

UCES

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

Decana: Lic. Rut Vieytes

ISBN 978-987-1850-39-6

SOY DISEÑO

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

AÑO 2019

Soy Diseño: Producción y creación de proyectos y emprendimientos de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual: UCES 2019

Compilado por Sebastián Gallo. - 1a edición especial - Ciudad Autónoma de Buenos Aires:
UCES - Editorial de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, 2020.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

Edición para Fundación de Ciencias Empresariales y Sociales - FUCES

ISBN 978-987-1850-39-6

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 2019

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 2019



**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 A. Gallo**

Directora de la Licenciatura en Comunicación Social: **Dra. Celeste Choclín**

Coordinador Académico de la Licenciatura en Comunicación Social: **Lic. Federico Ferme**

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 E. Bosetti**

Coordinadora: **Lic. Cintia Mariscal**

Prosecretaria Académica: **Yanel Mannoliti**



LIC. RUT VIEYTES
DECANA
Facultad de Ciencias
de la Comunicación,
Universidad de Ciencias
Empresariales y Sociales

Desde su fundación, la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES) se destaca por su metodología innovadora que integra estudios teóricos, práctica e investigación, comprometida con la excelencia académica. Este compromiso se refleja en los aportes que nuestros egresados realizan a la sociedad. UCES se ha consolidado como un modelo educativo federal, ofreciendo educación de calidad a diversas comunidades.

La Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de UCES forma profesionales capaces de emprender y gestionar empresas de comunicación visual. Nuestros egresados están preparados para producir y dirigir modelos de negocio transmedia, aplicados en áreas como el diseño, la publicidad, el branding institucional, la animación, los videojuegos y la comunicación en redes sociales. Además, están capacitados para realizar investigación y docencia en instituciones académicas.

Nuestro modelo educativo se basa en cuatro pilares: emprendedorismo, investigación, innovación y globalización. La carrera equilibra la práctica necesaria para la inserción laboral con la formación teórica y cultural que exige el mundo actual.

Este catálogo 2019 es un testimonio del esfuerzo y la creatividad de nuestros estudiantes y docentes, reflejando el trabajo realizado durante el ciclo lectivo en las diversas materias proyectuales de la carrera. UCES sigue su trayectoria hacia la excelencia, adaptándose a nuevas prácticas y tecnologías, siempre pensando en el beneficio de nuestros estudiantes y la sociedad.



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 la Facultad de Ciencia de la Comunicación de UCES, prepara al estudiante como un profesional capacitado para emprender y gestionar su propia empresa de comunicación visual con una amplia formación gráfica y digital con la que resolver problemáticas de diseño en múltiples plataformas y formatos.

Como egresado de la carrera de Diseño está capacitado para producir y/o dirigir modelos de negocio basados en experiencias transmedia, aplicados en áreas relacionadas al diseño, la publicidad, el *branding* institucional, la industria de la animación, la industria del videojuego, y la comunicación en redes sociales.

La formación académica del Licenciado en Diseño y Comunicación Visual de la UCES promueve las competencias del graduado para desarrollar, incubar y gestionar emprendimientos de productos o servicios innovadores en Diseño y Comunicación Visual, además para realizar y coordinar trabajos de investigación o docencia en instituciones académicas sobre los distintos aspectos del diseño, la comunicación visual y las nuevas tecnologías. Nuestros diseñadores pueden actuar en las diversas jerarquías de la gestión del Diseño y la Comunicación Visual para diagnosticar, proyectar, supervisar y evaluar procesos de Diseño Gráfico y Comunicación Visual en instituciones públicas y privadas vinculadas a la producción de medios gráficos, digitales y audiovisuales.

Nuestro modelo educativo se basa en cuatro pilares que forman el perfil del Licenciado en Diseño y Comunicación Visual de UCES:

- **Emprendedorismo:** preparar diseñadores competitivos en el mercado, con orientación empresarial.
- **Investigación:** formar profesionales del diseño centrados en la investigación y la formulación de proyectos.
- **Innovación:** utilizar nuevas metodologías de aprendizaje basadas en el logro de competencias centradas en el estudiante.
- **Globalización:** gestionar alianzas estratégicas con universidades e instituciones del extranjero para participar de intercambios académicos y culturales.

La Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual propuesta por la UCES se equilibra entre la práctica necesaria para la inserción laboral y la formación teórica y cultural que exige el complejo mundo actual.

En este Anuario presentamos el trabajo de alumnos y docentes realizado durante el ciclo lectivo 2019 dentro de las diferentes materias proyectuales de la carrera.

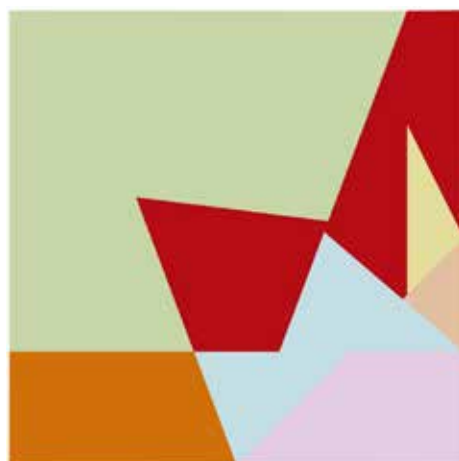
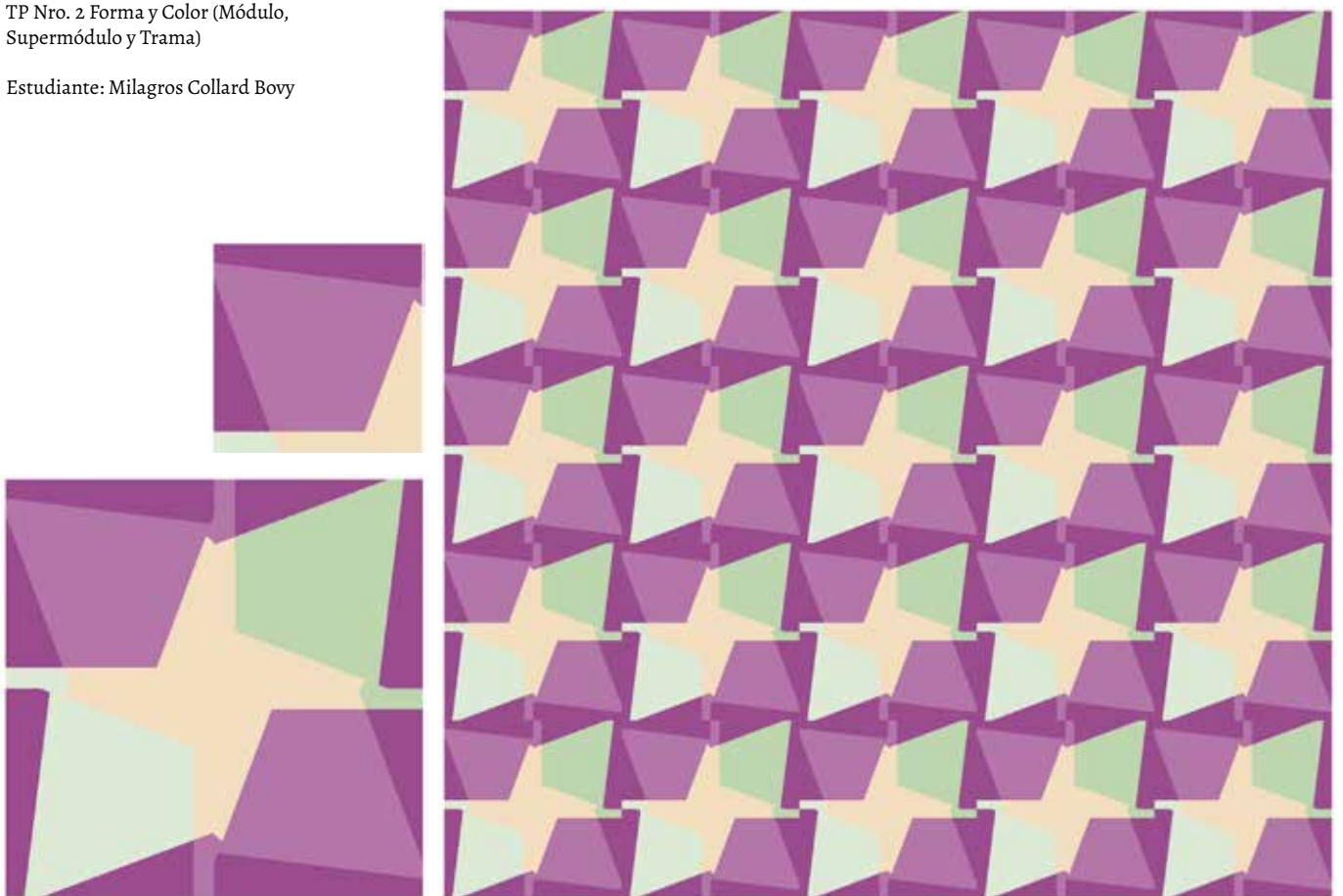
Morfología I

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.

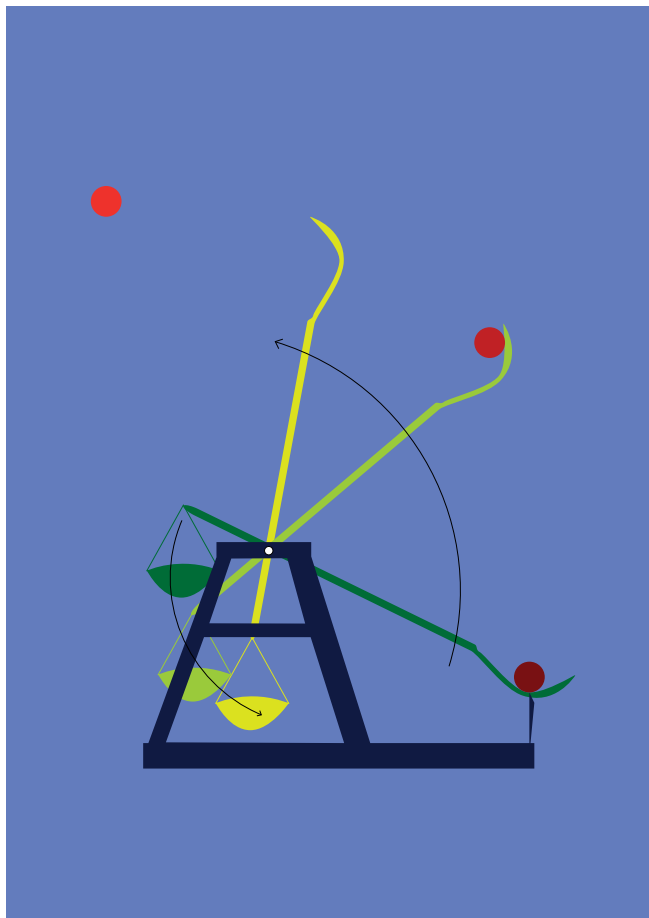
TP Nro. 2 Forma y Color (Módulo, Supermódulo y Trama)

Estudiante: Milagros Collard Bovy

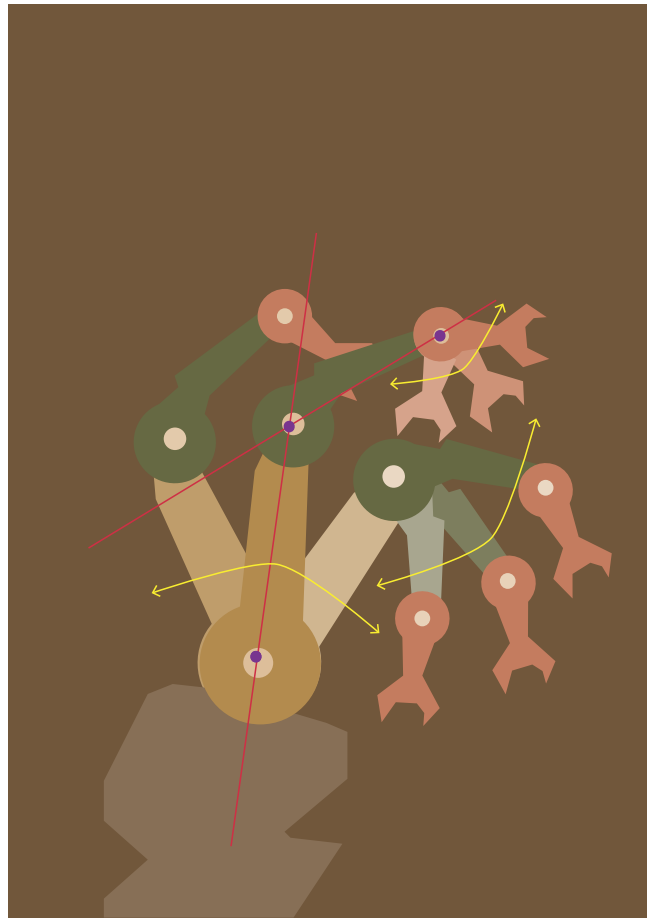


TP Nro. 2 Forma y Color
(Estructura)

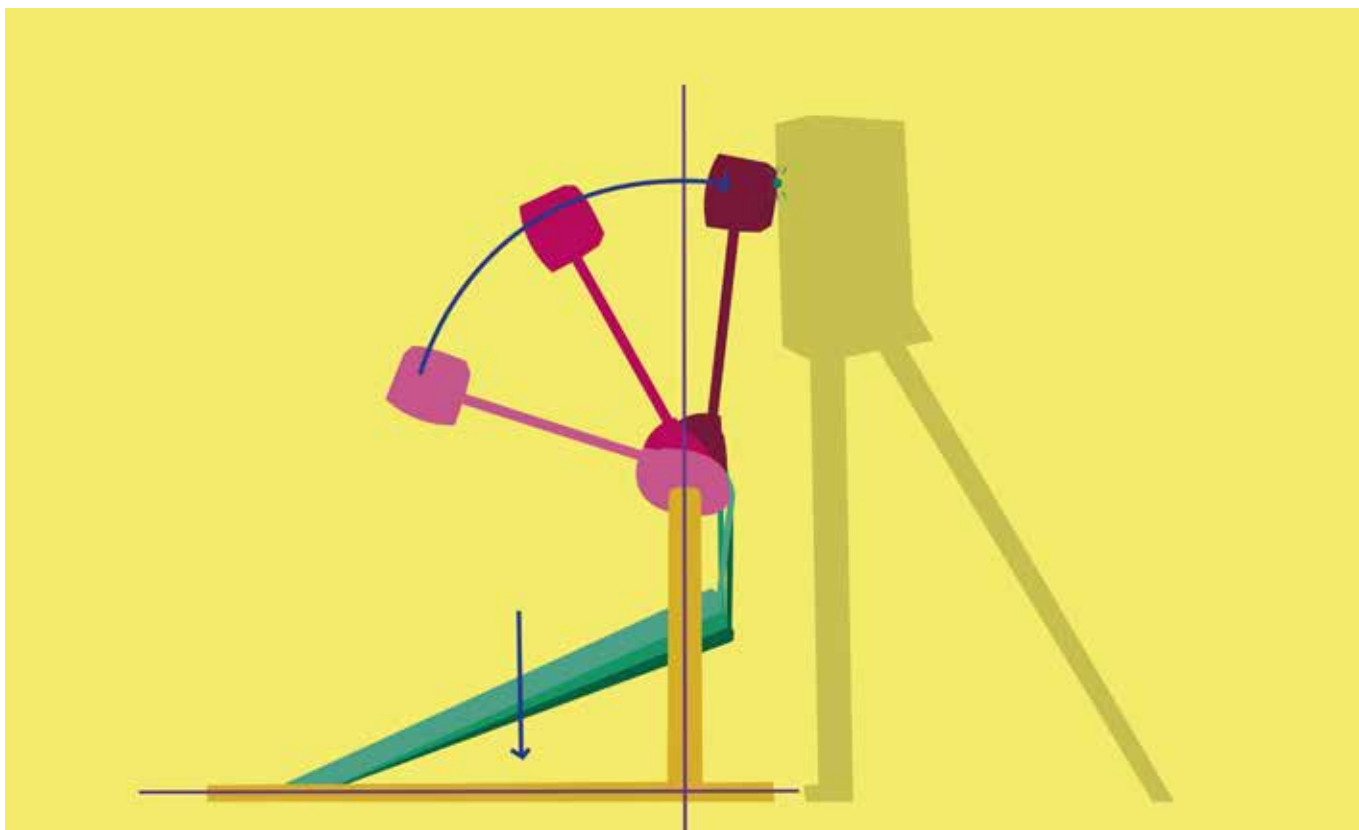
Estudiante: Milagros
Collard Bovy



TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Sebastián Lawson



TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Mariana Di Lauro

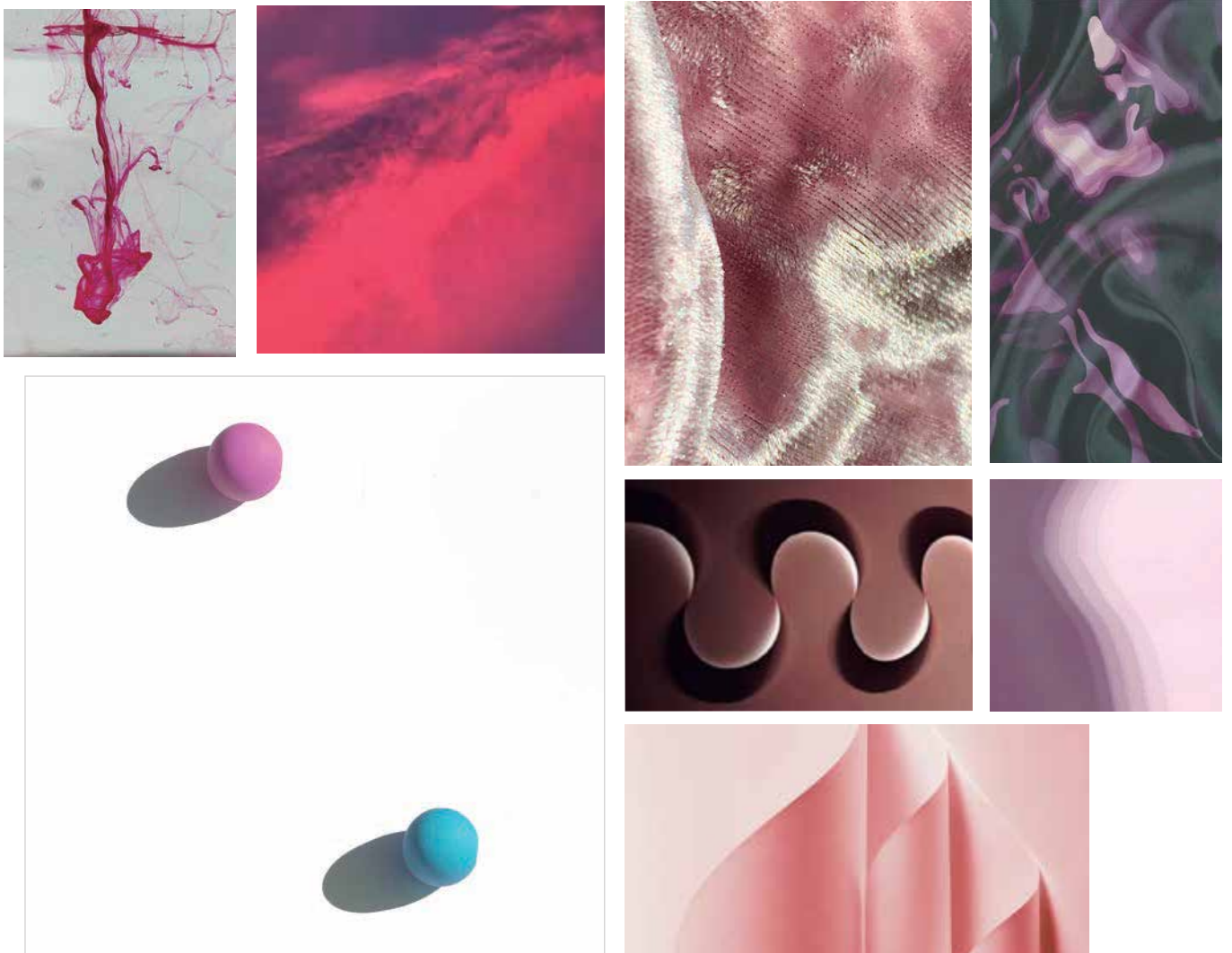


TP Nro. 3 Forma y Movimiento
Estudiante: Milagros Collard Boy

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.

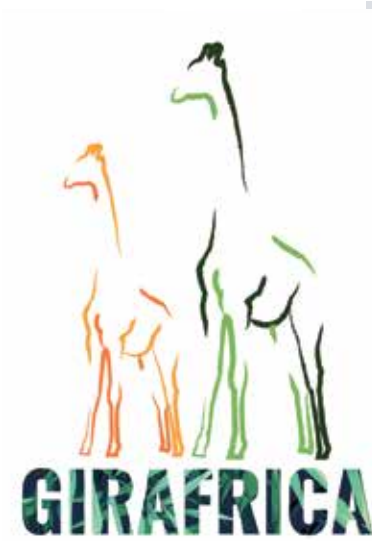


TP Nro. 1 Lenguaje-Clima
Estudiante: Bahiana Firpo

Diseño e Informática I (sede Olivos)

Adjunto: **Giaganti Silvina**

La materia es de gran aporte en el manejo 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.)



Trabajo de Síntesis /Illustrator
Lucía Belén López Feijo



Trabajo de Síntesis /Illustrator / Aplicaciones
Lucía Belén López Feijo



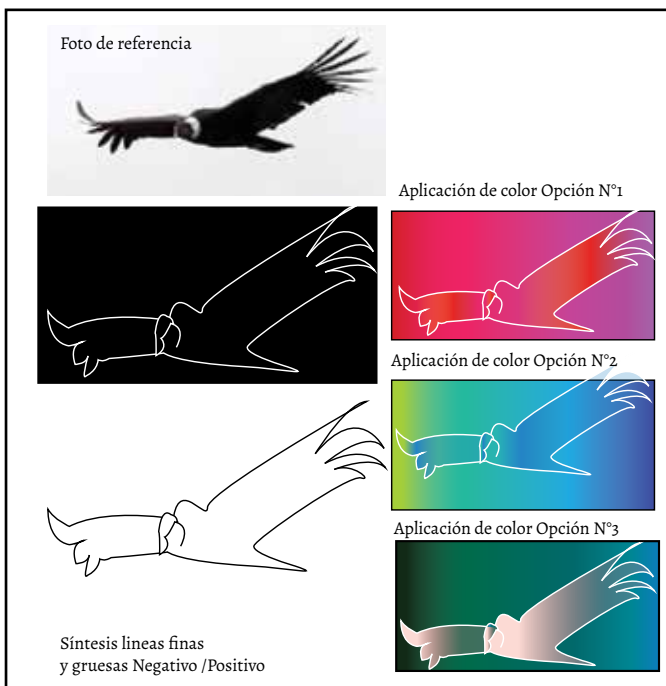
Trabajo de Síntesis /Illustrator / Aplicaciones
Lucas Cognigni



Trabajo de Síntesis /Illustrator / Aplicaciones
Alejo Lezcano



Trabajo de Síntesis /Illustrator / Aplicaciones
Serena Marchese



Trabajo de Síntesis /Illustrator
Manuel Bautista



Trabajo de Síntesis /Illustrator
María Belén Loperfido

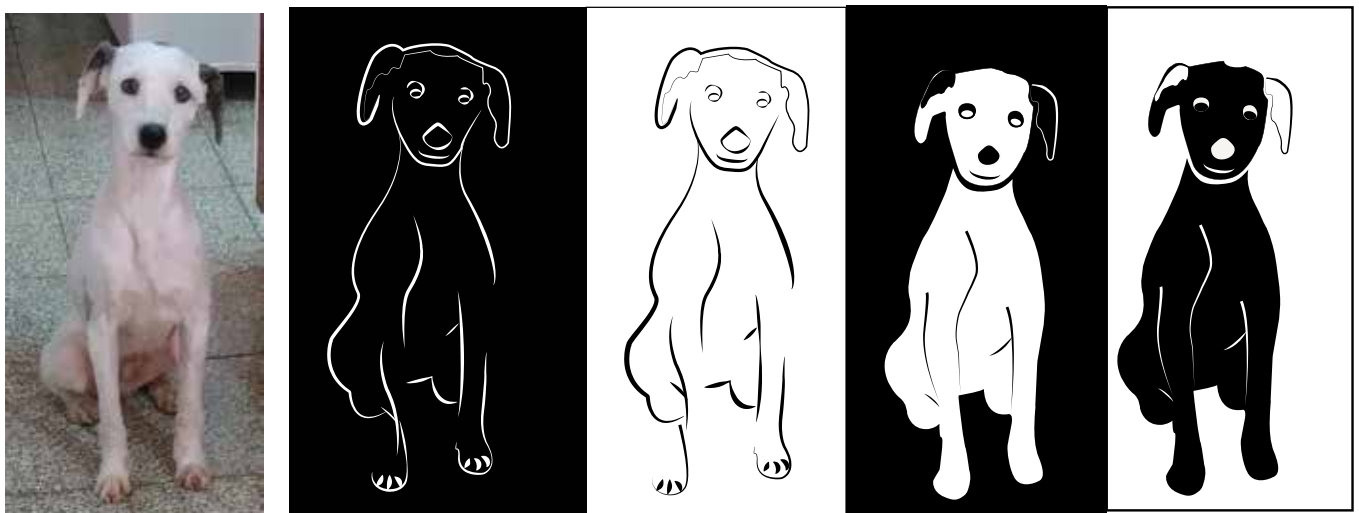


Foto de referencia

Síntesis de Líneas

Síntesis de Planos

Trabajo de Síntesis /Illustrator
Rocío Dimasi

Diseño Multimedia I

Titular: Natalia Miglino

El diseño Web, es una actividad compleja que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. Se lo considera multimedia porque conjuga la interacción de distintos medios como el audio, el texto, la imagen y el video, requiere además, tener en cuenta una gran cantidad de cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información, etc.

El diseño de una página web tiene la esencial misión de vincular al usuario con el vasto mundo de internet, de un modo agradable y eficiente. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio.

Por todo lo antes mencionado, es importante que la formación profesional del diseñador gráfico incluya el conocimiento y las metodologías proyectuales de esta especialidad, en especial las últimas tecnologías utilizadas para tal fin que continúan los conocimientos adquiridos en Diseño Multimedia II, es decir HTML5, CSS3 y Javascript.

Ramiro Lezaeta



Ramiro Lezaeta

ARGENTINE BEEF Argentine Beef Production Institute PASO A PASO SUGERENCIAS CONCURSO

HAGAMOS UN ASADO...



¿Qué es un asado?

Es un estilo de cocción mediante el cual los alimentos son expuestos al calor del fuego o brasa para que se cocinen lentamente. El calor se transmite gradualmente a la comida, que por lo general está suspendida sobre el fuego.

El fuego se logra a partir de **carbón vegetal** o de **leña**. Las maderas más usadas son aquellas que están **higroscópicas** (leña) y por un **trabajo automatizado**.

Si bien la carne más empleada es la **vaca**, también se usa carne de cordero, de cordero, cabrito, pececado, pollo, langostinos y diversos embutidos.

Publicidad de uso de Creative Commons | Políticas de privacidad | Legales | Ramón Lezaeta

ARGENTINE BEEF Argentine Beef Production Institute PASO A PASO SUGERENCIAS CONCURSO

PASO A PASO

Se necesitan:

- Leña (en su defecto carbón)
- Ramitas de árbol muy secas
- Papel de diario
- Fuente de fuego
- Una parrilla



Lo damos vuelta una vez más

Este procedimiento lo repetiremos varias veces hasta que notemos que la carne se comienza a desmenujar.

Publicidad de uso de Creative Commons | Políticas de privacidad | Legales | Ramón Lezaeta

ARGENTINE BEEF Argentine Beef Production Institute PASO A PASO SUGERENCIAS CONCURSO

SUGERENCIAS



- No usar plástico para cocinar al fuego es muy peligroso.
- No usar madera húmeda de árboles en la parrilla es de un desperdicio.
- No poner la carne sobre un leño húmedo porque se quemará y el jugo irá al desperdicio.
- No poner la carne húmeda en la parrilla con carbón húmedo.
- No poner la carne con un marinado húmedo en la parrilla.
- No poner la carne en la parrilla si está húmeda por dentro o por fuera.
- No poner la carne en la parrilla si está húmeda por dentro o por fuera.

Publicidad de uso de Creative Commons | Políticas de privacidad | Legales | Ramón Lezaeta

ARGENTINE BEEF Argentine Beef Production Institute PASO A PASO SUGERENCIAS CONCURSO

¡PARTICIPÁ POR UN ASADO!

Carne Argentina y el IPCVA te invita a participar de este concurso para ganar una [vacación de verano](#) en el [Parque Nacional](#). Solo resta que completar el siguiente formulario.

Nombre:

Apuellido:

Tipo y número de documento:

Número de teléfono:

E-mail:

¡Seguí a Carne Argentina en Twitter y ya estás participando!

Publicidad de uso de Creative Commons | Políticas de privacidad | Legales | Ramón Lezaeta

Diseño Multimedia II

Titular: Natalia Miglino

La experiencia de usuario, también conocida como UX se centra en la experiencia general del usuario final, incluidas sus percepciones, emociones y respuestas al producto, sistema o servicio de una empresa. Se define por criterios que incluyen la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia y siempre está centrada en el ser humano con el que se interactúa.

El diseño de la interfaz de usuario (diseño UI) es el diseño gráfico aplicado a entornos digitales mediante el uso de herramientas de diseño y prototipado. Diseñar es comunicar, compartir, pero sobre todo, conectar.

Diseñar es comunicar, compartir, pero sobre todo, conectar.

El diseño UI es el diseño gráfico aplicado a entornos digitales.

Por todo lo antes mencionado, es importante que la formación profesional del diseñador gráfico incluya el conocimiento y las metodologías proyectuales del diseño ux/ua.

Relevamiento



Se diseñó una landing page para la Asoc. Coop. Hospital Moyano para que los usuarios ayuden a recaudar fondos para apoyar a el desarrollo y recuperación de las pacientes y poder reinser-tase en la comunidad, en la que encontrarán un formulario a completar e información de la asociación.



Asap
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 AAE00U3M00U234567890?!"@#\$%^&*~



Para esta landing se diseñó una marca acorde a la Asoc. Coop. Hospital Moyano, la landing llevara la misma estética que la marca, la tendrá información de la asociación, el formulario y los contactos del hospital.

Completa para ayudanos

Nombre

Apellido

Correo electrónico

Numero de teléfono

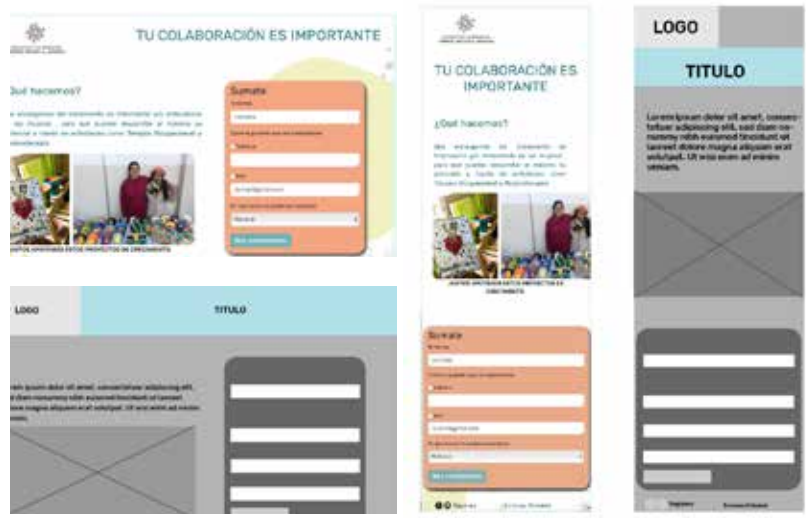
El formulario a completar, consiste en rellenar los ítems necesarios los cuales tendrán datos del usuario para luego comunicarnos con él y acordar la cantidad de pago a donar y la forma de pago del usuario .

Screenshot

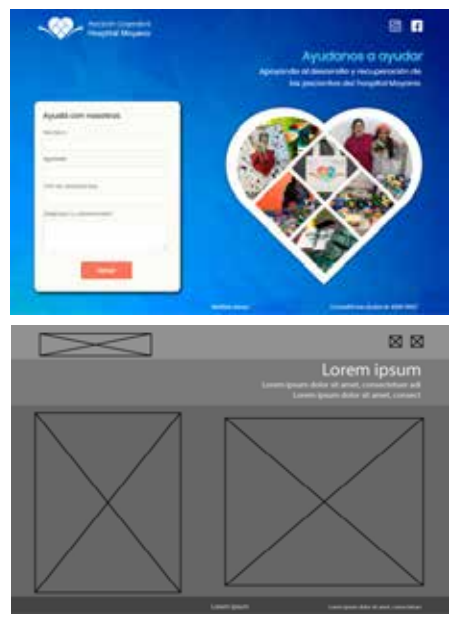


Wireframe

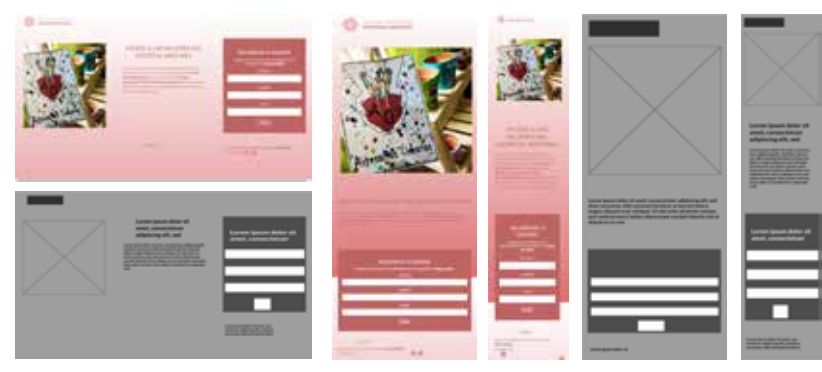




Soledad Encinas



Matias Rosa



Sol Rojas

Animación II

Adjunto: Julián Cristiano

La experiencia de usuario, también conocida como UX se centra en la experiencia general del usuario final, incluidas sus percepciones, emociones y respuestas al producto, sistema o servicio de una empresa. Se define por criterios que incluyen la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia y siempre está centrada en el ser humano con el que se interactúa.

El diseño de la interfaz de usuario (diseño UI) es el diseño gráfico aplicado a entornos digitales mediante el uso de herramientas de diseño y prototipado. Diseñar es comunicar, compartir, pero sobre todo, conectar.

Diseñar es comunicar, compartir, pero sobre todo, conectar.

El diseño UI es el diseño gráfico aplicado a entornos digitales.

Por todo lo antes mencionado, es importante que la formación profesional del diseñador gráfico incluya el conocimiento y las metodologías



Josefina



Florencia Jacob



Cecilia Gima



Aixa Meyer

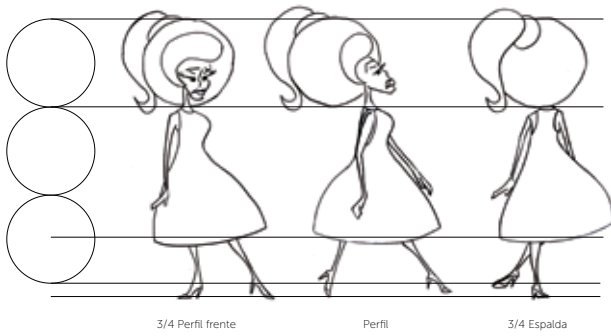


Florencia Jacob



En busca de algo diferente . Bogado

Celia



Celia

Expresiones corporales



Celia

Expresiones faciales



Celia



3/4 Perfil frente

Perfil

3/4 Espalda

Aixa Meyer



Fontan, Bardelois y Graubeger



Balduino, Rimoldi, Gonzalez y Remine



Graubeger. Animacion experimental

Diseño de Objetos 3D Digitales

Titular: Noelia Cassani Laham

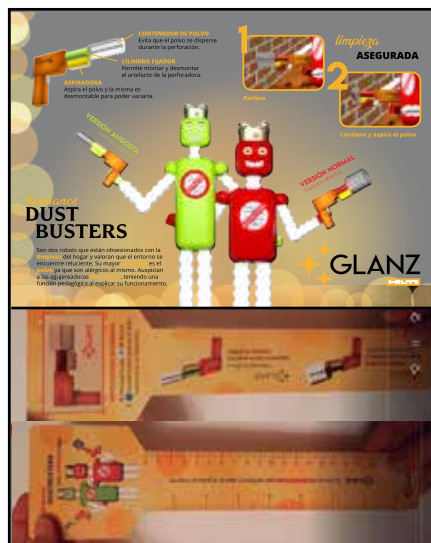
La materia se orienta como un conector entre las cursadas herramientas y las proyectuales, logrando que los alumnos lleguen a un resultado final que comienza con la elaboración de un producto original y su manual en 3D, luego el diseño de un personaje que acompañe al producto en 3D y una animación del mismo, para concluir con una pieza gráfica que contenga producto y personaje y que trabaje con realidad aumentada y filtros de Instagram o Facebook



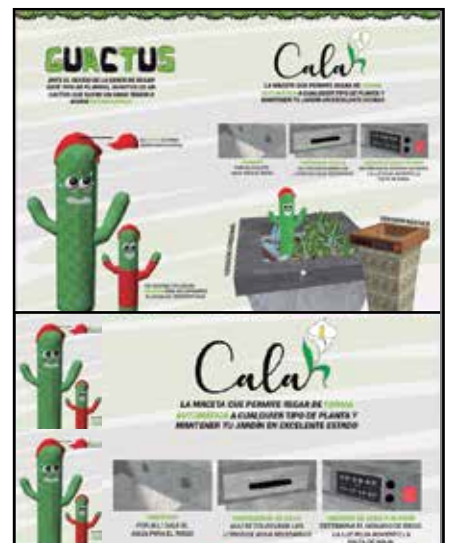
Proyecto Final. Enlace de Producto + personaje + pieza gráfica + realidad aumentada.
Sofia López Viñals



Diseño de personaje + Animación
Encinas, Maria Soledad



Diseño de personaje + Animación + pieza gráfica
Mikulasch Donatella



Diseño de peronaje + Animación + Infografía + Producción
García Camila

PRODUCTO

GLANZ ES EL ÚNICO TALADRO QUE NO ENSUCIA EL ENTORNO AL REALIZAR UNA PERFORACIÓN.

Además de estar compuesta por los mejores motores de taladro desarrollados por la exclusiva corporación HILTI, Glanz cuenta con un sistema de contención y aspiración de polvo.

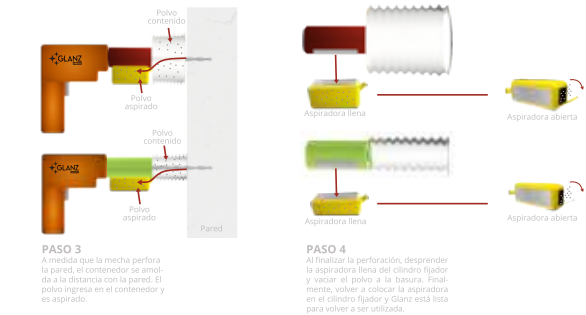


4 MANUAL DEL PRODUCTO

COMPONENTES



VARIABLES



PASO 3
A medida que la mecha perfora la pared, el contenedor se aproxima a la distancia con la pared. El polvo ingresa en el contenedor y es aspirado.

PASO 4
Al finalizar la perforación, desprender la aspiradora llena del cilindro fijador y vaciar el polvo a la basura. Finalmente, volver a colocar la aspiradora en el cilindro fijador y Glanz está lista para volver a ser utilizada.

12 MANUAL DEL PRODUCTO

8 MANUAL DEL PRODUCTO

MONTAJES



12 MANUAL DEL PRODUCTO



BOCETO 3
Se bocetó la forma del contenedor de polvo. Debía poder contrarse al presionarse contra la pared.



REFERENCIA
Se pensó en el efecto acordeón realizado con papel.



PROTOTIPOS
Se realizaron diferentes prototipos para poder comprobar la viabilidad de la producción del producto.

MATERIALES
Cartulina, foambord, sorbetes y potes de yogurt.

5

CROQUIS



16 MEMORIA DE REALIZACIÓN

PROPORCIONES



8 MEMORIA DE REALIZACIÓN

Diseño de objetos digitales 3D

Titular: **Noelia Cassani Laham**

Adjunto: **Ángeles Maria Magdalena Sena**

Diseño de Objetos 3D Digitales es una asignatura de carácter proyectual donde se establecen las pautas generales de la comunicación audiovisual general, que van desde el diseño de una estructura narrativa sólida, hasta el desarrollo de un corto animado utilizando herramientas de software 3D.

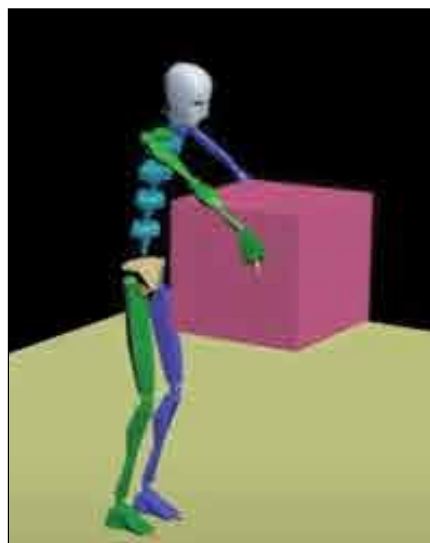
La finalidad de la asignatura es que los estudiantes profundicen sus conocimientos en la construcción y ejecución de animación 3D, proveerles de herramientas narrativas que les permitan comunicar una historia original de forma eficiente y pasar por todas las instancias que se requiere para poder realizar una producción animada.



Solo Ana
Aixa Meyer



Letras Danzantes
Cecilia Gima



Levantamoenro de caja
Sofia Rovediello



Nombre del TP
Catalina Vilches Brambilla



E..D. 01 - Earth Defender
Christian Vieria



El puerto oscuro
Josefina Pereira Da Luz



Enredados en la red
Mara Ballester



La búsqueda
Victoria Carpilovsca



Solo Ana
Aixa Meyer

Marketing y Publicidad

Titular: Ronith Gitelman

La asignatura Marketing y Publicidad tiene como eje epistémico los principios estratégicos referidos al campo de la comunicación corporativa en general abarcando todas las técnicas que se utilizan para la difusión de mensajes y como eje socio-profesional la jerarquización de la profesión de manera tal que el alumno pueda intervenir en forma estratégica en cada decisión que tome. Marketing y Publicidad estará orientada al campo específico de la comunicación estratégica.



Presentación Adidas para calzado deportivo de plástico reciclado



Los tradicionales evolucionaron y estan más parecidos a vos!



Presentación Apple para nuevo producto innovador (iPhone E) donde se carga la batería mediante la luz solar.

Organizaciones y emprendimientos de diseño

Titular: Lic. Néstor Sebastián Violante

La asignatura tiene como finalidad introducir a los estudiantes en la problemática de las organizaciones, su relación con el entorno y su inserción en los mercados competitivos. Se estimula 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.

El trabajo práctico final da cuenta de un emprendimiento completo que cumple con los siguientes requisitos: ser propiamente un producto de diseño, sostenible, sustentable y que aporte valor a la sociedad. Concluye la materia con la defensa de una propuesta comercial del producto orientada a decisores, el plan de negocios, y diferentes piezas que acompañan la estrategia de comunicación del mismo.

NO ME OLVIDES

¿YA NO TE RECONOCE?

¿SE OLVIDA DE LOS NOMBRES?

¿NO SABÉS CÓMO AYUDAR?

Con el KIT "NO ME OLVIDES" aprenderás todo acerca del **ALZHEIMER**: sus etapas, síntomas y consejos para ayudar a tu familiar. En el cuadernillo de actividades él podrá realizar varios ejercicios cognitivos para poder agilizar su memoria. Y **JUNTOS** lograrán mejorar su **CALIDAD DE VIDA**.

Para más información consultá en: www.kitnomeolvides.com.ar



KIT NO ME OLVIDES
Camila García, Donatella Mikulasch



¿QUÉ ES EL ALZHEIMER?

La enfermedad del Alzheimer es la causa más frecuente de la **demencia**, en donde se deterioran las habilidades cognitivas y la capacidad funcional del cuerpo. También conlleva a cambios psicológicos y actitudes que generalmente desembocan en síntomas neuropsiquiátricos como la **pérdida de la memoria**. La enfermedad se puede dividir en tres etapas donde se manifiestan diferentes cambios en los hábitos de conducta del paciente.

Si bien la medicina del siglo XXI todavía no ha encontrado una cura para detener el progreso de la enfermedad, existen varias alternativas para mejorar la calidad de vida de los pacientes y estimular su memoria.

GLOSARIO

Habilidad cognitiva: Es la destreza humana de procesar mentalmente el conocimiento, la información.

Capacidad funcional: Es la habilidad de realizar las diferentes tareas y actividades en la vida cotidiana.

Neurología: Es el área de la medicina que se centra en el estudio de los trastornos emergidos en relación al sistema nervioso humano.

EL IMPACTO EN LA MEMORIA

A.L.M.A (La Asociación Lucha contra el mal de Alzheimer y Alteraciones semejantes de la República Argentina) explica que el cerebro está conformado por millones de neuronas que están conectadas entre sí. Son las encargadas de primero incorporar la información, luego almacenarla en la memoria a corto plazo y finalmente convertirla en la memoria a largo plazo. Este procesamiento se puede llevar a cabo si las conexiones entre las neuronas se encuentran intactas. No obstante, con el inicio y el progreso del Alzheimer las interacciones se empiezan a modificar.

Cuando la enfermedad se empieza a manifestar, las neuronas que se encuentran en la región del hipocampo, la parte del cerebro encargada de la memoria, dejan de cumplir su función correctamente. Gradualmente las células nerviosas empiezan a morir en diferentes regiones del cerebro y éste se empieza a encoger. Impacta directamente en la capacidad funcional y en la habilidad cognitiva del paciente que afecta el habla, el procesamiento de la información, la toma de decisiones y la memoria.

CAMBIOS EN EL CEREBRO

El paciente con Alzheimer empieza a sufrir una serie de transformaciones en el cerebro. Entre las características macroscópicas más distintivas se encuentran:

- El encogimiento de la corteza del cerebro, que daña las regiones necesarias para actuar y recordar.
- El encogimiento severo del hipocampo, que impacta en la formación de nuevos recuerdos.
- Los ventrículos aumentan en tamaño.

GLOSARIO

Neurona: Son células nerviosas que transmiten y reciben señales eléctricas.

Memoria a corto plazo: Retiene una limitada cantidad de información en un breve período de tiempo.

Memoria a largo plazo: Retiene una limitada cantidad de información en un largo período de tiempo.

CÉLULAS SANAS

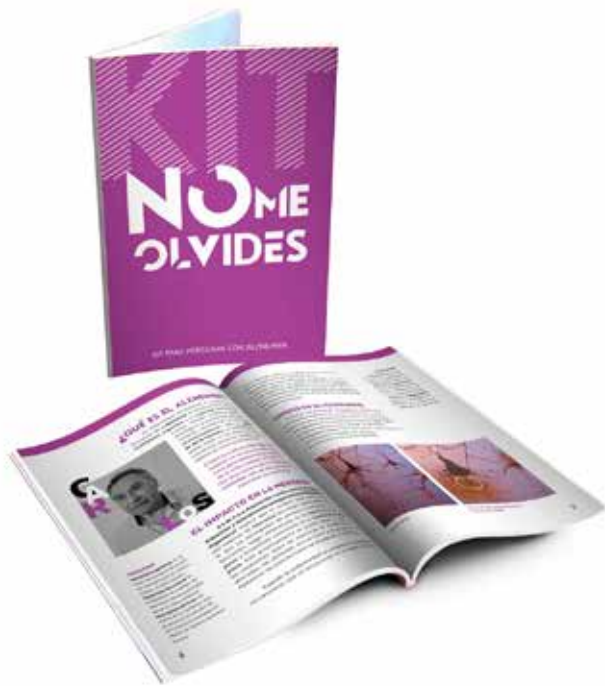
CÉLULAS DE UNA PERSONA CON ALZHEIMER

CÉLULAS SANAS

CÉLULAS DE UNA PERSONA CON ALZHEIMER

1 CUADERNILLO PARA LAS FAMILIAS

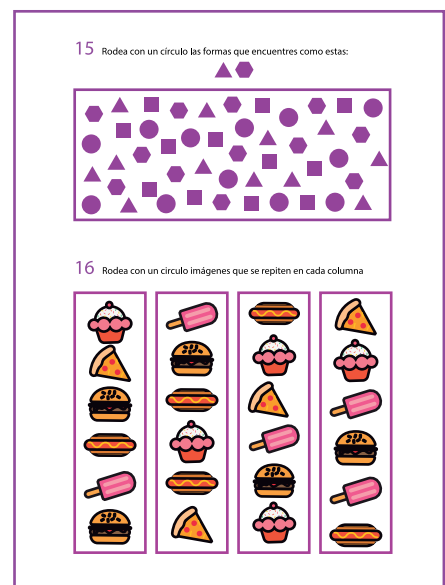
2 CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



Brinda **información general** de la enfermedad, sus **etapas**, **síntomas** correspondientes y **consejos** para ayudar a los pacientes.



Está dirigido al **paciente** y posee actividades que **estimulan su memoria**: sopa de letras, campos semánticos, construcciones sintácticas, entre otras.



Diseño de Interfases Gráficas y Entornos Virtuales

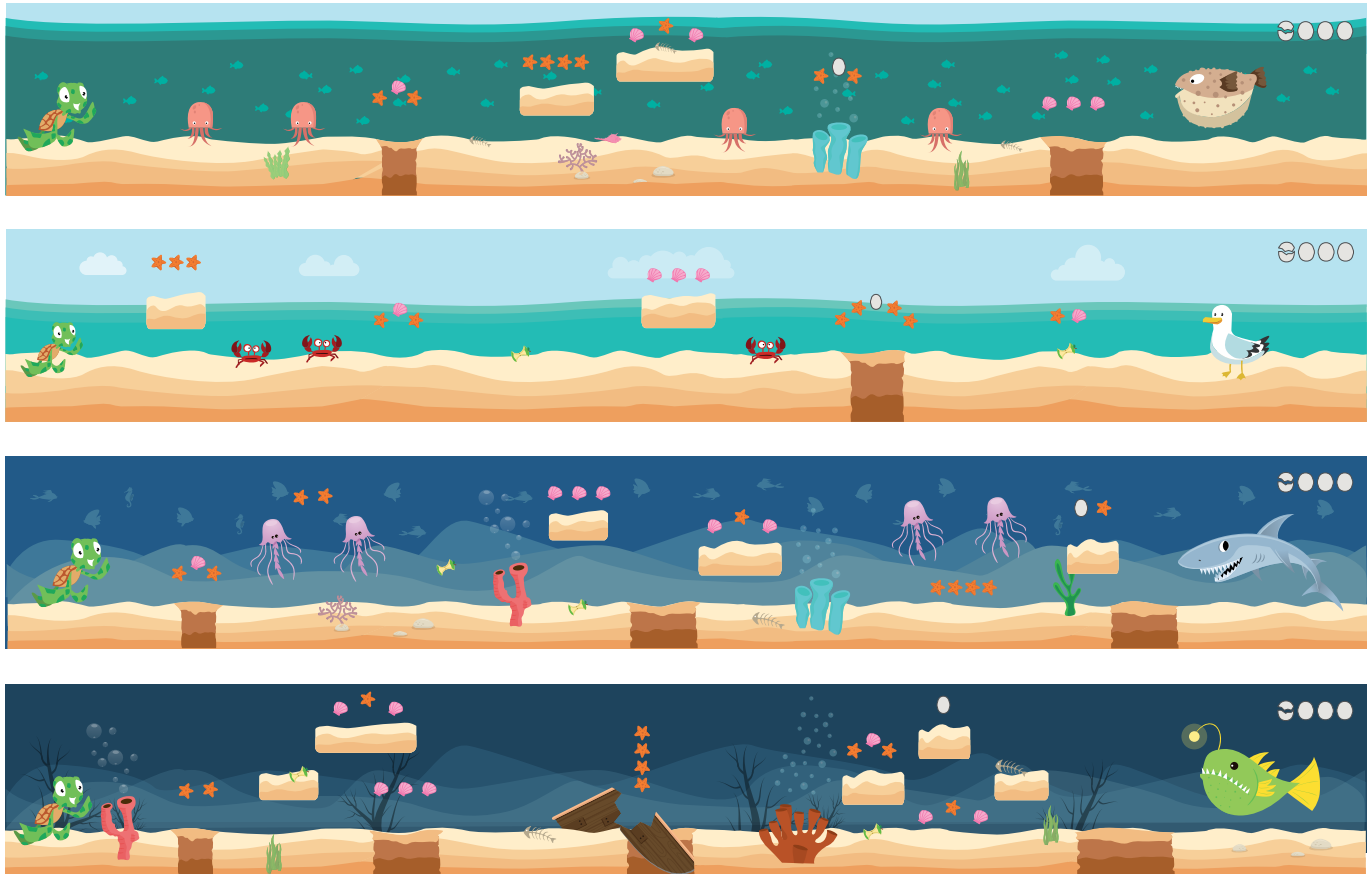
Titular: **Sebastián Gallo**


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.



Diseño de personaje, apertura de la narrativa transmedia
Las aventuras de Poli: Kogan





Street Marketing

La acción estará ubicada en los ascensores del sector infantil de los centros shopping de la ciudad, tales como Albaso, Devoto, DGT, Alto Palermo, Paseo Alcorta, entre otros.

Estos lugares mantienen un flujo constante de gente y, además, los fines de semana son muy concurridos por chicos, por lo que será un lugar óptimo de atracción para los mismos.

La idea es que al ingresar en el ascensor, sientan que están entrando en un nuevo mundo desconocido que, en este caso, será uno de los niveles que podrán encontrar en el videojuego: el fondo del mar.

Al ingresar al ascensor podrán escanear con el celular los códigos QR que aparecen en cada elemento, para poder informarse sobre de qué se trata, dónde se encuentran y otros datos más.



Videojuego

este videojuego se generó una gráfica en donde hacen parte los personajes. El diseño utilizado forma parte del sistema de visualización dentro de todo el proyecto. este caso se utiliza el logo del videojuego como eje central.



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.

OBJETIVO



BRIEF



CAMPANA



PIEZA 1



PIEZA 2



PIEZA 3



PIEZA 4



PIEZA 11



PIEZA 12



Campaña de bien público: Denunciar el trabajo infantil para CONAETI
 Miguel Augusto Vázquez



Campaña de bien público: Maltrato animal para Conexión animal.
Agustín Funes



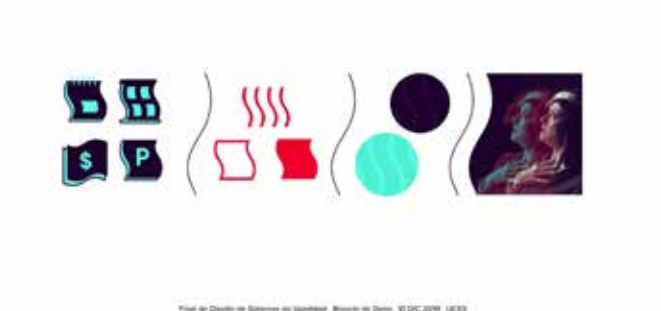
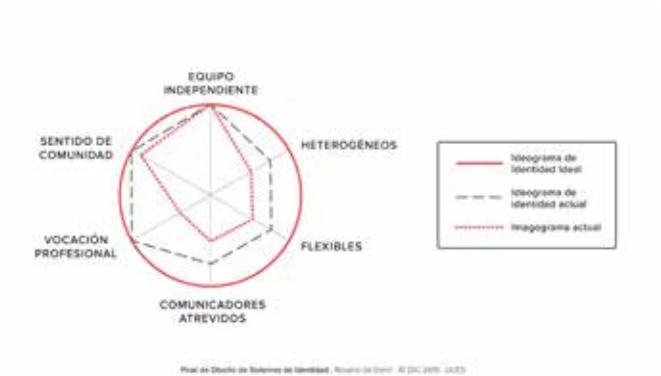
Campaña de bien público: Maltrato animal para Conexión animal.
Kogan

Diseño de Sistemas de Identidad

Titular: **Elena Abugauch**

Adjunto: **Florencia Fuentes, Federico Lasala**

La materia procura acercar a los estudiantes al mundo profesional transitando el desarrollo de un proyecto de construcción de marca. Parte de un análisis exhaustivo de una organización para definir su estrategia de marca y sus signos de identidad en estrecha vinculación. Los proyectos de este año han girado en torno a una organización relacionada a la educación que ha cobrado altísima relevancia a nivel global frente al avance tecnológico y ls demandas del siglo XXI.



Sistema de Identidad para el Centro Cultural Silencio de Negras
Rosario de Dan

Publicaciones con tratamiento de imagen.



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB

VOLANTES
Para repartir por el barrio.



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB

CORPORATIVO



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB



PLACA PARA EL EDIFICIO

Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB



MERCHANDISING

Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB

PÁGINA WEB



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB



Fisiel de Diseño de Sistemas de Identidad - Museo de Arte, 10 DIC 2019 - UCEB

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.



Las ovejas negras
Tomás Osses y Jorge Sarmiento

Tema

Editorial digital para *artistas independientes*

que quieran tener la posibilidad de *autogestionar su propio trabajo*



Responsive



www.ovejasnegras.com.ar



www.ovejasnegras.com.ar




Elegi tu plan
Plan Cordero
Plan Borrego
Plan Oveja

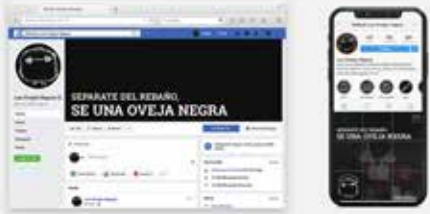
www.ovejasnegras.com.ar



www.ovejasnegras.com.ar



Redes sociales



Facebook
Instagram

www.ovejasnegras.com.ar



Equipo docente

TITULARES

Abugaugh, Maria Elena
Brianza Espinoza, Alejandro Gabriel
Caia Zotes, María Paula
Campo Lagorio, Mariana Alejandra
Carpintero, Carlos Fabian
Carrasco Sanclemente, Giselle Andrea
Cartoccio, Eduardo Alfonso
Cassani Laham, Noelia
Catopodis, Miguel
Choclin, Celeste
De Losa, Aldo
Fuentes, Florencia
Gallo, Damian
Gallo, Sebastião
Giaganti, Silvina Claudia
Gitelman, Ronith
Guarido, Claudio Rubén
Gutierrez Cosas, Ana Ines
Hernandez, Juan Manuel
Jankilevich, Diego
Mahia, Gabriel Gustavo
Martinez, Viviana Andrea
Miglino Vicentino, Natalia Beatriz
Montanaro, Alina Paula
Montes, Maria Carmen
Naab, Betina Gabriela
Oteiza, Daniel Gonzalo
Rivas Corigliano, Maria Del Pilar
Roldan, Pablo Fabián
Rosso, German
Sanchez, Sandra Viviana
Tisera, Martin Ernesto
Tranchida, Fabricio Román
Varela Coletta, Guido Santiago
Vinci, Silvina Mariana
Violante, Nestor Sebastián
Ziccarello, Pablo Martin

ADJUNTOS

Carballo, Eugenia
Carpintero, Jorge Alejandro
Carreras, Fabián Alberto
Cozzi, Fernanda Cecilia
Cristiano, Julián
Cronenbold Simon, Melissa
Cuberas, Rodrigo Sebastián
Ferrer, Leandro Agustín
Fridman, Martin Cristian
Garín, Jose Joaquín
Ingerto, Mariano
Jankilevich, Luciana
Mroue, Julio Cesar
Revello Villar, Matías Ezequiel
Rosso, Ayelen Aluminé
Scaglione, María Lorena
Sena, Ángeles María Magdalena
Vazquez, Nicolás Ezequiel

AYUDANTES

Caballero, Victoria
Gobbi, Luján
González Cornejo, Jimena
Sachs, María Victoria
Vazquez, Miguel
Vieira da Cunha Fernandez, Christian
Vilches Brambilla, Catalina

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
Edición Digital
Marketing y Publicidad
Historia del Diseño y del Arte II

Segundo cuatrimestre

Animación II
Organizaciones y Emprendimientos de Diseño
Estética
Semiótica y Comunicación
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
Metodología de Investigación Social
Optativa I

Segundo cuatrimestre

Diseño de Campañas Promocionales
Diseño de Sistemas Multimediales
Planificación de Negocios
Diseño de Interfaces Gráficas y Entornos Virtuales
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**

