible la película de color. Fotografías en color se toman con cámara de 3 exposiciones. Utilizaban película fina de magnesio como fuente de luz artificial. Fue la primera cámara comercial y precursora del uso de película de 35mm desarrollada en Alemania.</p>	<p>2008 - PANASONIC LUMIX G1 Una nueva familia de dispositivos en los que no hay espejo y se introduce un nuevo sistema conocido como micro cuatro tercios (sensor 4/3). Tamaño más reducido, visores electrónicos, objetivos intercambiables y una gran variedad de accesorios a la grabación de vídeo. Cuenta con 13 megapíxeles y una pantalla táctil.</p>
<p>1947 - POLAROID LAND Esta cámara, desarrollada por Edwin Land, añadió a la fotografía el atractivo de conseguir fotos instantáneamente por un minuto después de haberla tomado.</p>	<p>2015 - POLAROID CUBE Sin dispositivo externo, cargado y a prueba de agua, como un tema con un botón de activación y protección en la parte superior y un botón en la inferior para controlar sobre superficies horizontales y grabar a mano libre. Cuenta con conectividad WiFi, para conectarse a cualquier dispositivo móvil y desde su pantalla ver lo que grabamos.</p>
<p>1975 - PRIMERA CÁMARA DIGITAL KODAK Para finalizar de los años 80 y principios de los 90 se lanzó con la investigación, desarrollo y primera película de la fotografía digital, por parte de Willard S. Boyle y George E. Smith y posteriormente Steven Sasson por parte de Kodak. Primera cámara digital desarrollada por Kodak, usaba cassette de banda magnética.</p>	<p>2017 - LIGHT Una nueva familia de dispositivos en los que no hay espejo y se introduce un nuevo sistema conocido como micro cuatro tercios (sensor 4/3). Tamaño más reducido, visores electrónicos, objetivos intercambiables y una gran variedad de accesorios a la grabación de vídeo. Cuenta con 13 megapíxeles y una pantalla táctil.</p>

Infografía
Macarena Rimoldi

APS

El Advanced Photo System fue el último intento de modernización de la fotografía química antes de la evolución hacia la fotografía digital. La tecnología híbrida del APS fue presentada oficialmente por Canon, Fujifilm, Kodak, Minolta y Nikon el 22 de abril de 1996. Kodak dejó de fabricarlo en 2004, y actualmente ha caído en desuso.

Indicadores del estado del carrete APS:

1. Sin exponer
2. Parcialmente expuesto
3. Expuesto
4. Procesado.

La APS es una película de negativo de emulsiones mejoradas con un formato de (30,2 mm x 16,7 mm), que se ofrece en un carrete cerrado especialmente compacto. La película también incluye información óptica y magnética que hacen posible una comunicación entre la cámara-película-laboratorio.

El ancho de la película es de 24 mm y tiene 3 formatos posibles:

H para "HIGH DEFINITION"

C para "Classic"

P para "Panorámica" se ofrece en sensibilidades estándar de 100, 200 y 400 iso además de algunas emulsiones especiales con características de sensibilidad mejorada.

Full Frame:
el Full Frame es un sensor con unas medidas de 24 x 36 mm (aprox), mientras que los sensores APS suelen tener medidas de 23,6 x 15,8 o 22,3 x 14,9 (depende si hablamos de Nikon, Pentax, Sony o Canon), y al mostrar tales números, la gran mayoría de las personas considera que un sensor solo por disponer de mayor área ya va a disponer de mejor calidad de imagen.

Recorte del área que ocuparía la imagen en un sensor APS partiendo de una imagen Full Frame

Diferencias entre aps y full frame:
con un sensor full frame es mayor el rango dinámico, mejor la reproducción del color, hay más opciones para controlar la profundidad de campo y un nivel de detalle superior, pero en la práctica es algo que no repercute en la fotografía, ya que no notan para nada la cámara que se ha usado, pero la experiencia de usuario de un sistema full frame, es lo que nos hace preferirla, ya que el sistema aps requiere mas conocimiento a la hora de usarlo, ya que depende de varios factores opticos, etc, para competir con una ff.

Infografía
Ignacio Crespo

3° AÑO

ANIMACIÓN

ORGANIZACIONES Y EMPRENDIMIENTOS DE DISEÑO

EDICIÓN DIGITAL

DISEÑO SUSTENTABLE Y RSE

Animación I y II

Titular: DG y Realizadora Cinematográfica **María Carmen Montes**

Animación está concebida como una materia global que abarca tanto la perspectiva teórica como la práctica.

Los trabajos prácticos se diseñan en función de la aplicación de los conceptos y de la experimentación sobre distintas técnicas de animación que permiten el mejor planteo posible una vez determinado el partido conceptual.

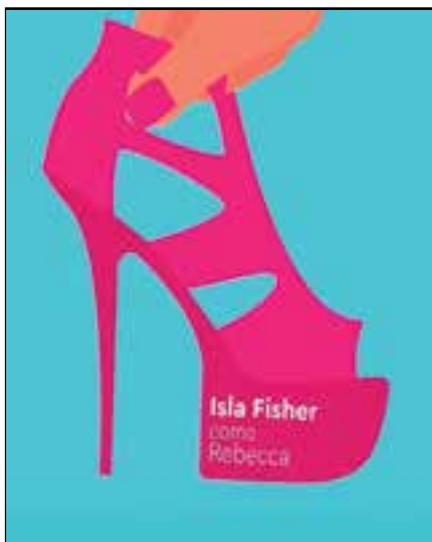
La modalidad de los trabajos es tanto individual como grupal, y se hace especial énfasis, además, en la visualización y análisis de material de animación y de referentes dentro de la misma.



Corto de animación técnica libre (3D)
Leonardo Tadeo, Matías González, Alvaro Pirola



Rediseño de secuencia de títulos
Julieta Ortiz Lorenzati



Rediseño de secuencia de títulos
Julieta Ortiz Lorenzati



Rediseño de secuencia de títulos
Julieta Ortiz Lorenzati



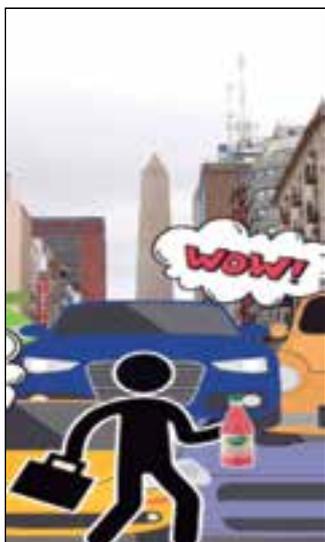
Corto de animación técnica libre (3D)
Leonardo Tadeo, Matías González, Alvaro Pirola



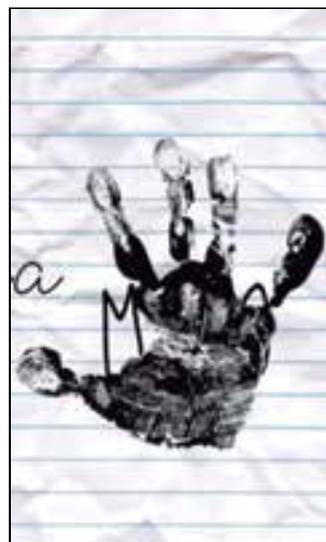
Corto de animación técnica libre (3D)
Leonardo Tadeo, Matías González, Alvaro Pirola



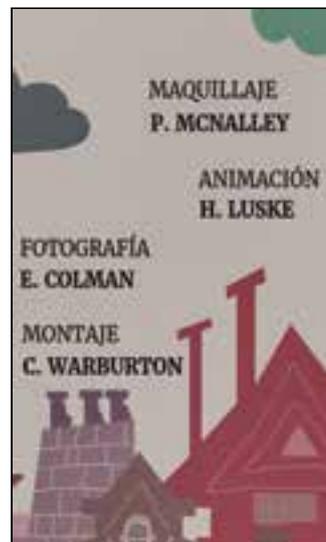
Corto de animación técnica libre
Florencia Sojo, Florencia López Berreti, Julieta Ortiz Lorenzati



Rediseño de publicidad animada
María Belén Ruiz Escoda



Animación Tipográfica
María Belén Ruiz Escoda



Rediseño de secuencia de títulos
Florencia Sojo

Organizaciones y emprendimientos de diseño

Titular: D. I. Diego Jankilevich

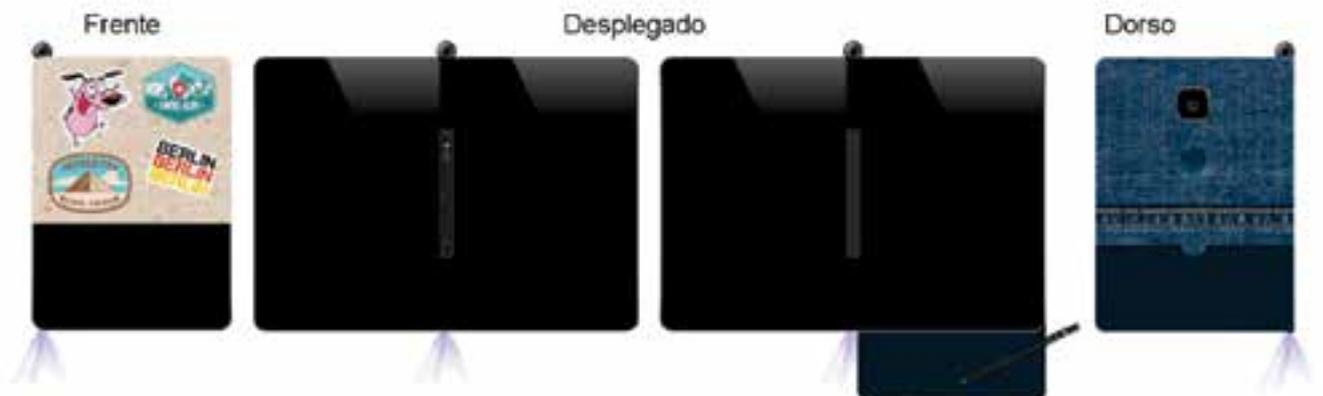
*La materia tiene como finalidad introducir a los alumnos en el conocimiento y la comprensión de la metodología del marketing, en su relación con el campo laboral de los futuros profesionales de Diseño Gráfico y Comunicación.
El trabajo práctico documenta un proyecto de emprendimiento planificado por el alumno según su motivación, desde la toma de conciencia de la ilusión que lo lleva a emprender hasta la gestión de nuevas tecnologías para el financiamiento colectivo.*

Luego de hacer un mapa de conceptos, se definió que lo que mejor representaba al producto era la palabra bitácora. Ya que permite llevar un registro escrito de diversas acciones. Su organización es cronológica, lo que facilita la revisión de los contenidos.

BITÁCORA -DE RECUERDOS-

Bitácora de recuerdos - Dispositivo para conservar y compartir recuerdos digitales
Sofía Santantonin

Bocetos



Bitácora de recuerdos - Dispositivo para conservar y compartir recuerdos digitales
Sofía Santantonin

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 Gráfico y Comunicación Visual, tomando en cuenta el análisis del mercado, la satisfacción del consumidor y el beneficio para la empresa.



TAS - El único mazo que necesitás
Florencia López Berretti, Florencia Sojo Noceti, Julieta Ortiz Lorenzati



Producción fotográfica

¿QUÉ ES TAS?

TAS es el único mazo que necesitás. Combina las cartas españolas y de póker en un solo mazo, de diseño exclusivo y práctico.

Las cartas de TAS están pensadas para que puedas **llevar la diversión a todos lados**. No necesitás más que este mazo para jugar a todos los juegos clásicos de cartas y además los **diez juegos para previas** incluidos en el manual. Del tamaño de la palma de una mano, ideal para que te acompañe donde sea que vayas.

¿CÓMO FUNCIONA?

TAS está pensado de manera que se combina en un solo mazo de **54 cartas** los palos de los mazos español y de póker.

Cada carta común posee un **valor numérico y dos palos distintos**, uno equivalente a cada tipo de mazo. El sentido en el que se vea la carta será determinado por el tipo de mazo necesario para el juego elegido, **colocándose hacia arriba el palo deseado**.

¿QUÉ INCLUYE?

TAS contiene **52 cartas dobles**, más dos comodines con desafíos extra. Un manual con **diez juegos para previas** explicados de manera simple y rápida, donde vas a encontrar opciones para todos los gustos, cantidad de jugadores y complejidades deseadas. Además, incluye **opciones de desafíos y trabalenguas** para realizar en lugar de tragos.

Además de nuestras propuestas TAS permite jugar a cualquier juego de cartas que ya conozcas, así que **¿qué estás esperando?**

Divertite conociendo nuestra propuesta y acordate que cualquier reunión con amigos siempre termina en risas si TAS está presente.

CONSEGUILO YA



REINE.OK



REINE.OK

Edición digital

Titular: **DG. María Paula Caia Zotes**

Adjunto: **Lic. 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), respondiendo 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, reconociendo sus componentes y comprendiendo su metodología, sus códigos y su desarrollo digital.



Branding de TV (Canal Warner / Bumpers - zócalo - storyboards)
Julieta Ortiz Lorenzati y Daniel De Gregorio



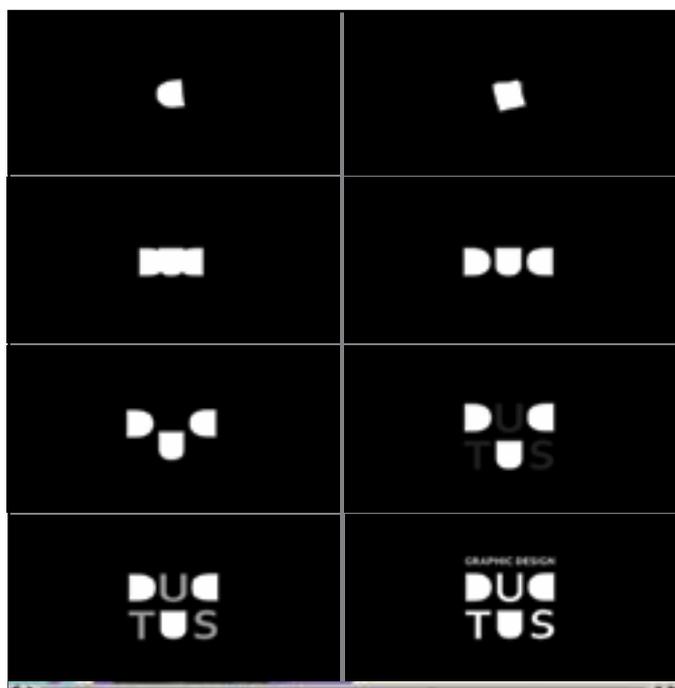
Branding de TV (Canal Warner/ Manual)
Julieta Ortiz Lorenzati y Daniel De Gregorio



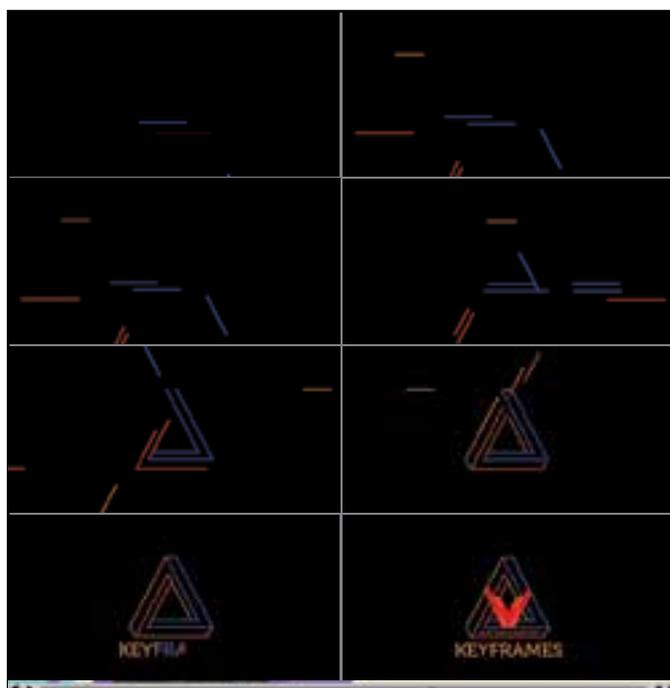
Branding de TV (Canal Home & Health/ Manual)
Florencia Berreti y Florencia Sojo



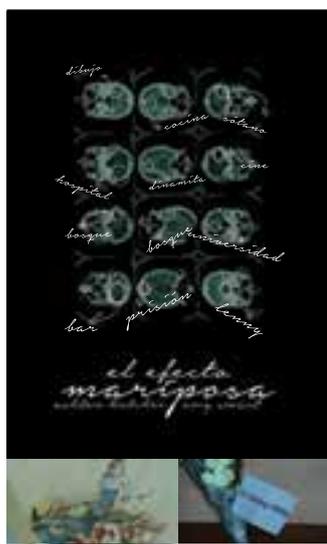
Branding de TV (Canal TRU TV/ Manual)
Natalia Pisani



Logo Animado (Estudio de diseño)
Julieta Ortiz Lorenzati y Daniel De Gregorio



Logo Animado (Estudio de diseño)
Juan Francisco Gómez - Lucía Alcaraz - Nicolás García



Branding CINE (trailer y afiche)
Miguel Augusto Vázquez



Branding CINE (trailer y afiche)
Antonella D'Ingiana



Branding CINE (trailer y afiche)
Juan Francisco Gómez

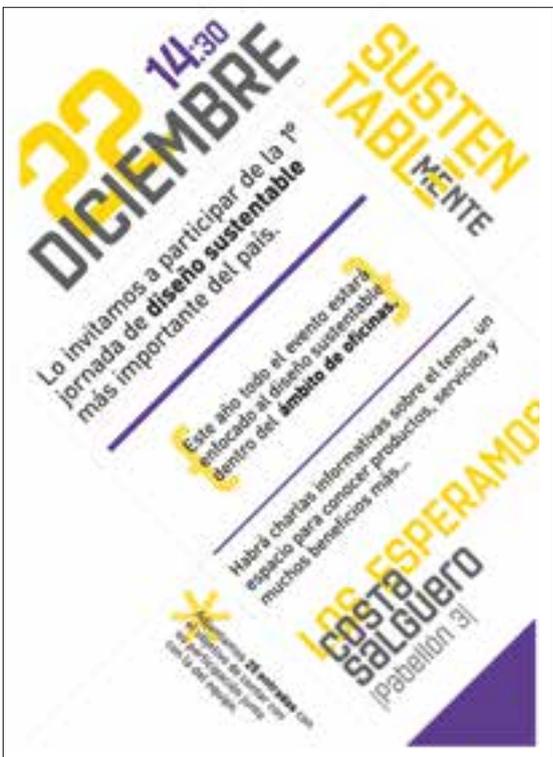


Branding CINE (trailer y afiche)
Julieta Ortiz Lorenzati

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 que manera el aspecto visual de un medio y de la realización de un proyecto inciden directamente sobre el medio ambiente.



Sistema: Marca
Ortiz Lorenzati Julieta - Lopez Berretti Florencia

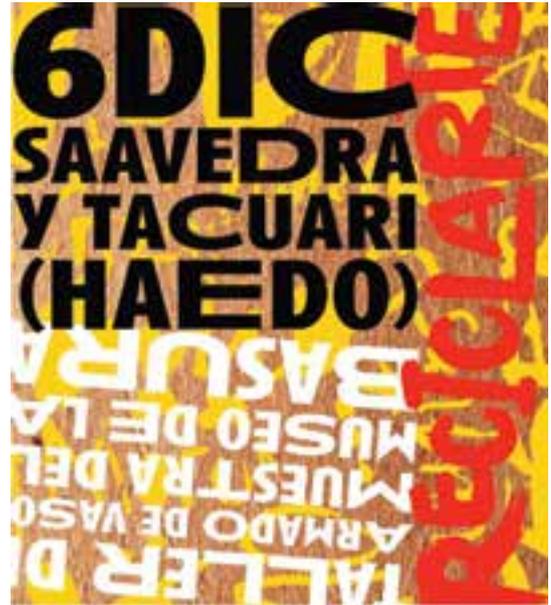
Sistema: Invitación
Recursos Sustentables: Sin demasías - Medidas de hoja estándar - Pliegues - Reutilización de impresiones - Optimización del espacio de impresión
Ortiz Lorenzati Julieta - Lopez Berretti Florencia



Sistema: Redes Sociales. Instagram
Ortiz Lorenzati Julieta - Lopez Berretti Florencia



Sistema: Marca
Vazquez Miguel , Tadeo Leonardo



Sistema: Invitación
Recursos Sustentables: Impresión en sellos - Cartón de los recicladores profesionales
Vazquez Miguel , Tadeo Leonardo



Sistema: Folleto
Recursos Sustentables: Sin demasías - Medidas de hoja estándar.
Vazquez Miguel , Tadeo Leonardo



Sistema: Invitación
Recursos Sustentables: Impresión digital - Tintas vegetales - Montado sobre cartón con engrudo con harina
Vazquez Miguel , Tadeo Leonardo



Sistema: Redes sociales.
Vazquez Miguel , Tadeo Leonardo

4° AÑO

DISEÑO DE SISTEMAS EDITORIALES

DISEÑO DE ENVASES Y PRODUCTOS

DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS Y ENTORNOS VIRTUALES

DISEÑO DE CAMPAÑAS PROMOCIONALES

DISEÑO DE SISTEMAS MULTIMEDIALES

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 al 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.



Periódico - Semanal.
Espinosa Sol



Revista Espinosa Sol

Revista Mileo Marcela



PARTIDO CONCEPTUAL

"Degustá el mundo explorando diversas culturas."

ENVASE ORIGINAL



DESARROLLO DEL ENVASE



Presente MEXICO
País de producción originaria del país.
Caucho y Harina.



Presente ITALIA
País de producción originaria del país.
Pasta y Harina.



Presente JAPON
País de producción originaria del país.
Fideos de Arroz y Kakiage.

Características Tipográficas
Aa Aa
Harina

ETIQUETA INTERNA

DESCRIPCIÓN: Presentación y Expositor para cada tipo de producto y sus variantes respectivas.



ETIQUETA EXTERNA

DESCRIPCIÓN: Etiqueta para cada tipo de producto y sus variantes respectivas.

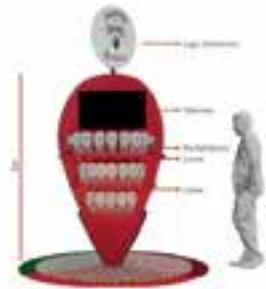


APLICACIÓN

DESCRIPCIÓN: La aplicación de la etiqueta en el producto final, mostrando la presentación y el diseño de la etiqueta en el producto final.



STAND PARA EXPONER EL PRODUCTO



PUBLICIDADES VÍA PÚBLICA Y REVISTA



FOLLETO



REDES SOCIALES

FACEBOOK



Diseño de interfaces gráficas y entornos virtuales

Titular: **Sebastián Gallo**

Adjunto: **Julián Cristiano**

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.

ZAFIRO

CARÁCTER

- Es muy activo y no le gusta descansar
- Tiene un buen corazón.
- Gran espíritu de liderazgo y mente estratega
- Es inteligente y racional pero también sensible
- Siente presión por su grupo y se siente responsable por ellos.
- Suele pensar antes de actuar y es quien piensa los planes de ataque.

Habilidades

- Diluye los poderes del agua gracias a su piedra azul.
- Puede controlar el estado y forma de su cuerpo.
- Puede volver líquido o gaseoso (invisible)
- También puede convertir sus brazos en cuchillas de hielo.
- Puede lanzar estacas de hielo y controlar el agua.
- Las zonas muy calurosas o estar bajo altas temperaturas es su mayor debilidad.

ACCESORIOS

- Piedra del Agua**
Cada uno de los guerreros tiene la suya y son su principal fuente de poder.
- Armadura**
Protege las zonas vulnerables de cada uno de los guerreros. Se adapta a sus habilidades.

UNIVERSO

- Planeta Tierra
- 10 Billones A.C.
- Habilidades y talentos de piedra
- Sin planes a en su alrededor y dinero, pero escasea.
- Ruinado por un tirano llamado Diamante.
- Pobreza pero honestidad cerca de la capital.
- Paz pero pobreza en poblados lejanos

PANDILLA

- ESMERALDA**
-Poder de la Tierra.
-Le gusta ayudar a los demás y comer risotto
-Es la más tranquila, cariñosa y protectora del grupo.
- AMBER**
-Poder del Trueno.
-Le gusta hacer reír a los demás y hacer fiestas.
-Es el más carismático, divertido y espontáneo del grupo.
- RUBÍ**
-Poder del Fuego.
-Le gusta entrenar y enfrentarse a enemigos.
-Es la más callada pero pasional y valiente del grupo.
- PERLA**
-Princesa e hija de Diamante.
-Es la más inocente pero también caprichosa del grupo.

MORFOLOGIA Y ALTURAS

VILLANO

- DIAMANTE**
-Villano.
-Fuerte de la Discordia.
-Su fuente de poder es el Arbol de Cristal.
-Mantiene escondida su verdadera identidad bajo máscara de Diamante.
-Su principal debilidad es su hija Perla.

LIBRO DE CUENTO

PROYECTO

TEASER SERIE ANIMADA

VIDEO JUEGO

WEB COMIC

Diseño de personaje, apertura de la narrativa transmedia
Zafiro: Franco Toscano / Travis: Manuel Ocampo

MUNDO - ENTORNO

PLANETA: [Icono de planeta]

CLIMA: [Iconos de clima]

VEGETACIÓN: [Iconos de plantas]

ANIMALES: [Iconos de animales]

TRAVIS

FAMILIA Y RELACIONES

MADRE: [Icono de madre]

HERMANOS: [Iconos de hermanos]

PRIMO: [Icono de primo]

PRIMO GRANDE: [Icono de primo grande]

HERMANO: [Icono de hermano]

HERMANO: [Icono de hermano]

TOBIA

COLORES: [Paleta de colores]

ALTERNATIVAS: [Iconos de alternativas]

CARÁCTER

PERSONALIDAD: [Textos descriptivos]

DEBILIDADES: [Textos descriptivos]

DEBILIDADES: [Textos descriptivos]

HISTORIA

1987 D.C. [Icono]

1998 D.C. [Icono]

1999 D.C. [Icono]

2000 D.C. [Icono]

2001 D.C. [Icono]

2002 D.C. [Icono]

ANTAGONISTAS

ROBOTS [Iconos de robots]

TRONCO DE ÁRBOL [Icono de árbol]

OTRAS ESPECIES

MONSTRUO [Icono de monstruo]

ACCESORIOS

OBJETOS [Iconos de objetos]

EXPRESSIONES

TRISTEZA [Icono]

SORPRESA [Icono]

ENFURECIMIENTO [Icono]

CONFUSIÓN [Icono]

ADORMECIMIENTO [Icono]

VIDEOJUEGO

TRAVIS [Icono]

MONSTRUO [Icono]

ROBOTS [Iconos]

COMIC

TRAVIS [Icono]

TEASER SERIE ANIMADA

TRAVIS [Icono]

LIBRO

TRAVIS [Icono]

HOGAR [Icono]

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 comitante 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.





Campana de bien público: Trabajoadicto para AlunCo
Jorge Sarmiento

Diseño de sistemas multimediales

Titular: **Damián Gallo**

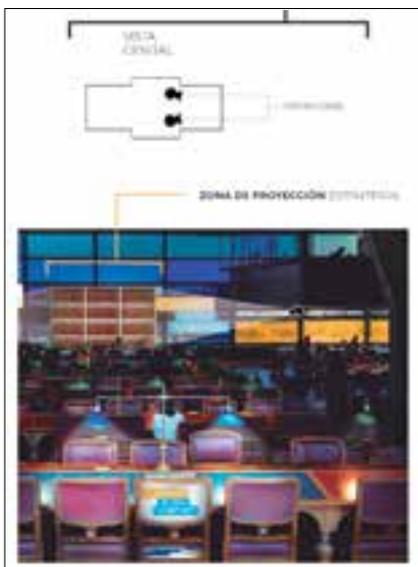
Ayudante: **Agustina Montes**

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 al 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 desarrolla.

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



Investigación/Relevamiento
María Belén Ruiz Escoda / Sofía Cooke



Mapping
Martín Sutelman



Publicidad en vía pública
Marcela Mileo



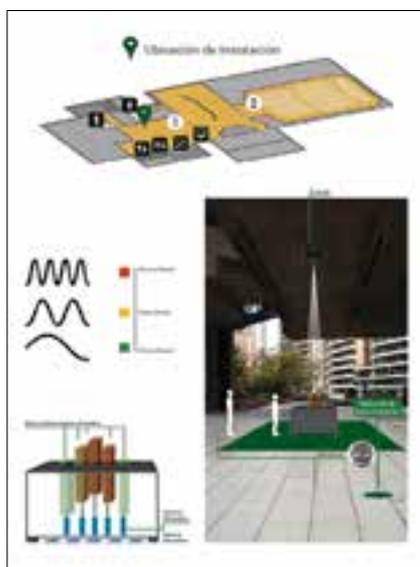
Input Cámara
María Belén Ruiz Escoda



App
Sofía Cooke



App
María Belén Ruiz Escoda



Input Cámara
Sebastián Del Conte



Input Cámara
Sol Espinosa

Planificación de negocios

Titular: **Gabriela Pertega**

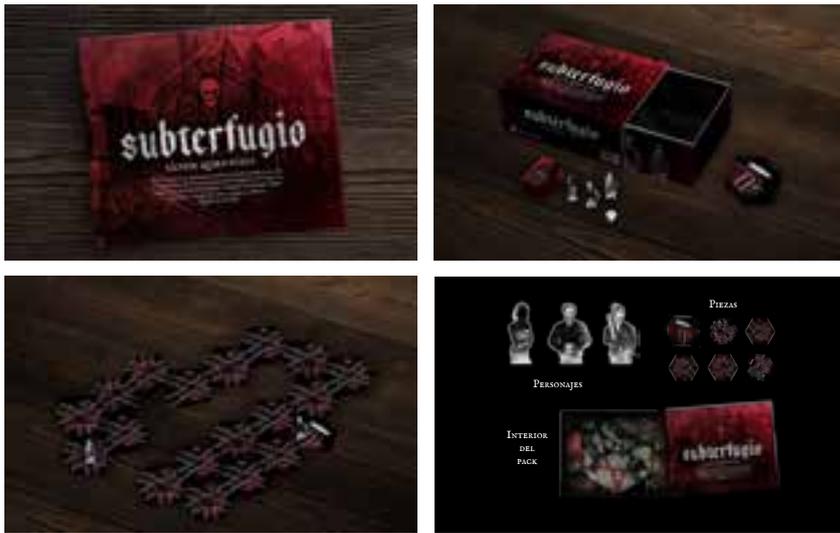
Adjunto: **Pilar Rivas Corigliano**

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

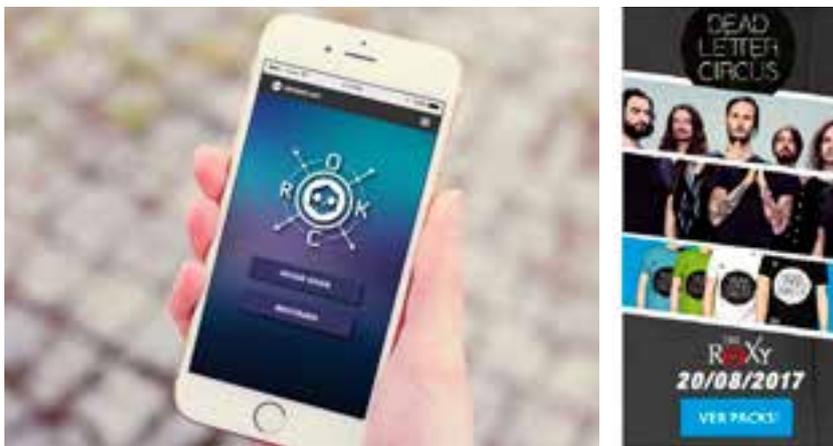
En esta materia los alumnos realizan el Trabajo Final de la Licenciatura. Se busca a partir de ella articular los conocimientos adquiridos en su formación técnica, con la posibilidad de crear un emprendimiento propio.

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.

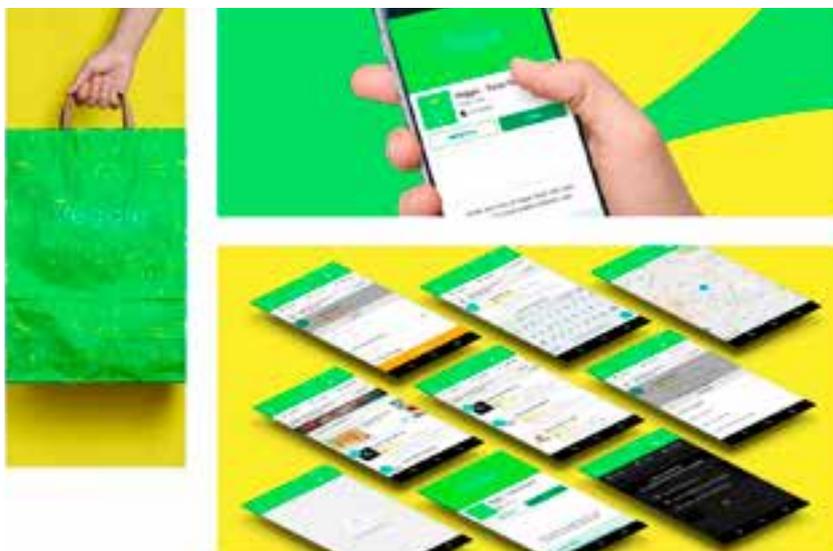




Subterfugio: Juego de mesa
Manuel Ocampo, Martín Sutelman y Franco Toscano



Rockeate app: Producción del merchandesign, publicidad para la banda y eventos, venta y reservas de entradas online.
Sol Galván y Mauricio Gómez Botero



Veggie app: Pedidos on-line vegetarianos y veganos.
Alejandro Di Meglio

Equipo docente

TITULARES

Abugauch, Elena
Brianza, Alejandro
Caia Zotes, María Paula
Campo Lagorio, Mariana Alejandra
Carpintero, Carlos
Carreras, Fabián
Cartoccio, Eduardo
Cassani Laham, Noelia
Catopodis, Miguel
Choclín, Celeste
Cozzi, Fernanda
De Losa, Aldo
Fuentes Florencia
Gallo, Damián
Gallo, Sebastián Alejandro
Guarido, Claudio Rubén
Gutiérrez Costa, Ana Inés
Jankilevich, Diego
Mahia, Gabriel
Martínez, Viviana Andrea
Miglino Vicentino, Natalia
Montanaro, Alina
Montes, María Carmen
Naab, Betina Gabriela
Oteiza, Daniel Gonzalo
Pertega, Gabriela
Pertega, Gabriela Susana
Rivas Corigliano, María Del Pilar
Roldan, Pablo Fabián
Sánchez, Sandra Viviana
Tisera, Martin Ernesto
Tranchida, Fabricio Román
Varela Coletta, Guido Santiago
Vinci, Silvina Mariana
Violante, Néstor Sebastián
Ziccarello, Pablo

ADJUNTOS

Carpintero, Alejandro
Carrasco, Giselle
Colaneri, Romina
Cristiano, Julián
Cronenbold Simon, Melissa
Cuberas, Rodrigo
Ferrer, Leandro Agustín
Fridman, Martin
Giaganti, Silvina
Ingerto, Mariano Paulo
Jankilevich, Luciana
Mroue, Julio César
Revello Villar, Matías
Rosso, Aluminé
Sanguineti, Fabián Omar
Scaglione, Lorena
Vázquez, Nicolás Ezequiel
Villegas, Sergio Gabriel

AYUDANTES

Caballero, Victoria
De Gregorio, Daniel
Montes, Agustina
Vilches Brambilla, Catalina
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**

Secretaría 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**

