



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

MENDOZA, 14 de marzo de 2006

VISTO:

El Expediente N° F-10-706/2005, donde la Facultad de Artes y Diseño somete a consideración de este Cuerpo la ratificación de la Ordenanza N° 25/2005-C.D, por la cual aprueba el **Plan de Estudios de la Carrera de Grado “DISEÑO GRÁFICO”**, creada por Ordenanza N° 1/2006-C.S., y

CONSIDERANDO:

Que el desarrollo de esta nueva propuesta surge como respuesta a los profundos cambios operados en el contexto socio-económico-cultural de la región, de manera tal que el mismo se adecue plenamente a los requerimientos de la formación profesional de grado de este momento.

Que se creó a tal fin una Comisión de revisión del Plan de Estudio anterior, que data del año 1983, integrada por representantes de los claustros de profesores, alumnos y egresados designada según Resolución N° 162/2004-C.D., que consideró necesario el desdoblamiento de la carrera de Diseño Industrial con orientación en Productos y con orientación en Gráfica, en dos ofertas educativas independientes.

Que en el nuevo Plan se incluyen nuevos campos epistémicos que convergen en la formación profesional de los diseñadores; da respuesta a los nuevos problemas de índole científico-tecnológica; flexibiliza el currículo para que se adapte a las exigencias cambiantes del contexto actual; evita reiteración de contenidos, asignaturas superpuestas y el contacto prematuro del alumno con contenidos especializados, garantizando que los mismos estén actualizados y desdobra algunas obligaciones curriculares para que los alumnos puedan cumplirlas en los tiempos estipulados.

Que con el nuevo currículo se busca, entre otros logros, observar el impacto potencial que generan en la educación superior los nuevos paradigmas sociales, culturales, tecnológicos y económicos; garantizar la excelencia y permanente actualización en el conocimiento que se imparte y asegurar que los estudiantes logren las competencias requeridas para el ejercicio profesional.

Que, asimismo, la Facultad de Artes y Diseño solicita autorización para regular la fijación del régimen de promoción, correlatividades, distribución curricular por año, régimen de cursado anual, semestral u otro, así como otros aspectos reglamentarios vinculados al desarrollo de la mencionada carrera.

Que Secretaría Académica del Rectorado considera que esta propuesta que se hace luego de un largo período de consulta y elaborada con la participación de todos los claustros, atiende con una nueva oferta educativa la formación del Diseñador Gráfico.

Que, estudiado el tema en examen por la Comisión de Docencia y Concursos del Consejo Superior, ésta sugiere aprobar lo actuado.



***“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”***

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

-2-

//

Que, en consecuencia, corresponde derogar progresivamente las Ordenanzas N<sup>tos.</sup> 11/83-R., 14/90-C.S. y 111/2004-C.S.

Por ello, atento a lo expuesto, lo informado por Secretaría Académica del Rectorado, lo establecido en el Artículo 21 Inc. e) del Estatuto Universitario y lo aprobado por este Cuerpo en sesión del 8 de marzo de 2006,

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO  
ORDENA:**

ARTÍCULO 1°.- Ratificar la Ordenanza N° 25/2005-C.D. de la Facultad de Artes y Diseño por la cual se aprueba el **Plan de Estudios de la Carrera de Grado “DISEÑO GRÁFICO”**, creada por Ordenanza N° 1/2006-C.S., que como Anexo I con VEINTINUEVE (29) hojas forma parte de la presente norma.

ARTÍCULO 2°.- Autorizar al Consejo Directivo de la Facultad de Artes y Diseño para que regule la fijación del régimen de promoción, correlatividades, distribución curricular por año, régimen de cursado anual, semestral u otro, así como otros aspectos reglamentarios vinculados al desarrollo de la mencionada carrera.

ARTÍCULO 3°.- Derogar progresivamente las Ordenanzas N<sup>tos.</sup> 11/83-R., 14/90-C.S. y 111/2004-C.S.

ARTÍCULO 4°.- Comuníquese e insértese en el libro de ordenanzas del Consejo Superior.

Mgter. Estela M. Zalba  
Secretaria Académica  
Universidad Nacional de Cuyo

Dra. María Victoria Gómez de Erice  
Rectora  
Universidad Nacional de Cuyo

**ORDENANZA N° 2**

ig.  
Diseño Gráfico plan (planes-restore)



***“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”***

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I**

**-1-**

MENDOZA, 12 de diciembre de 2005

VISTO:

El expediente N° 10-706-F/05 en el que se solicita la creación de la Carrera de Diseño Gráfico en el ámbito de esta Unidad Académica.

CONSIDERANDO:

Que la Facultad inició un proceso de revisión de la formación de diseñadores y que para ello constituyó una Comisión con la participación de docentes egresados y alumnos (Res. 162/04 C.D. 425/04 F.A.D.)

Que en la formulación del Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico se han tenido en cuenta principalmente las siguientes características: Incorporación de contenidos actualizados; Inclusión de nuevos campos epistemológicos; Incorporación de tecnologías propias y necesarias para la disciplina; Formulación de un currículo flexible y responder a las características del actual mercado laboral.

Por ello y atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del 15 de noviembre de 2005,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO  
ORDENA:**

ARTÍCULO 1°: Aprobar el Plan de Estudio de la Carrera de Diseño Gráfico que figura como Anexo Único de la presente ordenanza, que se aplicará a partir de 2006 en forma progresiva.

ARTÍCULO 2°: Solicitar al Consejo Superior autorización para que este Consejo Directivo regule la fijación del régimen de promoción, correlatividades, distribución curricular por año, régimen de cursado anual, semestral u otro, así como otros aspectos reglamentarios vinculados al desarrollo de la mencionada carrera.

ARTÍCULO 3°: Elevar al Consejo Superior de la Universidad Nacional de Cuyo para su ratificación.

ARTÍCULO 4°: Comuníquese e insértese en el libro de ordenanzas del Consejo Directivo.

**ORDENANZA N° 25**

Lidia Marta PRADOS  
Directora Gral. de Gestión Académica

D.I. Omar LINARES  
Secretario Académico

Prof. Lars Ingvar NILSSON  
Decano

Ord. N° 2



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

## ANEXO I

-2-

### 1. Presentación sintética de la carrera:

- **Carrera:** Diseño Gráfico
- **Nivel:** grado
- **Carácter de la carrera:** permanente
- **Título:** Diseñador Gráfico
- **Carácter del Título:** universitario
- **Duración:** 5 años
- **Carga horaria del plan:** un mínimo de 3.150 horas reloj

#### Condiciones de ingreso:

Acreditar haber aprobado el Nivel Medio o Polimodal de enseñanza.

Para los mayores de 25 años comprendidos en el artículo 7° de la Ley de Educación Superior N° 24.521, cumplir con las disposiciones específicas de admisión dispuestas por las autoridades universitarias para este grupo y las que anualmente dispongan las autoridades de la Facultad de Artes y Diseño.

Cumplir con los requisitos generales vigentes para el ingreso a esta Universidad y con los particulares que cada año académico fije la Facultad de Artes y Diseño para esta carrera.

### 2. Fundamentos de la Reforma del Plan de Estudio vigente:

El último Plan de Estudio elaborado para las Carreras de Diseño que se dictan en la Facultad de Artes y Diseño data de 1983 y es el que se encuentra en vigencia en la institución. El tiempo transcurrido desde esta última actualización curricular –más de dos décadas– y los profundos cambios operados en el contexto socio-económico-cultural de la región, son factores que justifican el desarrollo de una nueva propuesta, que se adecue plenamente a los requerimientos de la formación profesional de grado de este momento.

En concordancia con la política de revisión de los Planes de Estudios del Grupo de Carreras de Proyectos de Diseño, y ante la urgente necesidad de materializar su actualización curricular, en mayo de 2003 se inició un debate sobre perfiles profesionales, títulos a otorgar y flexibilidad de los citados Planes para adecuarse a su realidad contextual. Con este fin, en el ámbito de la Facultad de Artes y Diseño se creó la Comisión de revisión del Plan de Estudio, integrada por representantes de los claustros de profesores, alumnos y egresados designada según resolución N° 162/04 CD-FAD.

La referida comisión ha trabajado desde los lineamientos generales vertidos en reunión de profesores, donde se acordó tomar como base el Proyecto “Nuevo desarrollo curricular para las Carreras Proyectuales de Diseño”.

Sobre la base de los fundamentos de la reforma del Plan de Estudio vigente, consultas realizadas y la reconsideración de las justificaciones encontradas por la Comisión, se elaboró la propuesta del Plan de Estudio que se describe a continuación.

#### **a. Identificación de problemas detectados:**

El análisis del currículo vigente (Plan Ord. N° 11/83 R.) evidencia que es necesario:

- Incluir nuevos campos epistémicos que converjan en la formación profesional de los diseñadores.
- Dar respuesta a los nuevos problemas de índole científico-tecnológica.
- Flexibilizar el currículo para que se adapte a las exigencias cambiantes del contexto actual.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I**

**-3-**

- Evitar reiteración de contenidos, asignaturas superpuestas y el contacto prematuro del alumno con contenidos especializados, garantizando que los mismos estén actualizados.
- Desdoblar algunas obligaciones curriculares para que los alumnos puedan cumplimentarlas en los tiempos estipulados.

**Para el nuevo currículo se busca:**

- Observar el impacto potencial que generan en la Educación Superior los nuevos paradigmas sociales, culturales, tecnológicos y económicos.
- Garantizar la excelencia y permanente actualización en el conocimiento que se imparte.
- Proponer una alternativa versátil que permita la incorporación de nuevos campos epistémicos.
- Asegurar que los estudiantes logren las competencias requeridas para el ejercicio profesional y que dominen aspectos cognitivos que se incrementen y perfeccionen continuamente.
- En el contexto pedagógico-didáctico la periódica revisión y actualización del currículo y aplicación de apropiados métodos de enseñanza y evaluación, que eviten la exclusión de alumnos del sistema.

**b. Criterios básicos para la formulación del nuevo plan:**

- Incorporación de avances que influyan en el carácter tecnológico-creativo del Diseño y su relación con el desarrollo académico.
- Consideración de estructuras flexibles capaces de absorber las transformaciones científico tecnológicas.
- Atender los avances de la tecnología de materiales, la electrónica, el impacto de los nuevos medios de comunicación, la informática y los procesos de manufactura, entre otros.
- Adecuación de la oferta curricular a las características del actual mercado laboral, que incluya, entre otras, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).
- Desarrollo de la capacidad de interpretación del entorno social en que el Diseño debe insertarse para atender la globalización de los mercados en donde los diseñadores encuentran sus ámbitos de trabajo.
- Actualización científico-tecnológica de alto nivel para poder satisfacer adecuadamente las demandas.

**Marco legal:**

La elaboración de las nuevas propuestas curriculares son el resultado de un estudio detallado de la documentación emanada de los organismos de Gobierno Educativo Nacional y Provincial comprometidos con la implementación de la Ley Federal de Educación N° 24.195 y la Ley de Educación Superior N° 24.521.

Por tanto, el Marco Legal de la presente propuesta lo constituyen:

- El Estatuto Universitario de la Universidad Nacional de Cuyo
- Los objetivos institucionales de la Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo
- La Ley Federal de Educación (N° 24.195)
- La Ley de Educación Superior (24.521) y su decreto reglamentario (N° 4.991)

El presente Plan de Estudio responde a las especificaciones de la Ord. 8/99-CS UNCuyo.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I**

**-4-**

**Consultas realizadas para la elaboración del nuevo Plan de Estudio**

Para la reforma del currículum se estableció como estrategia de trabajo la consulta y la masiva participación de todos los sectores académicos de la Facultad de Artes y Diseño.

Se han considerado las inquietudes originadas en los propios alumnos, tendientes a perfeccionar el proceso de transferencia y actualización del conocimiento.

- Encuesta a Docentes de la Facultad para:
  - a) realizar un diagnóstico en las diferentes cátedras, y
  - b) búsqueda de información de los docentes que a su vez ejercen profesionalmente en el medio.

**Sobre esa base se hizo una propuesta sólida:**

- A través del FOMECA se ha podido contar con la opinión de asesores externos. Dichos asesores interactuaron con los miembros de la Comisión de Análisis Curricular, en tres períodos de trabajo, en los que se efectuaron diferentes consultas en forma personal con Autoridades de la Facultad de Artes y Diseño, Directores de Carreras y los entonces Directores de Departamentos por Áreas de Conocimiento, Director de Dirección de Investigación y Desarrollo de la Facultad, Director de Instituto de Diseño, Docentes de las dos carreras: Diseño Industrial y Diseño Gráfico, investigadores, alumnos y egresados.
- También se ha contado con la visita del Director de la Carrera de Diseño Industrial de la FADU (UBA) y del Director de la Carrera de Diseño Gráfico de la FADU (UBA), en Jornadas Curriculares en las que también se realizaron consultas a docentes y alumnos de ambas carreras.
- Se ha consultado a través de material impreso los Planes de Estudios de diferentes Universidades, Facultades e Institutos.
- Se ha consultado un amplio catálogo bibliográfico, referido a carreras de Diseño existentes en el contexto internacional.
- Se han tomado en cuenta los estándares educativos mínimos recomendados por el BEDA (Bureau of European Designers Associations) institución que agrupa a las organizaciones representantes de los diseñadores industriales, gráficos y de interiores de los países de la Comunidad Económica Europea. El BEDA es actualmente el órgano más representativo de los profesionales del diseño en Europa.

**3. Encuadre Institucional:**

El presente Plan de Estudio se encuadra en los objetivos institucionales de la FAD y en su Plan de Desarrollo Institucional, en relación con la revisión y transformación de las propuestas de formación profesional.

**4. Perfil del título:**

El Diseñador Gráfico, formado a nivel de grado universitario, tiene conocimientos, competencias y habilidades propios de este profesional, sobre la base del presente Plan de Estudio que comprende:

**1) Conocimientos sobre:**

- a. Factores humanos, socioculturales, semánticos y perceptuales, involucrados en el proceso de comunicación.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I**

**-5-**

- b. Factores socioculturales que determinan las necesidades, capacidades e intereses de los destinatarios del proyecto.
  - c. Factores tecnológicos, materiales y procesos productivos que posibilitan la producción del Diseño Gráfico.
  - d. Factores legales y reglamentarios involucrados.
  - e. Principios económicos del mercado y de las organizaciones empresariales.
  - f. Aspectos jurídicos y éticos que requiere el desempeño profesional.
  - g. La teoría y la práctica del diseño desde un enfoque metodológico que considera la actividad proyectual del diseño gráfico en relación interdisciplinaria con otras áreas y disciplinas afines.
  - h. El proceso proyectual del Diseño Gráfico.
  - i. La factibilidad operativa, técnica funcional, productiva y económica de objetos de comunicación visual
- 2)** Aptitud para una visión holística del Diseño Industrial mediante la integración interdisciplinaria de aspectos socio culturales, científicos, técnicos y tecnológicos.
- 3)** Competencias básicas en técnicas de representación.
- 4)** Competencias específicas en técnicas de comunicación proyectual, bi y tridimensionales, adecuadas al Diseño Industrial.

**5. Alcances del título:**

El egresado será un profesional de grado universitario, capacitado para desempeñar las siguientes *actividades* como Diseñador Gráfico:

- Estudio, factibilidad, programación, gestación y desarrollo, supervisión, inspección o control en cualquiera de sus modalidades de los elementos que posibiliten comunicar visualmente información, hechos, ideas y valores mediante un procesamiento en términos de forma expresiva con condicionantes funcionales y tecnológicas de producción, en distintos formatos y soportes.
- Tiene por campo:
  - a. Los medios Gráficos de comunicación y la industria editorial.
  - b. Los medios audiovisuales de comunicación, televisión y cinematografía en sus aspectos gráficos.
  - c. Los medios electrónicos de comunicación visual y multimedia.
  - d. La gráfica aplicada, la señalización, la generación de códigos visuales, paneles y grillas de información, la infografía.
  - e. La imagen visual de instituciones, empresas y productos.
  - f. El material didáctico en sus aspectos gráficos y comunicacionales.
  - g. El diagnóstico ante instituciones públicas y privadas de problemas de comunicación visual.
- Realizar arbitrajes, asesorías, pericias, tasaciones, presupuestos y cualquier otra tarea profesional emergente de las actividades descriptas.
- Intervenir a nivel de asesoramiento, desarrollo o consultoría en todas aquellas actividades que afecten la calidad de los mensajes de uso masivo.
- Programar e intervenir en carácter de curador en la exhibición de productos gráficos en todos sus soportes y modalidades y en todas aquellas actividades que afecten al diseño.
- Participar en la confección de normas y patrones de sistemas de comunicación visual pública o privada.
- Contribuir a la innovación en problemas relativos a su campo profesional.

Ord. N° 2



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I**

**-6-**

**6. Objetivos de la carrera:**

**En relación con la Universidad Nacional de Cuyo:**

- Responder a los principios fundamentales de la Universidad, especialmente los que se refieren a la unidad y pluralismo, y a la relación y cooperación en el contexto regional y nacional con vocación prospectiva y con participación en la solución de los problemas fundamentales de la sociedad.

**En relación a la Facultad de Artes y Diseño, formar profesionales:**

- En Diseño Gráfico, capaces de realizar con responsabilidad y solvencia, proyectos de comunicación visual, de alcance social.
- Con sólidos conocimientos en aspectos semánticos, sintácticos y pragmáticos del proyecto de Diseño Gráfico.
- Capaces de responder a las necesidades culturales, tecnológicas y económicas de la región.
- Capaces de comprender que la propuesta creativa del diseñador tiene como razón de ser el servicio a la sociedad, a su desarrollo cultural, orientado hacia el bienestar y a la calidad de vida.
- Con conciencia de que el Diseño Gráfico debe dar respuestas a las necesidades sociales.
- Comprometidos con la realidad social de la región y del país.
- Con profunda conciencia crítica y reflexiva de las piezas de comunicación visual, que considere sus significados, su interpretación y sus modos de producción.
- Con criterios que permitan interpretar cómo éstos influyen en la sociedad y en el ambiente.
- Capaces de comprender la importancia de la disciplina tanto en el desarrollo social, cultural y económico del país, como en la preservación del medio ambiente.

**Objetivos de los ciclos:**

La estructura académica se organiza en tres ciclos: Instrumental Básico, de Formación General y de Formación Profesional.

**Ciclo Instrumental Básico:**

- Adquirir competencias necesarias para el desarrollo de la carrera.
- Introducir la problemática general del diseño.
- Desarrollar métodos y técnicas de trabajo.
- Adquirir conocimientos básicos en disciplinas científicas, técnicas y humanísticas, según necesidades de transferencia en los ciclos superiores.
- Desarrollar competencias básicas en técnicas de representación.

**Ciclo de Formación General:**

- Adquirir conocimientos básicos en disciplinas científicas, técnicas y humanísticas, que fundamenten la actividad de Diseño Gráfico.
- Adquirir competencias específicas del Diseño Gráfico.
- Conocer, desarrollar y aplicar el proceso proyectual de Diseño Gráfico.
- Adquirir competencias específicas en técnicas de comunicación proyectual, bi y tridimensionales, adecuadas al Diseño Gráfico.





*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

**ANEXO I**

-7-

**Ciclo de Formación Profesional**

- Adquirir competencias específicas para el ejercicio profesional de Diseño Gráfico.
- Posibilitar la definición del perfil profesional según los intereses del alumno.
- Elaborar proyectos de diseño de alta complejidad.
- Adquirir conocimientos científicos y tecnológicos para la comprensión de la realidad cultural, productiva, económica y legal de la profesión del Diseño Gráfico.

**7. Organización curricular:**

Nº	Espacios Curriculares	Carácter	Carga horaria
<b>Ciclo Instrumental Básico</b>			728
1	Introducción al Diseño	Teórico-práctico	196
2	Introducción a la Cultura Material	Teórico-práctico	56
3	Psicología Aplicada al Diseño I	Teórico-práctico	56
4	Matemática	Teórico-práctico	84
5	Dibujo a Mano Alzada	Teórico-práctico	140
6	Geometría Descriptiva I	Teórico-práctico	56
7	Tipografía I Básica	Teórico-práctico	84
8	Tecnología I Software	Teórico-práctico	56
<b>Ciclo de Formación General</b>			1.484
9	Diseño Gráfico I	Teórico-práctico	224
10	Historia del Diseño I	Teórico-práctico	42
11	Historia del Diseño II	Teórico-práctico	42
12	Tipografía II Editorial	Teórico-práctico	56
13	Tipografía III Expresiva	Teórico-práctico	56
14	Comunicación Visual	Teórico-práctico	84
15	Técnicas de Producción de la Imagen	Teórico-práctico	84
16	Técnicas de Dibujo	Teórico-práctico	42
17	Tecnología II Insumos	Teórico-práctico	42
18	Fotografía Básica	Teórico-práctico	84
19	Diseño Gráfico II	Teórico-práctico	224
20	Métodos de Diseño	Teórico-práctico	84
21	Multimedia I	Teórico-práctico	42
22	Tecnología III Producción	Teórico-práctico	84
23	Semiótica	Teórico-práctico	42
24	Psicología Aplicada al Diseño II	Teórico-práctico	42
25	Sociología Aplicada al Diseño	Teórico-práctico	42
26	Optativa 1	Teórico-práctico	42
27	Optativa 2	Teórico-práctico	42
28	Optativa 3	Teórico-práctico	42
29	Optativa 4	Teórico-práctico	42



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I

-8-

Ciclo de Formación Profesional			938
30	Diseño Gráfico III	Teórico-práctico	224
31	Filosofía del Diseño	Teórico-práctico	56
32	Gráfica en el Espacio	Teórico-práctico	112
33	Multimedia II	Teórico-práctico	84
34	Economía y Gestión	Teórico-práctico	84
35	Diseño Gráfico Final	Teórico-práctico	224
36	Legislación Industrial	Teórico-práctico	84
37	Optativa 5	Teórico-práctico	42
38	Optativa 6	Teórico-práctico	42

**Espacios curriculares obligatorios:**

- Curriculares de ciclos: 2.898 horas
  - Curriculares optativos: 252 horas
- Carga horaria total: 3.150 horas mínima**

La estructura curricular del Plan de Estudio está organizada de la siguiente forma:

- **Espacios curriculares de Ciclos:** el alumno deberá cumplir con el 100% de oferta curricular distribuida en los tres ciclos carga horaria: 2.898 horas.
- **Espacios curriculares optativos:** el total de 252 horas se distribuye de la siguiente manera: para el Ciclo de Formación General 168 horas y para el Ciclo de Formación Profesional 84 horas.

El alumno deberá cumplir con SEIS (6) obligaciones curriculares optativas. El alumno deberá elegir entre la oferta curricular que la Dirección de las Carreras realice todos los años. La oferta curricular se actualizará anualmente y se podrán reiterar las materias optativas que la Dirección considere conveniente.

Dicha oferta curricular podrá ser reemplazada por ofertas de otras carreras de la Universidad Nacional de Cuyo y de otras Universidades previa aceptación o conformidad de una Comisión Ad Hoc de la Dirección. En todos los casos se deberá respetar la carga horaria.

**8. Alcance de las obligaciones curriculares:**

**CICLO INSTRUMENTAL BÁSICO**

**1- Introducción al Diseño (196 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Iniciar en el conocimiento y en el desarrollo de habilidades básicas del Diseño.
- Conocer la problemática general de la morfología aproximándose a la forma, su concepto, modos de lectura, de representación y de materialización.
- Adquirir las competencias básicas en el plano y en el espacio, en relaciones morfológicas, funcionales, perceptuales, estructurales y de comunicación.
- Reconocer las cualidades sensibles de la forma, color, textura y materia.
- Conocer la problemática general del Diseño a través de la comprensión de sus diferencias y fines.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

## **ANEXO I**

**-9-**

- Resolver ejercicios pre-proyectuales de objetos útiles y de comunicación, para aproximarse a la actividad del diseño a través del manejo de conceptos, criterios operativos y técnicas básicas de representación y construcción.
- Desarrollar el pensamiento pre-proyectual mediante la observación, experimentación, análisis, síntesis y evaluación.

### **Descriptores:**

La forma. Concepto. Relación forma, función, estructura y material.

La forma en el plano. Figura y fondo. Composición bidimensional. Módulo. Estructura. Proporción y Escala. Simetría. Tensión espacial, redes y tramas.

La forma en el espacio. Los sólidos regulares e irregulares. Composición tridimensional: Módulo. Estructura. Proporción y Escala. Simetría. Tensión espacial, redes y tramas.

Modificación y tratamiento de la forma en el plano y en el espacio: adición, sustracción, interpenetración.

Color: Características. Mezcla.

Textura: Textura visual: Acuidad visual. Variaciones perceptivas. Textura táctil. Tipos.

Materia: Concepto. Materiales naturales y artificiales. Expresión de los materiales.

Objetos útiles y objetos de comunicación. Conceptos y criterios operativos. La composición en el espacio y en el plano.

## **2- Introducción a la Cultura Material (56 horas)**

### **Expectativas de logros:**

- Conocer conceptos generales de Antropología y de sus relaciones con el campo del Diseño.
- Comprender la naturaleza de la cultura, sus materiales y su estructura, como los procesos de cambio y los principios generales que gobiernan esos cambios.
- Conocer los procedimientos ideados por el hombre para enfrentar las dimensiones natural, cultural y social del ambiente.
- Comprender el decurso de la cultura humana, desde la perspectiva de la creación y la producción de las formas de objetos.

### **Descriptores:**

Introducción a la antropología.

Antropología física. Concepto. La especie humana. El homo sapiens. Facultades humanas.

Antropología cultural: Naturaleza y Cultura. Cultura y sociedad.

Necesidades humanas. Evolución de las necesidades. Ambiente (Naturaleza, Cultura y Sociedad).

Cultura material: la invención y la tecnología. Los objetos: herramientas e instrumentos. La artesanía y la producción industrial.

El lenguaje: la palabra y las imágenes. La expresión formal: la producción formal en los diferentes estadios de la evolución de la cultura humana, la forma como valor funcional, estético y simbólico.

Los campos de expresión formal: el arte, el arte aplicado y el diseño.

## **3- Psicología Aplicada al Diseño I (56 horas)**

### **Expectativas de logros:**

- Conocer la dimensión psíquica del ser humano, desde una visión integradora.
- Conocer los conceptos básicos de la Psicología General y en particular, de la Psicología de la percepción.
- Comprender el aparato mental y su funcionamiento, de modo que sea posible entender el fenómeno de la percepción de las formas y de las cualidades formales tanto del objeto como de los espacios bi y tridimensional.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-10-**

**Descriptor**

Psicología General. El aparato psíquico: estructura y funcionamiento. Formación y factores.

Conducta y personalidad. Análisis formal de la conducta.

Funciones psíquicas.

Psicología de la Percepción: mundo físico y mundo perceptual.

Factores estructurales de la percepción: el proceso psicofisiológico, organización perceptual.

Factores sociopersonales: motivaciones, significados aprendidos y culturales.

**4- Matemática (84 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Percibir el potencial que la Matemática posee como agente modelizador de la realidad.
- Comprender y saber aplicar los conocimientos y procedimientos matemáticos para crear nuevas ideas y enriquecer su comunicación.
- Valorar el aporte de esta ciencia en la forma de trabajo para desarrollar el tratamiento y la utilización en diferentes ámbitos de saberes que involucren otras áreas.
- Comprender y saber usar las herramientas matemáticas que permiten evaluar la factibilidad de los proyectos y la resolución de problemas.
- Interpretar y aplicar los conceptos y los procedimientos básicos de la Estadística y la Probabilidad.
- Emplear varios lenguajes simultáneos, codificando y decodificando mensajes presentes en nuestro contorno provenientes de imágenes artísticas, publicidades, el diseño, etc.

**Descriptor:**

Relaciones. Grafos.

Funciones numéricas y funciones puntuales. El plano afin: El plano métrico. El plano coordinado.

Topología.

Nociones de: Combinatoria, Estadística Descriptiva y Probabilidades Finitas.

Análisis de las funciones.

**5- Dibujo a Mano Alzada (140 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Representar en el plano con exactitud formal y soltura, mediante la técnica del dibujo a mano alzada.
- Desarrollar la capacidad de observar, interpretar, globalizar y sintetizar, relacionando y captando detalles importantes de lo representado.
- Desarrollar la capacidad de observación crítica e iniciar la apreciación estética.
- Desarrollar capacidad para construir, componer, proporcionar, dimensionar; para valorar, exaltar, atenuar y excluir partes.
- Desarrollar la inventiva y la creatividad.
- Interpretar objetos, lecturas, situaciones con el fin de aplicar la creatividad.
- Conocer y emplear los materiales y las técnicas adecuadas en el dibujo a mano alzada.



**“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”**

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-11-**

**Descriptores:**

Expresión Libre. Nociones de perspectiva lógica y su aplicación práctica.

Dibujo de formas primarias y su aplicación a objetos. Interpretación y graficación con dibujo de diversos temas. Proporciones de un objeto, de objetos entre sí y su relación con la escala y formas humanas.

Dibujos con aplicación de creatividad y expresión, ideación y visualización.

Representación de formas, colores, materiales y texturas, luz y sombras. Bocetos en técnicas diversas.

**6- Geometría Descriptiva I (56 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Visualizar el espacio tridimensional y adquirir procedimientos racionales justificados.
- Representar cualquier objeto simple sobre dos o más planos.
- Interpretar fielmente la forma de un cuerpo a partir de la lectura correcta de sus proyecciones.

**Descriptores:**

Fundamentos y utilización del sistema Monge.

Fundamentos y ejecución de perspectivas axonométricas y axonometrías normalizadas

Fundamentos y ejecución de perspectiva lineal cónica.

**7- Tipografía I Básica (84 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Comprender las características funcionales de la tipografía.
- Adquirir el dominio de las técnicas de aplicación de la tipografía como recurso fundamental del diseño gráfico.
- Comprender las particularidades perceptuales de la tipografía.
- Incorporar el manejo del recurso tipográfico al proyecto de diseño.

**Descriptores:**

Orígenes gráficos y fónicos de la letra. Invención de la Imprenta, introducción del papel.

Estructura de la letra. Cuerpo tipográfico. Diferencia entre letra escrita e impresa.

Criterios de clasificación tipográfica. Familia tipográfica, variantes normales y exageradas, límites Elementos constitutivos de un sistema de signos: letras, números, elementos de puntuación, misceláneas. Valor de la contraforma en los signos tipográficos.

Sistemas de medición tipográfica. Instrumentos de medición, de cuerpo y de base o interlineado.

El signo, la línea y el plano tipográfico.

Clases de composición y separación de párrafos (*textura color, ritmo, contrastes y grises*).

Concepto de Monograma y Logotipo. La tipografía como imagen.

**8- Tecnología I - Software (56 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Comprender la percepción y reproducción del color digital e impreso.
- Conocer las tintas proceso (CMYK) y especiales.
- Relacionar color digital y color impreso.
- Adquirir habilidades de operatoria de diferentes software, imágenes y tintas.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

## **ANEXO I**

**-12-**

### **Descriptor:**

Aplicaciones digitales, entrenamiento básico en: maquetadores, vectorizadores, tratamiento fotográfico.

Introducción al color luz: Color digital (RGB, Lab).

Introducción al color para impresión (CMYK).

Concepto básico de impresión, imágenes factibles de impresión:

Tratamiento de imágenes en los software.

Pluma y/o vectoriales.

Autotípicas-Mapas de bits.

Documentos para impresión maquetadores.

### **CICLO DE FORMACIÓN GENERAL**

#### **9- Diseño Gráfico I (224 horas)**

##### **Expectativas de logros:**

- Desarrollar anteproyectos de problemas comunicacionales de Diseño Gráfico con mínimo grado de complejidad contextual, enfatizando los factores textuales, aplicando manejo sintáctico y semántico.
- Estudiar sistemáticamente los objetos de comunicación visual de baja complejidad en sus aspectos semánticos y sintácticos para sensibilizar sobre el hábito del pensamiento crítico, reflexivo, relacional.
- Aplicar técnicas metodológicas para proyectar de acuerdo a la complejidad del problema.
- Definir de manera general la intencionalidad del proyecto, su finalidad y el perfil del público objetivo.

### **Descriptor:**

Diseño gráfico y proyectación. El objeto de comunicación visual y sus relaciones con el preceptor. Nociones de la relación con la tecnología y la producción. Los requerimientos funcionales, semánticos y sintácticos de una pieza gráfica. La organización general de un proyecto según un problema determinado.

Ejercitaciones proyectuales de mínimo grado de complejidad.

#### **10- Historia del Diseño I (42 horas)**

##### **Expectativas de logros:**

- Valorar la Historia como disciplina científica, teniendo en cuenta las variables de tiempo y espacio.
- Desarrollar la intuición, percepción y sensibilizar la observación analítico-formal.
- Dominar el marco teórico desde la Revolución Industrial hasta la década del '30, para comprender el desarrollo del Diseño en el mundo.
- Leer los objetos como un complejo sistema de signos, que comunican mensajes polifacéticos de necesidades humanas.

### **Descriptor:**

Movimientos plásticos del siglo XIX. Revolución Industrial. Nuevos Materiales. La Escuela de Chicago. Arts and Craft.

Impresionismo. Art Nouveau, Vanguardias Plásticas y sistemas productivos de principios de siglo XX.

Primera Guerra Mundial. Nuevas posturas. Bauhaus. Movimientos Plásticos de entre guerra.

Primer Racionalismo. Otras posturas: Art Decó y Styling.

Influencias en la Argentina desde la Revolución Industrial hasta la década del 30.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

## ANEXO I

-13-

### 11- Historia del Diseño II (42 horas)

#### Expectativas de logros:

- Conocer la interacción de los factores actuantes en la problemática del diseño, a partir de la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días.
- Desarrollar sentido crítico según diferentes enfoques y análisis históricos.
- Desarrollar una actitud autocrítica y autónoma para actuar creativamente en el campo del Diseño.

#### Descriptores:

Segunda Guerra Mundial. Escuela de Ulm. Gráfica Suiza. Gute Form. Good Design. Movimiento Cientificista Metodológico. Bell Design.

Década del '60. Informalismo en diseño. Creación de Escuelas de diseño en Argentina. Institucionalización.

Década del '70. Surgimiento de Estudios y Empresas argentinas.

Vanguardias. Posmodernismo.

Desarrollo del diseño en la Argentina desde la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días.

### 12- Tipografía II Editorial (56 horas)

#### Expectativas de logros:

- Adquirir el dominio de las técnicas de la puesta en página.
- Utilizar las propiedades perceptuales y expresivas de la tipografía para el diseño editorial.
- Incorporar el manejo del recurso tipográfico al proyecto de diseño.

#### Descriptores:

Legibilidad tipográfica y legibilidad lingüística. Tipos de lectura. Entradas estructuradas y desestructuradas.

Espacio interletra, entre palabras e interlineado, longitud de línea. Jerarquización tipográfica. Legibilidad en pantalla. Puesta en página. Concepto de página, forma y contraforma.

Color tipográfico y de soporte. Grilla tipográfica ortogonal y no ortogonal, construcción, márgenes, imágenes, texto y otros.

La grilla como identidad y elemento sistémico. Cálculo y rendimiento tipográfico. Recursos de jerarquización. Estilos de puesta en página Distintos soportes: papel y digital.

Tipografías en la Web, límites de uso tipográfico y de composición.

### 13- Tipografía III Expresiva (56 horas)

#### Expectativas de logros:

- Comprender las características expresivas de la tipografía.
- Adquirir el dominio de la potencialidad comunicativa de la tipografía en el diseño gráfico.
- Comprender las particularidades formales y perceptuales de la tipografía.
- Incorporar el manejo del recurso tipográfico al proyecto de diseño.

#### Descriptores:

Estructura y carácter del signo. Características sintácticas y pragmáticas de los signos.

Relación formal entre elementos de una configuración. Coherencia formal.

Forma orgánica y geométrica. Relación entre elemento escriptor y portante.

Gestualidad y Tipografía expresiva. El trazo. Tipografía como imagen.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

## ANEXO I

-14-

Forma y contraforma. Refuerzo Semántico. Refuerzo Fonético.  
Valor expresivo de técnicas en mensajes verbales.  
Los principales alfabetos del siglo XV al XXI. Tipografías innovativas.

### **14- Comunicación Visual (84 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer principios generales de las teorías de la comunicación.
- Reconocer las teorías, principios y modelos que norman la comunicación visual en situaciones concretas de interacción.
- Adquirir conocimientos en comunicación para el análisis de piezas gráficas y objetuales.
- Desarrollar una actitud ética en el análisis de las comunicaciones visuales.

#### **Descriptores:**

La comunicación. Modelos.  
El proceso de la comunicación masiva. Componentes y vinculaciones. Ruido y redundancia.  
Modos de comunicación, diferentes modos de comunicación. La comunicación visual masiva en el diseño industrial, objetual y gráfico. Tipología.  
Niveles de análisis en la gráfica y en los objetos: sintáctico, semántico y pragmático.

### **15- Técnicas de Producción de la Imagen (84 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Producir imágenes según las estrategias de comunicación.
- Utilizar distintos recursos sintácticos para la construcción de las imágenes.
- Conocer y experimentar estilos gráficos y artísticos.
- Operar sobre las imágenes para construir su semantización.

#### **Descriptores.**

Ejercicios con operaciones de selección, esquematización, combinación, transformación, condensación y manipulación para elaborar imágenes.  
Aplicación de la retórica visual. Ejercicios con imágenes de alta iconicidad hasta abstractas.  
Articulación del signo icónico y del signo plástico. Uso de distintos materiales y técnicas, manuales y con computadora.

### **16- Técnicas de Dibujo (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Ampliar los conocimientos y capacidades de técnicas de representación de dibujo a mano alzada.
- Desarrollar habilidades para observar e interpretar la realidad y memorizar.
- Desarrollar la intuición, la emoción y la creatividad.
- Desarrollar la libertad de expresión, imaginativa y transformadora.
- Desarrollar capacidad para comunicar ideas al plano de representación.
- Comprender y dominar las tres dimensiones del espacio.
- Experimentar con diferentes técnicas y materiales.
- Experimentar empleando distintos medios.





*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-15-**

**Descriptor:**

Representación de objetos artificiales y de la naturaleza. Formas y detalles. Variantes expresivas en función de las diversas técnicas y materiales.

Libre expresión. Analogías y metáforas.

Leyes de composición y armonía.

Comunicación de ideas.

Técnicas: tinta, acuarela, pastel, témpera, grafito, pintura.

Medios: lapiceras, pinceles, marcadores, aerógrafo.

**17- Tecnología II Insumos (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Conocer los materiales que portarán su diseño y el producto.
- Reconocer los procesos que determinan la vida de un producto.
- Seleccionar las opciones con mayor aptitud para su producto.
- Relacionar materiales, usos, forma y su aplicación en el diseño.
- Gestionar profesionalmente un proceso de diseño.
- Generar actitudes y aptitudes de investigación.
- Adoptar una actitud responsable frente a la toma de decisiones en su carácter de profesional.

**Descriptor:**

Naturaleza de los materiales.

Materiales de recubrimiento.

Tintas.

Celulósicos.

Metales. Vidrio. Cerámica.

Cueros. Fibras.

Relación física de los materiales con la función.

Relación física de los materiales con la impresión.

Medio Ambiente.

**18- Fotografía Básica (84 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Conocer las diferentes formas de expresión de la fotografía.
- Conocer y aplicar las técnicas, medios y soportes de la fotografía actual.
- Comprender el valor de la imagen fotográfica en la comunicación visual.
- Aplicar el recurso fotográfico al proyecto de diseño.

**Descriptor:**

Fotografía. Conceptos generales. Su rol como medio de comunicación visual, tanto en su función documentalista como expresiva.

La fotografía en el campo del Diseño. Aspectos conceptuales de la comunicación a través de la fotografía y su aplicación.

La cámara fotográfica. Funcionamiento, tipos y usos específicos.

La toma fotográfica. Procedimientos y técnicas. Insumos, materiales sensibles.

Fotografía color, blanco y negro. Características.

La composición fotográfica aplicada al diseño.

La iluminación como elemento fundamental dentro de la técnica fotográfica.

Tomas en estudio, fondos, escenarios y ambientaciones.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

## **ANEXO I**

**-16-**

Tomas en interiores y exteriores, selección de los aspectos de la realidad, creación de imágenes surrealistas.

Fotografía digital. Relación con la fotografía analógica. Técnicas digitales para la creación de imágenes.

### **19- Diseño Gráfico II (224 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Desarrollar proyectos de diseño de sistemas y productos de comunicación visual en formatos gráficos y digitales que correspondan a requerimientos funcionales, sintácticos, semánticos, tecnológicos y de mercado.
- Estudiar sistemáticamente los objetos de comunicación visual en su contexto cultural, social e histórico para desarrollar pensamiento crítico, reflexivo y relacional.
- Definir la intencionalidad del proyecto, su finalidad y el perfil del público objetivo, así como una descripción general de las características del mercado.
- Aplicar técnicas metodológicas para proyectar, considerando la complejidad del problema.

#### **Descriptores:**

Sistemas y productos de comunicación visual en formato gráficos y digitales. Organización del proyecto y formulación del Programa para diseñar según requerimientos del mercado, los niveles de competitividad e innovación.

El objeto gráfico como expresión cultural y su contextualización según códigos de reconocimiento y códigos de estilo y moda.

El objeto gráfico y sus relaciones con: el perceptor (perfil demográfico y psicográfico).

El objeto gráfico y sus relaciones con la tecnología y la producción. Ejercitaciones proyectuales.

### **20- Métodos de Diseño (84 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer técnicas metodológicas aplicables al proceso de Diseño Industrial.
- Conocer y distinguir secuencias que existen en cada una de las técnicas metodológicas del proceso de diseño.
- Distinguir y seleccionar los métodos y las técnicas más adecuados para alcanzar de manera creativa los objetivos propuestos en los distintos planteos de Diseño.
- Elaborar estrategias propias de resolución, ordenamiento, decisión y control del proceso de Diseño.
- Planificar, programar y controlar procesos de Diseño en el tiempo.

#### **Descriptores:**

Teoría de la metodología y metodología del diseño.

Teoría de los modelos aplicada al diseño.

Métodos sistemáticos de diseño y programación. Técnicas metodológicas.

### **21- Multimedia I (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer las características de la fenomenología de la comunicación multimedial.
- Tipificar los diferentes productos multimedia existentes.

Ord. N° 2



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-17-**

- Incorporar una metodología proyectual pertinente a este tipo de trabajo.
- Integrar la comunicación multimedial con las formas tradicionales de comunicación.
- Desarrollar las competencias necesarias para la actualización tecnológica.
- Valorar el rol protagónico del diseño gráfico como comunicación visual, aplicado a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación).

**Descriptores**

Productos Multimedia. Estudio de factibilidad.

Tipificación de los productos multimedia.

Particularidades espaciales, temporales y comunicativas de estos medios.

Etapas de la metodología proyectual e instancias de la producción multimedial.

El discurso audiovisual.

La narrativa audiovisual en la multimedia: géneros y estructuras narrativas.

**22- Tecnología III Producción (84 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Comprender el grado de responsabilidad y participación del diseñador en la gestión tecnológica de un producto gráfico.
- Conocer los sistemas de control y calibración del color digital y del color impreso.
- Relacionar los sistemas de impresión con los soportes y las materias colorantes.
- Reconocer la pertinencia entre un producto final y el sistema de impresión.
- Gestionar el ciclo de vida del producto.

**Descriptores:**

Pre-prensa Digital. Administración del color.

Prensa: sistemas offset, flexografía, huecograbado, serigrafía, tampografía, impresión digital y otros: características de los sistemas. Soportes. Innovaciones. Pre-prensa de los sistemas.

Control del color impreso.

Materiales no tradicionales: Señalética, madera, otros.

Post-prensa digital. Acabados en línea.

Flujo de trabajo: PDF y JDF.

**23- Semiótica (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Obtener los conocimientos teóricos básicos y operativizar su transferencia al Diseño Gráfico.
- Enmarcar las teorías de la comunicación según diferentes enfoques epistemológicos.
- Reflexionar prospectivamente sobre la comunicación en la sociedad futura.
- Reconsiderar, desde una perspectiva semiótica, las áreas del Diseño Gráfico.
- Conocer la problemática de la imagen visual.

**Descriptores:**

Diseño Gráfico y comunicación. Teorías y enfoques.

Diseño Gráfico y cultura.

Signo, teorías.

Retórica visual.

Imagen. Estilos visuales.

Enfoque semiótico de las áreas del Diseño Gráfico.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-18-**

**24- Psicología Aplicada al Diseño II (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Conocer los conceptos básicos de la Psicología Social, para comprender el proceso de la conducta humana, en la dinámica de la interacción social.
- Comprender la dinámica interna de la persona y su comportamiento.
- Conocer conceptos básicos de la psicología evolutiva, para comprender la conducta de la persona en su dimensión histórica.
- Comprender la problemática de la Psicología Social para su aplicación al Proyecto de Diseño.

**Descriptores:**

Psicología Social: la conducta como vínculo. La comunicación. La formación de símbolos.

La identificación. La motivación: necesidades humanas, interacción de factores interpersonales y socioculturales. Perspectivas visuales y objetuales.

Las actitudes: estructura; formación, estabilidad y cambio.

El individuo y el grupo: mentalidad y cultura grupal.

Psicología evolutiva: Desarrollo mental, etapas evolutivas.

**25- Sociología Aplicada al Diseño (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Conocer y comprender los fundamentos sociológicos que determinan la conducta humana, desde la dimensión personal, social y cultural.
- Comprender las influencias internas y externas a la persona que determinan su conducta al buscar, comprar, usar, evaluar, disponer de productos y mensajes que satisfagan sus necesidades.

**Descriptores:**

La conducta humana desde la cultura, la sociedad y la personalidad.

Cultura, subcultura y estratificación social.

Los grupos de pertenencia y de referencia. La familia. Rol y posición social.

Ciclo de vida, ocupación, ingreso económico, estilo de vida y personalidad.

Las prácticas sociales y su abordaje desde el Diseño.

La investigación sociológica y su aporte a la investigación de mercado.

**26-Optativa 1 (42 horas)**

**27- Optativa 2 (42 horas)**

**28-Optativa 3 (42 horas)**

**29- Optativa 4 (42 horas)**



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I  
-19-

## **CICLO DE FORMACIÓN PROFESIONAL**

### **30- Diseño Gráfico III (224 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer el campo profesional del diseño de comunicación visual y valorar la significación sociocultural del mensaje.
- Comprender la responsabilidad ético-filosófica que orienta la actividad de diseñar y la función social del diseñador como productor y mediador cultural.
- Valorar la significación de los productos del diseño en el entorno sociocultural.
- Conocer y comprender que la comunicación es el fundamento de todo producto de diseño de comunicación visual.
- Capacitar para el manejo de información y producción de conocimientos creativos, proyectuales, técnicos y tecnológicos.
- Desarrollar competencias para la Interpretación de las necesidades, las funciones y los escenarios de Interpretación.
- Desarrollar competencias para la producción: la proyectación, la representación y la producción; y sus mediaciones técnicas y tecnológicas.
- Desarrollar competencias para la gestión: evaluación sistemática de procesos y resultados, conductas en la práctica profesional. Desarrollo de estrategias de obtención y organización del trabajo profesional.

#### **Descriptores:**

Desarrollo productos de comunicación visual, aplicando los conceptos de plan, programa, proyecto, estrategia y gestión.

Generación de sistemas de comunicación visual. Planificación, proyecto, desarrollo, producción y gestión.

Desarrollo de proyectos de productos del diseño gráfico paradigmáticos (Marca, Afiche, Folleto, Señalética, etc.). Reflexiones sobre su interpretación, articulación y producción.

Incorporación al proyecto de diseño de indagaciones sobre los límites de las técnicas de representación de proyectos (fotografía, ilustración, dibujo, etc.), y las tecnologías de soporte para la reproducción de proyectos (gráfica o digital).

### **31- Filosofía del Diseño (56 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Comprender los fines y alcances de una Filosofía aplicada al Diseño.
- Reconocer conceptos y categorías provenientes de la filosofía contemporánea.
- Reflexionar sobre la naturaleza epistemológica del Diseño.
- Reflexionar y desarrollar el juicio crítico sobre la actividad del Diseño.
- Comprender las implicancias éticas, políticas y estéticas en la actividad del Diseño.
- Comprender de modo global y articulador los diferentes discursos críticos que concurren al Diseño.

#### **Descriptores:**

Filosofía: Concepto. El conocimiento filosófico. Nociones generales. Aspectos filosóficos aplicados al diseño. Diseño: Aspectos epistemológicos.

Posturas ideológicas de la práctica del Diseño. Factores concurrentes al diseño: el arte, la producción, el mercado, el consumo, la tecnología, los medios de comunicación, los movimientos sociales de opinión, la ecología.

Discursos críticos que abordan al Diseño: industrialismo, vanguardias estéticas, racionalismo, teoría de la Gestalt, teoría de la información, el estructuralismo, fenomenología, teoría crítica, semiótica, hermenéutica, teoría de la cultura.

Ord. N° 2



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I  
-20-

### **32- Gráfica en el Espacio (112 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Adquirir habilidades para desarrollar proyectos de diseño que integren conceptos y prácticas del diseño gráfico en situación tridimensional.
- Capacidad para resolver problemas de comunicación visual en envases, artefactos publicitarios y señales.
- Responder a las necesidades comunicacionales de las empresas en las estrategias de posicionamiento de marca.
- El Diseño como intervención estratégica para ganar competitividad en los mercados.
- Lograr que el alumno sintetice conceptos de estrategias de comunicación y de materiales y procesos de producción en envases, materiales para los puntos de venta y señalética.

#### **Descriptores:**

Objetos gráficos en el espacio.

Diseño estructural y gráfico de envases, elementos promocionales (stands, displays, materiales para puntos de venta) y Señalética.

Comunicación de conceptos comerciales y corporativos.

Elementos de la sintaxis gráfica: concepto de sistema.

Aspectos tecnológicos: materiales y procesos que intervienen, en la fabricación de productos promocionales, de envases y de de señales.

### **33- Multimedia II (84 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Aplicar las características comunicativas de las NTIC (Interactividad, hipertexto, etc.) a situaciones concretas de comunicación.
- Desarrollar proyectos de diseño que contemplen las particularidades comunicativas del multimedia.
- Adquirir el manejo de las tecnologías multimediales necesarias para el proyecto de diseño.
- Desarrollar las competencias necesarias para actualización tecnológica.

#### **Descriptores:**

Análisis de paradigmas multimediales: internet, cd-rom, etc.

La función de estos productos en sistemas integrales de comunicación.

Desarrollo tecnológico con software de autor, maquetación web, producción de imagen digital interactiva, etc.

Producción de proyectos de diseño en formato multimedial.

Producción y edición de video digital.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I  
-21-

### **34- Economía y Gestión (84 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Adquirir capacidad para analizar críticamente el escenario socio-económico y las modalidades organizativas y operativas de las instituciones y unidades económicas que incidirán en los procesos de decisiones referidas a proyectos de diseño.
- Perspectiva del diseño como actividad económica y como tal tendiente a la satisfacción de las necesidades humanas y la búsqueda de una mejor calidad de vida.
- Valoración del compromiso profesional al desarrollar una actividad económica que influye directamente sobre valores culturales tales como: identidad, desarrollo económico regional, impulso tecnológico, capacitación.

#### **Descriptores:**

Actividad económica y ciencia económica.

Teoría del Consumo.

Teoría de la Producción.

Mercado.

Introducción a la Macroeconomía.

Administración. Gestión en Diseño.

Comercialización Mercadotecnia.

Proyectos de Inversión.

Introducción a la actividad profesional y empresaria profesional.

### **35- Diseño Gráfico Final (224 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Desarrollar proyectos que sinteticen la experiencia y los conocimientos adquiridos en el transcurso de toda la carrera, con alta complejidad contextual, alto grado de innovación y profesionalismo, con consideración de la factibilidad productiva regional.
- Autogestionar el proyecto, en lo referente todo el proceso, especialmente en la toma de decisiones y autoevaluación.
- Vincular la experiencia académica con la realidad profesional.
- Profundizar el desarrollo de una actitud crítica ante los posibles enfoques de la propuesta de diseño y su pertinencia respecto de los requerimientos a satisfacer.
- Reflexionar acerca del Diseño Gráfico como factor integrante de la dinámica sociocultural.
- Acrecentar una visión ética de la profesión con responsabilidad social.

#### **Descriptores:**

Desarrollo de proyectos de comunicación visual que, por la complejidad de los requerimientos a satisfacer, constituyan sistemas.

El tema del trabajo será formulado por el alumno, de acuerdo con las incumbencias profesionales de la carrera.

La doble condición de trabajo académico, y de experiencia vinculada al ejercicio profesional exige desarrollo de proyecto con un alto grado de innovación.

La innovación como consecuencia del manejo de los recursos semánticos y/o sintácticos, del aprovechamiento de las variables funcionales, tecnológicas y económicas, y de la inserción contextual de la propuesta.

Ord. N° 2



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-22**

**36- Legislación Industrial (84 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Introducir en el conocimiento en los principios generales del Derecho, mediante un análisis de las Instituciones fundamentales de la Ciencia del Derecho, y las normas básicas del Derecho Privado.
- Conocer las normas legales vigentes que protegen los derechos sobre las obras producidas.
- Conocer en particular las leyes que protegen la propiedad intelectual y la propiedad industrial.
- Conocer la legislación específica que rige los derechos de los diseñadores, y propender a la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en materia de derechos intelectuales e industriales.
- Adquirir conciencia de la importancia de la protección de la Propiedad Intelectual como derecho inalienable de los trabajadores del intelecto.

**Descriptor:**

Principios generales del derecho. Derecho y Diseño, sus interrelaciones.

La Relación Jurídica .Hechos y actos jurídicos.

Derechos Personales.

Contratos.

Derechos reales.

Derechos intelectuales: Derechos de Propiedad Intelectual e Internet.

Marcas y Designaciones:

Patentes de invención y modelos de utilidad.

Modelos y Diseños Industriales.

**37- Optativa 5 (42 horas)**

**38- Optativa 6 (42 horas)**

**ESPACIOS CURRICULARES OPTATIVOS**

**A- Diseño Tipográfico (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Comprender y dominar las características expresivas, perceptuales y funcionales del sistema de signos tipográficos.
- Comprender en profundidad las posibilidades de comprensión y lectura del signo tipográfico.
- Diseñar sistemas tipográficos de acuerdo a características funcionales o expresivas predeterminadas.

**Descriptor:**

Manejo de catálogos tipográficos.

Diseño alfabético para papel y pantalla, según su objetivo de diseño (en marcas, texto, etc. tradicional e innovativo).

Tipografía en dos, tres dimensiones y en movimiento. Su uso en distintas conformaciones tipográficas.

Puesta en página y en pantalla, criterios de diseño según mensaje y su contexto cultural.

Análisis del receptor y tipo de soporte (posibilidades y restricciones de cada soporte).

Elección tipográfica de grilla o retícula y jerarquización.

Puesta en página y pantalla, tradicional e innovativa (incrementando conocimientos previos: folleto, revista, libro, prensa diaria y puesta en pantalla).





*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

**ANEXO I**  
**-23-**

**B- Publicidad (42 horas)**

**Expectativas de logro:**

- Conocer los principios que rigen la publicidad en la actualidad.
- Comprender la importancia de la planificación estratégica e integrada en el trabajo creativo publicitario (marketing- comunicación- diseño).
- Adoptar la investigación y la herramienta briefing como punto de partida de la campaña publicitaria.
- Adquirir las habilidades para realizar campañas de publicidad para difundir en diferentes soportes: tradicionales y no tradicionales.

**Descriptor:**

La publicidad. Historia. Evolución hacia la integración con otras áreas.  
Teorías y procesos creativos. Tipologías publicitarias.  
Modelos de comunicación publicitaria.  
Mix de comunicación. Técnicas publicitarias.  
Los medios publicitarios. La publicidad no tradicional.  
Estrategias de comunicación publicitaria. Estrategias de contenidos y codificación.  
Investigación publicitaria (pre y post testeos).  
Ejecución de piezas publicitarias.

**C- Comunicación Institucional (42 horas)**

**Expectativas de logro:**

- Conocer los conceptos que la comunicación institucional.
- Comprender la importancia de los públicos.
- Conocer y estar aptos para colaborar en la implementación de un plan de comunicación institucional.

**Descriptor:**

Modelos de comunicación institucional.  
Identidad e Imagen Institucional.  
Técnicas de comunicación aplicables a la institución.  
Identificación y elaboración de mapas de públicos.  
Abordaje interdisciplinario de programas de comunicación institucional.  
Desarrollo de propuestas de comunicación institucional.

**D- Fundamentos Estilísticos del Diseño Gráfico (42 horas)**

**Expectativas de logros:**

- Conocer y aplicar los estilos visuales en el Diseño Gráfico.
- Comprender la vinculación entre estética y comunicación.
- Adquirir capacidad crítica para determinar los requerimientos estético-comunicacionales del Diseño.
- Caracterizar al Diseño Gráfico como manifestación de cultura.

**Descriptor:**

Principios de estética general. Lo estético como manifestación visual.  
Estilo: definición y posibles categorizaciones.  
Rol de la función estética y la comunicación en Diseño Gráfico.  
Tendencias estilísticas en Diseño Gráfico.  
Elementos estéticos y estilísticos de distintas culturas en el Diseño Gráfico



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I  
-24-

### **E- Taller de Gráfica Experimental (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Lograr un espacio de reflexión y debate.
- Comprender las distintas prácticas del diseño gráfico independientes de las exigencias del mercado.
- Desarrollar un enfoque crítico sobre los valores de la sociedad mediática y de la globalización consumista.
- Reactualizar los objetivos éticos y estéticos de la utopía del diseño.

#### **Descriptores:**

Diseño de piezas gráficas, tomando las restricciones como recurso expresivo.

Tecnologías para la reproducción de pequeñas series a bajo costo.

El diseño como valor cultural.

Medios de producción alternativos (autoedición, producciones ligadas a determinados contextos sociales, el afiche político, etc).

Experimentación sintáctica y estética.

### **F- Fotografía Avanzada (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Aprender que a través de sencillos métodos fotográficos es posible obtener imágenes de gran impacto visual y alto contenido expresivo.
- Aplicar en proyectos de diseño gráfico imágenes fotográficas coherentes.

#### **Descriptores:**

Trabajos a través de métodos sencillos de laboratorio fotográficos para la realización de imágenes en las cuales el alumno pueda representar una idea previa, tanto desde el punto de vista del diseño como en lo conceptual.

Técnicas fotográficas: fotograma, solarización, fotomontaje y otras técnicas adecuadas.

Tomas de gran impacto visual y desde encuadres no tradicionales con cámaras construidas por los alumnos (cámara Pinhole o Estenopeicas) con el objetivo de que el alumno descubra que a través de elementos sencillos se pueden realizar los proyectos establecidos.

Conceptos generales sobre el rol de la fotografía como medio de comunicación visual, tanto en su función documentalista como expresiva.

### **G- Taller de Producción de Textos (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Ser lectores competentes, con capacidad para comprender de manera autónoma diversos discursos sociales.
- Desarrollar estrategias que permitan producir textos adecuados a la situación comunicativa.
- Comprender la dialéctica entre texto verbal-imagen desde la perspectiva semiótica-discursiva.

#### **Descriptores:**

Estrategias cognitivas de la escritura: selección de estrategias adecuadas a cada situación comunicativa. Planificación: determinación del tema, las metas comunicacionales y el destinatario apuntado; focalización del tópico; búsqueda y selección de la información de acuerdo con el plan textual previsto y las reglas de coherencia y cohesión. Diagramación gráfico-espacial; el párrafo. Uso de los signos de puntuación. Revisión y reescritura.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

## ANEXO I

-25-

Corrección gramatical: concordancia, orden y redacción. Funciones de la lectura. Estrategias perceptivas de lectura. Lectura exploratoria. Lectura analítica. Estrategias cognitivas, discursivas y lingüísticas. Tema, tópico, el léxico y su sentido, conectividad. Dialéctica imagen-texto verbal.

### **H- Ilustración (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer y comprender las características y objetivos de la ilustración.
- Concebir ilustraciones que interpreten ideas, conceptos y textos.
- Saber operar con recursos sintácticos y semánticos con materiales y técnicas adecuadas para la elaboración de ilustraciones según temáticas y contextos de aplicación.

#### **Descriptores:**

La ilustración en la historia del arte y del diseño.

Estudio de la ilustración según sus condicionantes funcionales, tecnológicos, culturales y sociales. Aprendizaje del uso del material documental y referencial. Aplicación de técnicas manuales e informáticas en la creación de ilustraciones. Ejercicios que abarquen experiencias en ilustraciones decorativas, ilustraciones informativas e ilustraciones expresivas.

### **I- Narrativa Gráfica (42 horas)**

#### **Expectativas de logros:**

- Conocer y comprender modos de representar por medio de la expresión, la estilización y la caricaturización.
- Saber operar con distintos métodos para obtener ilustraciones caricaturescas.
- Comprender el modo en que se estructura tiempo y espacio en medios bidimensionales.
- Adquirir experiencia con distintos materiales y técnicas de dibujo para elaborar imágenes adecuadas a la narración.
- Saber utilizar tecnologías audiovisuales para la concreción de los proyectos gráficos narrativos.

#### **Descriptores:**

La caricatura, la historieta y la animación en la historia del arte y el diseño.

Técnicas de creación, elaboración y resolución de imágenes caricaturescas. Producción de guiones y storyboards. Estudio del uso de encuadres, secuencias y montajes de imágenes con fines narrativos.

Ejercicios de creación de personajes caricaturescos utilizables en ilustraciones, en narraciones o como identidad de productos e instituciones.

Ejercicios de narración audiovisual haciendo uso de las técnicas de ilustración tanto manual como computarizada.

### **9. Articulación de los estudios:**

La Facultad de Artes y Diseño dictará las normas de aplicación correspondientes a la articulación de los estudios y establecerá criterios de correlatividad. En todos los casos se los comunicará a los alumnos antes del comienzo de cada año lectivo.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

## ANEXO I

-26-

### 10. Régimen de enseñanza-aprendizaje:

Los procesos de enseñanza aprendizaje, se desarrollarán sobre la base de los perfiles delineados, en el marco de los principios establecidos en la política educativa de la Universidad Nacional de Cuyo, explícitos en el Estatuto Universitario, art. 85, 86, 92 y 94; y los principios y criterios académicos de esta Facultad de Artes y Diseño, y en un todo de acuerdo a las características de las expectativas de logro y contenidos de cada uno de los espacios curriculares incluidos en el Plan de Estudio.

Como criterio general, y básico, se entiende el aprendizaje como el proceso a través del cual el alumno, con su participación activa, consciente y responsable, va construyendo su propio aprendizaje, otorgando sentido y resignificando sus esquemas de conocimiento, en un creciente camino hacia su autonomía intelectual, facilitándosele experiencias que le permitan, fundamentalmente aprender a aprender, asumir responsabilidades, disfrutar de estos procesos de formación.

Las situaciones de enseñanza-aprendizaje deberán fomentar la investigación, la capacidad creadora, el proceder metódico, el juicio crítico, el respeto por las producciones de Diseño propias y ajenas, la integración y articulación de los aprendizajes de las distintas disciplinas.

El perfeccionamiento de la técnica, la expresividad, la creatividad y el disfrute de su aprendizaje deberán ser constantes en la relación pedagógica. La enseñanza tendrá una orientación teórico-práctica, debiendo privilegiar todas las situaciones en las que el alumno pueda integrar conocimientos entre disciplinas medulares e instrumentales, aplicar y ejemplificar tanto el docente como los alumnos todos los contenidos desarrollados, y procurar una interrelación entre los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de las distintas disciplinas, que favorezca la significatividad de los aprendizajes que se logren. En este sentido, se han planteado como distintos espacios curriculares, pero con la concepción de *disciplinas abiertas*, que se nutren entre sí, se enriquecen mutuamente, y deben necesariamente vincularse en procura de ofrecer al alumno, futuro Diseñador Gráfico, una formación profesional acorde con sus futuras demandas profesionales.

En los espacios curriculares de formación Proyectual de Diseño, el proceso de enseñanza-aprendizaje tendrá relación con el eje de la reflexión sobre la práctica del Diseño y su responsabilidad profesional. Se desarrollarán trabajos para satisfacer las necesidades detectadas en el entorno inmediato del alumno, priorizándose el uso de recursos propios de la región.

En los distintos espacios curriculares de la carrera se dispondrá de:

**Instancias presenciales:** en ellas tendrá lugar la presentación de temáticas y de material bibliográfico por parte del profesor, a partir de ellos se llevarán a cabo:

- Exposiciones dialogadas
- Discusiones, intercambios, debates dirigidos, elaboración en grupos, y otras estrategias de construcción intersubjetiva de los aprendizajes.
- Puestas en común de los trabajos realizados tanto en las instancias presenciales como no presenciales.
- Resolución de actividades prácticas, guías de trabajo y estudio que impliquen análisis de diferentes propuestas de Diseño Gráfico existentes, así como bibliografía adecuada y actualizada.
- Trabajos interdisciplinarios.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado

ANEXO I  
-27-

**Instancias con orientación y tutorías por parte del Profesor y/o miembros de los equipos de cátedra:**

- Visitas a empresas y/o fábricas, con orientación y tutoría del docente: guías de observación, entrevistas, relevamiento de información pertinente para el desarrollo de su proyecto, etc.

**Instancias de trabajo independiente:**

El eje de estudio independiente está puesto en el aprendizaje autónomo. El alumno podrá elegir el momento de su realización de acuerdo con su propio proceso y con los desafíos que le proponen cada temática, cada disciplina. En todos los casos se procurará que se recuperen en las instancias presenciales los logros y dificultades de estas situaciones de trabajo independiente.

**11. Régimen de evaluación y promoción**

**Principios orientadores generales:**

La evaluación constituye un proceso concomitante con los procesos de enseñanza y aprendizaje, y como tal, sistemático, global, continuo y sujeto a acuerdos. Estas características de la evaluación son coherentes con el principio de autonomía en el aprendizaje, de compromiso en el propio proceso, y de brindar al alumno posibilidades reales de reflexionar sobre sus propios procesos, logros, y dificultades.

**La evaluación en el presente Plan de Estudio cumple las siguientes funciones:**

- Retroalimentar los procesos de enseñanza y de aprendizaje: lo que supone evaluar formativamente, para comprender las prácticas educativas, sus efectos y los factores que la condicionan, verificar logros y dificultades durante el proceso, y producir los ajustes necesarios para reencauzar las acciones educativas.
- Verificar si se han cumplido, y en qué grado, los aprendizajes esperados. Es la evaluación para la acreditación, que incide en la regularidad, y más tarde, en la promoción. Se orienta a constatar en forma sistemática el logro de los aprendizajes enmarcados en las propuestas de objetivos y contenidos de cada disciplina. Esta función podrá realizarse a través de distintas instancias, pues habrán materias que se acrediten a través del proceso, como promocionales, o a través de una instancia integradora final dentro del mismo proceso, o que se acrediten a través de un examen final frente a tribunal.

Se establecen como **criterios generales para la evaluación:**

- Todos los espacios curriculares propuestos en el Plan de Estudio de la carrera de Diseño Gráfico, serán evaluados en función de la acreditación de los mismos y la promoción. Se evaluarán todos los aprendizajes en su globalidad, conceptos, procedimientos y actitudes, procurando enfatizar la integración de los logros de las distintas disciplinas, dentro del enfoque globalizador, holístico, de los procesos de aprendizaje.
- Según las características de los contenidos, las competencias a lograr, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, los espacios curriculares podrán responder a un criterio de evaluación promocional (sujeto a constantes y sistemáticas evaluaciones periódicas y/o integradoras finales) o a una evaluación final ante tribunal.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

## **ANEXO I**

**-28-**

- En las instancias de evaluación, ya sea formativa, periódica, promocional o de acreditación final, se podrán incorporar distintos instrumentos y recursos, como muestras, debates, trabajos individuales o grupales, trabajos escritos, globales integradores escritos, informes, cuestionarios, pruebas de ejecución, de ensayo, exposiciones orales, monografías, evaluación entre pares, y todos aquellos instrumentos y recursos que se consideren válidos, útiles e interesantes, y que deben surgir del consenso entre docentes y alumnos al que se refiere más arriba.
- Las instancias de evaluación, deberán ser planificadas de modo tal de comprometer afectivamente a los alumnos en su proceso de aprendizaje, generando actitudes positivas, un clima propicio para la expresión de ideas, la flexibilidad intelectual, de confianza y seguridad en sus propios logros.

En cuanto a la **promoción de los alumnos:**

- La promoción final, es decir el egreso, dependerá de la acreditación de la totalidad de los espacios curriculares de la Carrera de Diseño Gráfico. La Facultad de Artes y Diseño dictará normas complementarias que establezcan los criterios de evaluación promocional o por examen final ante tribunal para los distintos espacios curriculares del presente Plan. El programa de cada materia establecerá la modalidad de evaluación de la misma, de acuerdo con las normativas emanadas de la Secretaría Académica de la Facultad.

### **12. Cronograma de Aplicación**

El presente Plan regirá a partir de 2006 para los alumnos que se inscriban o reinscriban en primer año de la carrera.

El Plan vigente por ordenanza N° 11/83 R. y ordenanza N° 111/ 04 C. S. modificatoria del título, será derogado progresivamente.

### **13. Normas de aplicación y medidas que origina el nuevo plan**

La Facultad de Artes y Diseño dictará normas complementarias referidas al calendario de implementación del nuevo plan, que se pondrá en marcha a partir del ciclo lectivo 2006, para los alumnos que inicien el cursado.

Todas las medidas que se dicten para la aplicación del Plan deberán estar disponibles y difundidas antes del período de inscripción de cada año lectivo.

### **14. Recursos**

Para la aplicación del Plan de la carrera de Diseño Gráfico serán necesarios los siguientes recursos:

- **Año 2006 Primer año** de implementación del plan:

Dos cargos de profesor titular para el dictado de dos espacios curriculares de ciclo:

Introducción a la Cultura Material (materia común a la carrera de Diseño Industrial) y Tecnología I Software.



*“2006 – Año de homenaje al Dr. Ramón CARRILLO”*

**Universidad Nacional de Cuyo  
Rectorado**

**ANEXO I  
-29-**

- **Año 2007 Segundo año** de implementación del plan:  
Cinco cargos de profesor titular para el dictado de:
  1. Dos espacios curriculares de ciclo: Tipografía II Editorial y Tipografía III Expresiva.
  2. Tres espacios curriculares optativos: Publicidad, Comunicación Institucional y Taller de Producción Escrita.
  
- **Año 2008 Tercer año** de implementación del plan:  
Tres cargos de profesor titular para el dictado de:
  1. Un espacio curricular de ciclo: Multimedia I.
  2. Dos espacios curriculares optativos: Diseño Tipográfico e Ilustración.
  
- **Año 2009 Cuarto año** de implementación del plan:  
Cuatro cargos de profesor titular para el dictado de:
  1. Un espacio curricular de ciclo: Multimedia II
  2. Tres espacios curriculares optativos: Narrativa Gráfica, Taller de Gráfica Experimental y Fundamentos Estilísticos del Diseño Gráfico.

Los nuevos recursos necesarios para la aplicación del Plan de la Carrera de Diseño Gráfico deberá proporcionarlos el Consejo Superior conforme los mecanismos de asignación para nuevas carreras previstas en el Anexo I de la ordenanza N° 6 del Consejo Superior.

ORDENANZA N° 25

Lidia Marta PRADOS  
Directora Gral. de Gestión Académica

D.I. Omar LINARES  
Secretario Académico

Prof. Lars Ingvar NILSSON  
Decano

Mgter. Estela M. Zalba  
Secretaria Académica  
Universidad Nacional de Cuyo

Dra. María Victoria Gómez de Erice  
Rectora  
Universidad Nacional de Cuyo

Ord. N° 2