

**COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT**  
**COMUNICACIÓN VISUAL**  
**PROGRAMA DE DIBUJO ARTISTICO, COLOR Y COMPOSICIÓN II**  
**SEGUNDO AÑO**  
**Plan de estudios 2005**  
**Vigente desde ciclo lectivo 2022**

## **FUNDAMENTACIÓN**

Así como en la asignatura Dibujo, color y composición I, la corriente de pensamiento dentro de la cual se fundamenta la cátedra está orientada hacia conceptos generales de alfabetización visual, término acuñado por D. A. Dondis en su libro La sintaxis de la imagen. En esta oportunidad, la realización y producción de imágenes mediante el dibujo, estará orientada a su aplicación en piezas de diseño gráfico y acompañadas por elementos de diseño, buscando entre estos una relación coherente y pertinente, como la tipografía, logotipos, ornamentos, etc.

Se tomarán como ejes temáticos la Ilustración editorial, la ilustración publicitaria, la ilustración aplicada a infografía y el uso simbólico y narrativo del color.

Se considera que la ilustración es la única disciplina dentro del ámbito de las artes visuales y de la comunicación que explica o aclara la información, buscando transmitir un mensaje objetivo. Gran parte de lo que se ve a través de este ámbito contextual es la creación y la interpretación de conocimientos nuevos. Tanto el diseñador gráfico como el ilustrador, deben ser comunicadores formados con inquietudes sociales y culturales y un amplio abanico de habilidades intelectuales y prácticas.

La ilustración influye en la información y la formación que recibimos, en nuestros hábitos de consumo y en el modo de persuadirnos para hacer algo, hace que opinemos y hablemos, nos ofrece diversión, entretenimiento y nos cuenta historias.

Las habilidades operativas asociadas a la ilustración contemporánea implican el uso de distintos medios, tanto tradicionales como digitales. La exteriorización y visualización de ideas y conceptos se despliega mejor gracias al dibujo. La aplicación del proceso creativo a problemas de comunicación visual y el uso innovador del diseño

y la conceptualización también son fundamentales en la formación del diseñador gráfico.

La adquisición de habilidades prácticas, como las técnicas de representación tradicionales y autográficas, y de habilidades digitales basadas en las nuevas tecnologías son de suma importancia para la educación del comunicador visual. El desarrollo de una iconografía personal mediante el dibujo, la exploración de medios y la interpretación visual se irá estableciendo a medida que el diseñador avance en la materia de la ilustración.

Una parte importante de este proceso de aprendizaje se desarrolla mediante actividades en relación la ilustración editorial, dónde se aplican fundamentos del diseño a la ilustración de manera que esta acompañe y complemente un determinado texto para facilitar su entendimiento al receptor. Esto pone en ejercicio las capacidades de los y las estudiantes, pretendiendo desarrollar el proceso de alfabetización visual.

Las clases serán teóricas y prácticas, preponderando la actividad práctica con modalidad de taller, y priorizando la idea de un proceso continuo en la construcción de saberes. La teoría se vinculará explícitamente con la práctica, apelando a la creatividad para lograr propuestas innovadoras. La idea es experimentar a través de distintos procesos de producción artística, para que el alumno adquiera la capacidad de incorporar y aplicar conceptos y emplearlos en la elaboración de propuestas personales orientadas a la alfabetización y comunicación visual mediante distintas técnicas y materiales. Como creemos que esta alfabetidad visual sólo es capaz de ser lograda de manera personal, todos los trabajos o su gran mayoría están orientados hacia producciones gráficas individuales.

## **OBJETIVOS**

- Desarrollar un lenguaje visual y estilo personales a través de la alfabetización visual.
- Experimentar con técnicas y materiales para la producción de mensajes visuales, partiendo de una base de dibujo tradicional para luego incorporar elementos digitales

- Integrar elementos de ilustración con elementos y teoría del diseño.
- Desarrollar procesos de producción artística mediante la incorporación de conceptos y aplicarlos en la elaboración de propuestas de diseño e ilustración mediante distintas técnicas y materiales
- Incorporar el trabajo cognitivo-analítico, grupal e integrado adquirido en la asignatura, al resto de los campos disciplinares de la carrera.

## **CONTENIDOS**

### **UNIDAD N 1: Ilustración de un elemento gráfico**

- Técnicas y materiales: Acuarela
- Estudio de diseño y propuesta.
- Estudio dimensional formal y cromático de la propuesta.
- Lo artístico como ilustración de un elemento gráfico.
- Elaboración y definición de la propuesta.

### **UNIDAD N° 2: Leyes de la semiótica**

- Técnicas y materiales: Pastel y temple.
- Estudio visual-valores simbólicos.
- Semiótica- síntesis gráfica.
- Organización y diagramación.

### **UNIDAD N° 3: Organización de una propuesta publicitaria**

- Técnicas y materiales: Acrílico y óleo.
- Incorporación e investigación de datos.
- Selección materiales y técnicas.
- Organización formal y diagramación de una propuesta publicitaria. Imagen publicitaria.

### **UNIDAD N° 4: Síntesis de lo artístico-gráfico**

- Integración de técnicas y materiales. Técnicas mixtas.
- Técnicas de integración y síntesis entre elementos de diseño gráfico y de dibujo artístico

- Lo artístico- gráfico en lo tridimensional: aplicación de elementos de dibujo artístico en packaging.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Considerando que se trata de una materia taller donde cada instancia de evaluación involucra la elaboración de producciones singulares, se prestará atención a la evaluación de proceso, favoreciendo la autonomía y toma de decisiones de los estudiantes. Es por ello que se valorará la participación activa en clase, el análisis crítico de la problemática a resolver, el cumplimiento de las consignas, tiempos y modos de presentación. Se tendrá especialmente en cuenta:

- Cumplimiento general de la consigna planteada.
- Creatividad en cuanto a la resolución de trabajos, singularidad en la producción gráfica.
- Grado de originalidad/innovación en las técnicas aplicadas
- Calidad gráfica y expresiva.
- Desarrollo de habilidades comunicativas y expresivas que se vean plasmadas en la elaboración de los trabajos individuales o grupales.

**CARGA HORARIA:** 3 horas cátedra.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (1954). *Arte y Percepción Visual*. Alianza forma.
- Dondis, D. A. (1976). *La Sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Edwards, B. (1994). *Dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Fiell, C., Fiell, P. (2012). *Diseño del siglo XX*. Ed. Taschen.
- Heller, S., Anderson, G (2016). *El libro de ideas para el diseño gráfico*. Blume.
- Heller, S., Anderson, G (2018). *El libro de ideas para la ilustración*. Blume.

- Male, A. (2018). Ilustración: Contexto, procesos creativos y proyección profesional. Promopress.
- Poulin, R. (2012). El lenguaje en el diseño gráfico. Conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño. Promopress.
- Rissler, A. (2015). Dibujo creativo. Hoaki.
- Ruíz, G.G. (1994) *Estudio de Diseño*. Emecé Editores.



Universidad Nacional de Córdoba  
2022 - Las Malvinas son argentinas

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Informe Gráfico**

**Número:**

**Referencia:** Programa de Dibujo Artístico, Color y Composición II - Segundo año - Comunicación Visual

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 5 pagina/s.