

Conceptos y Métodos Proyectuales I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] | Dibujo Técnico [TECNOLOGÍA CERÁMICA]

Dibujo y Representación I y II [DISEÑO GRÁFICO] | Diseño I [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA]

Diseño y Decoración I, II y III [TECNOLOGÍA CERÁMICA] | Geometría I y II [LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS]

Anuario 2012 Área Proyectual

Geometría I y II [PROFESORADO EN ARTES PLÁSTICAS] | Módulo Introdutorio [DISEÑO INDUSTRIAL]

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

Morfología I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] | Psicofisiología de la Percepción [DISEÑO INDUSTRIAL]

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES

Representación Gráfica [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA] | Seminario I y II [DISEÑO INDUSTRIAL]

Sistemas de Representación Técnica Bi y Tri Dimensional I y II [DISEÑO INDUSTRIAL]

Taller de Diseño Gráfico I, II, III y IV [DISEÑO GRÁFICO] | Taller de Diseño I, II, III y IV [DISEÑO INDUSTRIAL]

Taller de Diseño V (Proyecto Final) [DISEÑO INDUSTRIAL] | Tipografía [DISEÑO GRÁFICO]



Facultad
de Arte
y Diseño



Universidad Nacional de Misiones

Conceptos y Métodos Proyectuales I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] | Dibujo Técnico [TECNOLOGÍA CERÁMICA]

Dibujo y Representación I y II [DISEÑO GRÁFICO] | Diseño I [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA]

Diseño y Decoración I, II y III [TECNOLOGÍA CERÁMICA] | Geometría I y II [LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS]

Anuario 2012 Área Proyectual

Geometría I y II [PROFESORADO EN ARTES PLÁSTICAS] | Módulo Introductorio [DISEÑO INDUSTRIAL]

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

Morfología I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] | Psicofisiología de la Percepción [DISEÑO INDUSTRIAL]

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES

Representación Gráfica [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA] | Seminario I y II [DISEÑO INDUSTRIAL]

Sistemas de Representación Técnica Bi y Tri Dimensional I y II [DISEÑO INDUSTRIAL]

Taller de Diseño Gráfico I, II, III y IV [DISEÑO GRÁFICO] | Taller de Diseño I, II, III y IV [DISEÑO INDUSTRIAL]

Taller de Diseño V (Proyecto Final) [DISEÑO INDUSTRIAL] | Tipografía [DISEÑO GRÁFICO]

Autoridades Facultad de Arte y Diseño

DECANO

Mgter. Ing. Jorge Senn

VICE DECANO

DG. Victor Daniel Mielniczuk

SECRETARÍA ACADÉMICA

Mgter. Francisca Susana Wdoviak

SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN

Prof. Psic. Borys P. Gutawski

SECRETARÍA DE POSGRADO

Mgter Mariela Montero

SECRETARÍA DE EXTENSIÓN

Mgter Liliam Fischer

SECRETARÍA ADMINISTRATIVA

Guillermo Ramon Wellbach

SECRETARÍA DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

Jorge Sanchez Denis

Consejo Directivo Facultad de Arte y Diseño

DOCENTES

Gastaldo Rubén Arturo TITULAR

Marinero Claudia Alejandra TITULAR

Wall Carlos Alberto TITULAR

Kislo Nina Estanislada TITULAR

Hedman Silvia Estela TITULAR

Pasquet Daniela Sabrina TITULAR

Bordin Gladys Estela Maris TITULAR

Rossetti Mirta Noemí TITULAR

Ostachuk Gladys Miriam TITULAR

Pietruczuk Lidia Gladys TITULAR

Pietruczuk Lidia Gladys SUPLENTE

Almirón María Elena SUPLENTE

Wdoviak Francisca Susana SUPLENTE

Paulovsky Elsa Ester SUPLENTE

Fischer Lilian SUPLENTE

Días Roberto Luis SUPLENTE

Jordan Silvia Virginia SUPLENTE

Dormond Andrea Martha SUPLENTE

Nadal Patricio Héctor SUPLENTE

Torres Moraes Edith Juana SUPLENTE

GRADUADOS

Cabrera Héctor TITULAR

Perotti María Alejandra TITULAR

Alegre Luis Carlos SUPLENTE

Zeppe Omar Dario SUPLENTE

ALUMNOS

Palomo Liliana Mabel TITULAR

Matkoski Ángel Iván TITULAR

Wall Fernanda Andrea TITULAR

Gonzalez Gabriel TITULAR

Brunett Gerardo Daniel SUPLENTE

Lopez Eugenio Isaac SUPLENTE

Escobar Marcos Javier SUPLENTE

Uhlmann Liliana Carmen SUPLENTE

NO DOCENTES

Constantín Eduardo TITULAR

Rodríguez Delia Elvira TITULAR

Kunz Marcelo Waldemar TITULAR

Ciamberlani Jonatan Ariel TITULAR

Henning Marcelo Alvino SUPLENTE

Taron Carlos Enrique SUPLENTE

Almirón Santo Rubén SUPLENTE

Tocci Orlando Enrique SUPLENTE

Anuario 2012 Área Proyectual

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES

Jorge Senn

Decano

Facultad de Arte y Diseño

Universidad Nacional de Misiones

Lorem ipsum texto de hasta 3500 caracteres dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce lorem velit, eleifend ut, porttitor eu, placerat in, ligula. Vivamus non lorem sit amet massa pellentesque tincidunt. Donec ligula elit, consequat eget, venenatis vitae, pretium id, massa. Donec leo. Integer justo. Nam tincidunt, nisl aliquet ultricies posuere, turpis ipsum blandit quam, sed elementum arcu lorem id augue. Proin quis nisi. Suspendisse vel pede vitae enim condimentum nonummy. Vestibulum velit enim, venenatis feugiat, semper vehicula, placerat sit amet, ligula. Integer eu nulla vitae sapien malesuada pharetra.

Pellentesque pulvinar eros id metus. Vivamus a ligula sit amet est sollicitudin tincidunt. In hac habitasse platea dictumst. Integer ipsum ante, viverra congue, vestibulum vel, tempor sit amet, erat. Maecenas eget nunc. Fusce tortor massa, euismod ut, luctus non, eleifend eget, lacus. Aliquam sagittis sagittis turpis. Donec vel quam ut mauris molestie luctus. Fusce arcu augue, cursus eu, tempus non, luctus vitae, justo. Aliquam pretium lobortis quam. Maecenas aliquet sagittis metus. Nullam hendrerit elit non nisl. Vivamus orci. Donec quis turpis. Pellentesque enim.

Pellentesque pellentesque enim et nulla. Aenean sit amet felis sed metus elementum consectetur. Cras commodo mollis justo. Nam tempus ipsum at risus. Morbi ullamcorper dignissim nisi. Morbi pulvinar mi id felis. Etiam pharetra. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus nonummy sapien in magna. Maecenas luctus justo vitae risus. Donec arcu elit, hendrerit sit amet, semper vitae, dictum id, pede. Proin cursus, neque in fringilla egestas, massa quam faucibus mauris, vel viverra felis nibh sed odio. Mauris fermentum malesuada ipsum. Proin dui felis, volutpat rutrum, condimentum eu, nonummy non, leo. Phasellus ullamcorper rhoncus elit. Donec vestibulum nulla nec sapien. Phasellus in magna.

Aliquam vel purus eget nisi dapibus porttitor. Ut turpis lorem, facilisis ac, elementum sit amet, vehicula in, pede. Pellentesque ante. Vestibulum aliquet. Nam arcu metus, consectetur vitae, faucibus at, suscipit in, pede. Praesent sit amet ante. Aliquam ultricies sapien eu metus. Fusce quis orci. Suspendisse dictum. Curabitur neque quam.

Etiam sodales venenatis sem. Donec consequat, ligula sed dignissim varius, magna erat blandit pede, in venenatis mauris nisi quis magna. Vestibulum non pede id lacus lobortis adipiscing. Nam tempus, dui sed mollis blandit, felis orci nonummy erat, sed vulputate turpis urna quis libero. Nunc vehicula, turpis at vestibulum dignissim, tortor lacus congue dui, et consectetur purus orci in massa. Mauris magna risus, dignissim quis, feugiat et, pellentesque id, eros. Phasellus dictum risus. Phasellus tempus, sapien eu accumsan porta, lorem velit auctor odio, ut venenatis leo mi non erat. Morbi tempus ipsum quis lectus. Mauris malesuada nisl vel urna. In hac habitasse platea dictumst. Mauris purus diam, suscipit ac, nonummy pulvinar, posuere non, leo. In a nulla. Nam lorem diam, scelerisque vel, vulputate ac, scelerisque quis, risus.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce lorem velit, eleifend ut, porttitor eu, placerat in, ligula. Vivamus non lorem sit amet massa pellentesque tincidunt. Donec ligula elit, consequat eget, venenatis vitae, pretium id, massa. Donec leo. Integer justo. Nam tincidunt, nisl aliquet ultricies posuere, turpis ipsum blandit quam, sed elementum arcu lorem id augue. Proin quis nisi. Suspendisse vel pede vitae enim condimentum nonummy. Vestibulum velit enim, venenatis feugiat, semper vehicula, placerat sit amet, ligula. Integer eu nulla vitae sapien malesuada pharetra. In metus.

Patricio Nadal

Director de Área Proyectual
Facultad de Arte y Diseño
Universidad Nacional de Misiones

...*"El mundo actual se caracteriza por hallarse en permanente proyecto. La civilización actual es algo que han hecho, y, por tanto, proyectado, los hombres. La calidad de los proyectos es la calidad del mundo"*.

Aicher, Otl (*)

El Área Proyectual está conformada por asignaturas transversales a las carreras que se dictan en la Facultad de Arte y Diseño de la UNaM que utilizan el proyecto como método de trabajo e interpretación de la realidad.

Su constitución se ve enriquecida por las miradas de los más de 20 equipos docentes que abordan cada asignatura con una concepción particular acerca del concepto de "proyecto".

Artes Plásticas, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Técnico ceramista son atravesados por la noción de proyecto como un esfuerzo planificado, temporal y único, realizado para crear situaciones de aprendizaje relacionados a la producción de herramientas sintácticas o simbólicas, productos o servicios únicos que agreguen valor o provoquen un cambio beneficioso tanto para el que propone como para el destinatario de esas producciones.

Para realizar esta tarea consideramos que la lectura del contexto, sus necesidades y oportunidades, propician un enfoque de abordaje específico desde la propuesta curricular de cada asignatura. Desde las instrumentales, que otorgan herramientas principalmente sintácticas para el desarrollo de los proyectos, a las teórico- metodológicas y de manera acentuada en los talleres específicos de cada carrera surgen palabras claves compartidas como proyecto, contexto, materialidad, estrategia, representación, espacio- tiempo, uso, historicidad, valores simbólicos. Desde este punto de vista entendemos que "lo proyectual" atraviesa todas las instancias de la formación de los alumnos de las carreras que se dictan en nuestra Facultad de Arte y Diseño.

Hemos propuesto grupalmente como proyecto prioritario del Área una actividad práctica: la producción del ANUARIO 2012, donde se recopilan los trabajos desarrollados por los alumnos en este ciclo lectivo.

Este material será utilizado como registro sistemático de proyectos con la finalidad de divulgar las actividades de las asignaturas del Área Proyectual y socializarlo en muestras institucionales o en la promoción de carreras.

Si realizamos un breve recorrido acerca de algunos de los marcos teóricos sobre la noción de proyecto y su metodología podemos citar a Bruno Munari que define el método proyectual "como una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia.

Es objetivo del método proyectual conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo. El método proyectual no es absoluto ni definitivo. Se puede cambiar el orden de alguna operación si se encuentran valores objetivos que mejoren el proceso". (1983)

Gui Bonsiepe propone una metodología que la llama "metodología de la proyectación" y en esta especifica y diferencia la necesidad del problema.

Para Gui Bonsiepe" la metodología de la proyectación se divide en tres etapas:

a. Estructuración del problema proyectual b. Proyectación c. Realización del proyecto. Cualquiera de estas tres etapas puede ser subdividida a su vez en una serie de pasos diversos. Del orden secuencial no habría de derivarse nunca un carácter lineal del proceso proyectual, puesto que también puede desenvolverse de manera alternativa y recurrente". (1990)

J. Christopher Jones plantea que la resolución de cualquier problema de diseño implica de una cierta combinación de intuición y racionalidad. La manera como pueda obtenerse esta mezcla de

juicios y cálculos no está establecida y dependerá del problema particular y del diseñador en cuestión.

"Este nuevo proceso tendría 3 etapas o categorías elementales: divergencia, transformación y convergencia. (1992)

Vemos así como se proponen diferentes alternativas de abordaje a lo proyectual. En el marco de la autonomía que cada docente y asignatura tiene para elaborar sus contenidos y definir sus marcos teóricos y estrategias ajustadas para cada enfoque particular, este Anuario 2012 pretende conformar un recorrido a partir de los trabajos realizados por los alumnos- ejes del proceso educativo- que cada asignatura propone.

La lectura de esta producción por parte de cada uno de los integrantes del Área puede habilitar un espacio para la reflexión, la crítica y la alimentación de nuestras propias prácticas basadas en la construcción de conocimiento colectivo.

Quiero agradecer a los docentes integrantes del Área Proyectual que colaboraron con los proyectos que integran esta publicación, a los alumnos que los realizaron y al equipo conformado que hizo posible su compaginación y diseño.

(*) Aicher, Otl (2007) El mundo como proyecto, Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España.

Bonsiepe, Gui (1990) Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España.

Jones, Christopher (1992) Métodos de Diseño, Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España.

Munari, Bruno (1983) ¿Cómo nacen los objetos?". Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España.

Parodi, C. (2001). «El lenguaje de los proyectos». Gerencia social. Diseño, monitoreo y evaluación de proyectos sociales. Lima-Perú: Universidad del Pacífico. ISBN 9972-603-32-6.

Sumario

Jorge Senn [DECANO] 2	Patricio Nadal [DIRECTOR DE ÁREA PROYECTUAL] 4	Conceptos y Métodos Proyectuales I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] 8	Dibujo Técnico [TECNOLOGÍA CERÁMICA] 14	Dibujo y Representación I y II [DISEÑO GRÁFICO] 18
Diseño I [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA] 24	Diseño y Decoración I, II y III [TECNOLOGÍA CERÁMICA] 28	Geometría I y II [LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS] 34	Geometría I y II [PROFESORADO EN ARTES PLÁSTICAS] 38	
Módulo Introductorio [DISEÑO INDUSTRIAL] 42	Morfología I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] 44	Psicofisiología de la Percepción [DISEÑO INDUSTRIAL] 50	Representación Gráfica [PROFESORADO EN EDUCACIÓN TECNOLÓGICA] 52	
Seminario I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] 56	Sistemas de Representación Técnica Bi y Tri dimensional I y II [DISEÑO INDUSTRIAL] 60	Taller de Diseño Gráfico I, II, III y IV [DISEÑO GRÁFICO] 66		
Taller de Diseño I, II, III y IV [DISEÑO INDUSTRIAL] 90	Taller de Diseño V (Proyecto Final) [DISEÑO INDUSTRIAL] 114	Tipografía [DISEÑO GRÁFICO] 126		



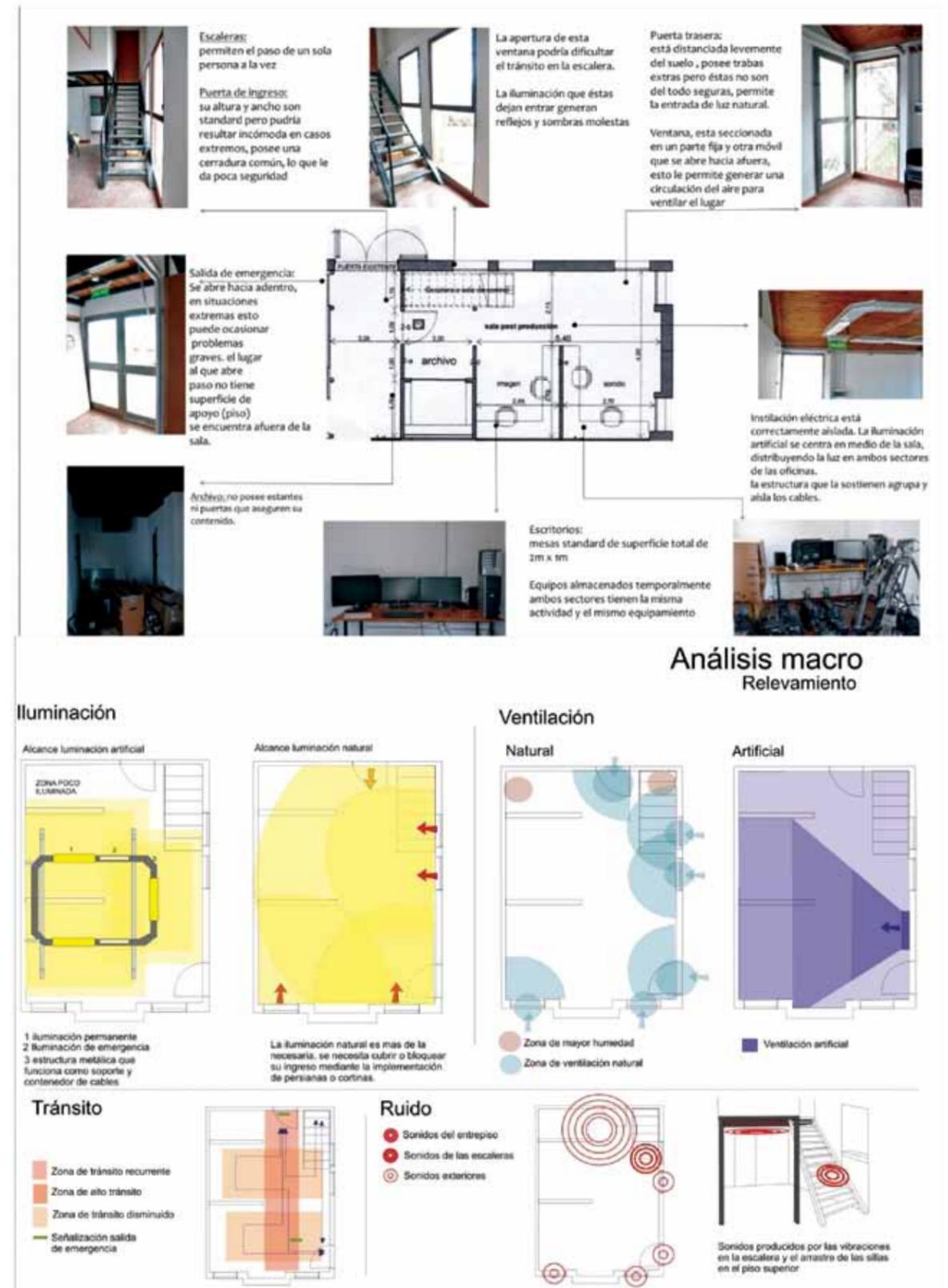
Considerando los factores ergonómicos claves en la resolución funcional de productos, la asignatura busca desarrollar en los alumnos de una visión metodológica de la ergonomía, estimulando conductas de análisis y aplicación de datos ergonómicos, y mejorando la comprensión del sistema sujeto-objeto. Trabajamos desde la cátedra acercando a los alumnos a la comprensión de la existencia de condicionantes ergonómicos, y al reconocimiento de la dimensión humana y su implicancia en el diseño.

Aproximamos a los alumnos al fenómeno de la percepción ergonómica de productos a través de enfoques proxémicos y cognitivos.

A lo largo del curso desarrollamos una serie de trabajos prácticos planteados en función de abordar la problemática de analizar y resolver ergonómicamente tres escalas de producto con diversas complejidades ergonómicas y funcionales. Este método de clasificación segmenta los diferentes productos en: escala mano, penetrables y recorribles.

Cada trabajo involucra, tras la asimilación de los conceptos teóricos específicos, la realización de estudios de campo, con el fin de anclar dichos conceptos a lo tangible, para posteriormente generar conclusiones que serán desarrolladas en el plano teórico y en la resolución de propuestas ergonómicas que en todos los casos intentamos verificar a través de maquetas funcionales a escala real.

Resolución ergonómica escala mano. Set de Herramientas de Carpintería.



Resolución ergonómica escala recorrible.
Análisis diferentes condicionantes y resolución de puestos de trabajo.

1 Matías N. Viera

hoja de "caite" selección

1) brainstorming

2) scamp: S: ¿Sustituir? C: ¿Combinar? A: ¿Adaptar? M: ¿Modificar? P: ¿Utilizarlo para otros usos? E: ¿Eliminar o reducir al mínimo? R: ¿Reordenar? I: ¿Invertir?

análisis variante

mochila para adolescentes con cobertor

objetivo: diseñar una mochila para adolescentes de 12 y 18 años basada en la hoja de "caite".

- Espalda acolchada para mayor comodidad.
- Bolsillos laterales de rápido acceso
- Hombros rígidos y ajustables.
- Color: verde-violeta.
- Ventajas: no permite el paso de la lluvia. Protege de las salpicaduras de barro. Secado rápido.
- Desventajas: poner y sacar cobertor manualmente.
- Cobertor: protege de la lluvia tela impermeable.
- Compartimiento principal: con bolsillos internos.

Alumno: Matías N. Viera

2 Vanessa Kunz

semilla del arbusto: "herreria stellata"

1) análisis individual: estructural: hélice morfológico: radial

2) análisis estructural ej.:

1	2	3
1	1	1
2	2	2
3	3	3

3) uso de la técnica 3.3.2.: selección de las mejores calificadas. Se elige: "Ziim...".

1	2	3
1	1	1
2	2	2
3	3	3

4) uso de la técnica brainstorming:

caparazón herramienta adorno viajero

vuelo juguete

accesorio protegido divertido naturaleza souvenir material goma moderna transportable

técnicas aplicadas:

a- Análisis de objetos existentes.
b- Técnica de creatividad 3.3.2.
c- Brainstorming.

3 Rocío Cardozo

flor del cedro análisis

bocetos de patrones encontrados en el objeto.

estructura radial concéntrica

cinco pétalos

contenedor de semillas

pétalo

análisis morfológico

conexión con las ramas del árbol

morfología de sus hojas o pétalos

comportamiento de las semillas.

fases de apertura de la flor

disposición de las semillas

abre y cierra - sí

técnicas aplicadas:

a- Redacción de objetivos.
b- Técnica Diccionaurus.
c- Frase clave.
d- Programa de diseño.
e- Brainwritting.
f- Ficha de ideas.
g- SCAMPER

Ejercicio Integrador. A partir de la búsqueda de tres elementos naturales desarrollar: análisis de objetos existentes (individual) y morfograma (en comparación), luego seleccionar dos de las técnicas vistas y justificar su utilización.

juego de lanzamiento: "Ziim"

- El disparador de material tenaz es de material tiene cierta flexibilidad por forma.
- Zona de presión táctil, cubierto con goma para su mejor adherencia.
- Aspas de goma. Suave y flexible.
- Lámina de metal curvada para expulsar las aspas.
- pulsador manual
- serie del funcionamiento

juego para chicos encantado

- Para niños de 5 a 9 años. Compuesto de una estructura que gira sobre su eje manteniendo las líneas de fuerza de los pétalos del contenedor de semillas del árbol se Cedro. Contiene unas piecitas que al girar el objeto se reparten por el aire creando una lluvia de flores, remitiendo a las semillas de cedro como cuando caen del contenedor.
- El material del producto es de PP Inyectado. Posee 9 piezas desarmables.
- fase inactiva: cuando no se usa.
- fase activa: cuando se estira la cuerda para que gire y vuelen las flores.

Alumnos: Vanessa Kunz y Rocío Cardozo

El diseño Industrial es una actividad cuyos campos de incumbencia implican el proyecto, la investigación, la gestión, la consultoría y la docencia, los cuales se desarrollan mediante procesos. La asignatura hace énfasis en esos procesos, y apunta a profundizar aquellas nociones que se dirigen al proceder metódico, a la interpretación y a la aplicación de técnicas que faciliten la planificación, el desarrollo y control de dichos procesos según la características personales de los diseñadores, de los problemas, y de los resultados esperados, aportando técnicas

algorítmicas y heurísticas.

Algorítmicas para el control del tiempo, ponderación.

Heurísticas para el proceso proyectual de diseño, rediseño e investigación, por ejemplo técnicas para: Análisis de la situación inicial de diseño. Determinación del programa para diseñar. Incrementar la creatividad, entre las cuales aplicamos especialmente Biónica, análisis de elementos naturales y la comprensión de sus estructuras y fun-

cionamiento, con la finalidad de obtener modelos análogos útiles para el desarrollo de nuevos conceptos. Evaluación de soluciones.



La
canoero

TP "Caja de herramientas". Operaciones de forma y simetría.
Objetivos. Realización de un archivo personal de posibles técnicas y soportes de representación con diferentes herramientas. Obtener módulos y realizar operaciones de forma y simetría.
TP "La palabra y el texto". Refuerzo semántico.
Objetivos. Realizar un inventario de palabras tomadas del contexto de Misiones y reforzar su significado mediante la noción de puesta en página.

Dibujo y Representación I es concebido como un espacio de taller de producción, reflexión y crítica.
Esta asignatura otorga herramientas de ejercitación de carácter predominantemente sintáctico que luego pueden ser extrapoladas al contexto del Taller de Diseño Gráfico y otras asignaturas proyectuales.

Nuestro objetivo es introducir al estudiante en su propia capacidad representacional enfatizando la posibilidad de transmitir mensajes visualmente.

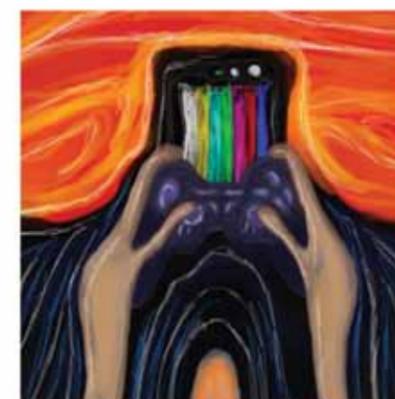
Los trabajos prácticos propuestos- articulados en una secuencia creciente- tienen como ejes principales la producción de imágenes, el tratamiento de textos- a partir de la palabra- y la mirada al contexto donde se producen.

IMAGEN+ PALABRA+ CONTEXTO

Para poder desarrollar los trabajos los alumnos realizan actividades previas relacionadas a la investigación, la observación, la selección y presentación de la información. Se proponen de carácter individual o grupal.

Se realizan correcciones grupales por medio de "colgadas" o proyección multimedia de los trabajos con correcciones públicas, estimulando el diálogo, el espíritu crítico y la reflexión sobre la propia producción.

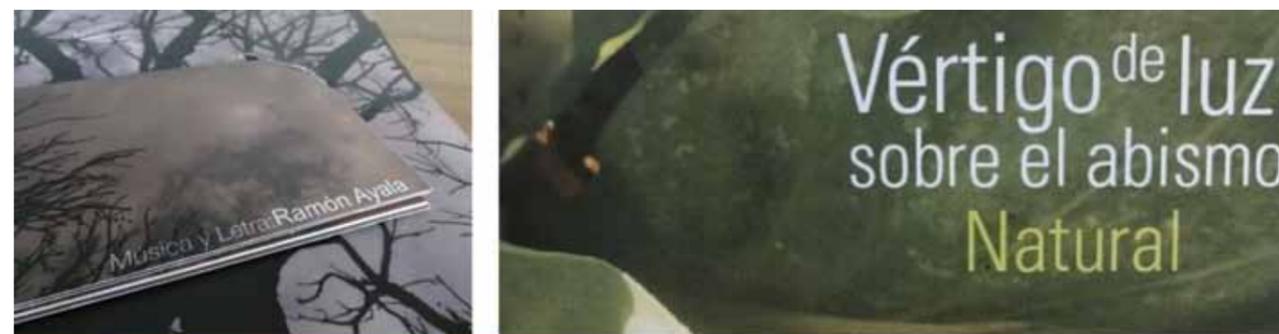
Se presentan ejemplos de algunos trabajos desarrollados en el 2012 de complejidad creciente.



TP "Alfabeto fotográfico" a partir de la observación del contexto natural y urbano.
Objetivos. Presentar un conjunto fotográfico compuesto por las cinco vocales y cinco consonantes a elección. Desarrollar las nociones de encuadre, recorte y selección a partir de la toma fotográfica del contexto natural y artificial. Desarrollar la capacidad de observación del contexto próximo.



TP La imagen. Técnicas de representación de la imagen. Representación a partir de un objeto. Estilos artísticos del siglo XX.
Objetivos. Introducir el concepto de imagen. Analizar diferentes modos de representación, fotografía, ilustración, duotono, dibujo vectorial, fotomontaje, representación bi y tridimensional. Experimentar diferentes técnicas de representación.
Producir imágenes a partir del estudio de movimientos artísticos del siglo XX.



TP Integrador "Música para los ojos" Basado en texto "Desde la Selva y el Río" de Ramón Ayala. Objetivos. Realizar un último práctico integrador. Poner en práctica los conocimientos de tipografía, imagen y puesta en página desarrollados separadamente durante el año. (Proceso / Metodología de diseño)
Tomar elementos que a criterio de cada alumno hacen a la identidad cultural y regional (misioneridad) para realizar una producción editorial.

Alumnos Lorena Holonko, Noelia Reichel, Vanesa Antivero, Makarena Bordón, Maira Zurakoski, Rodrigo Andrujovich, Facundo Leites Do Santos, Angelo Mückenhein, Juan Manuel Götz.



Dibujo y Representación II

Prof. Titular: Arq. Roque Rodolfo Gentile
Prof. Auxiliares:
Mgter. Claudia Patricia San Martín
Prof. Nélida Campodónico

Diseñar, es representar y formular de manera gráfica un plan o una idea previamente concebido, dar satisfacción a una necesidad, o dar una solución óptima a cualquier problema que nos hayan propuesto. Diseñar es Crear.

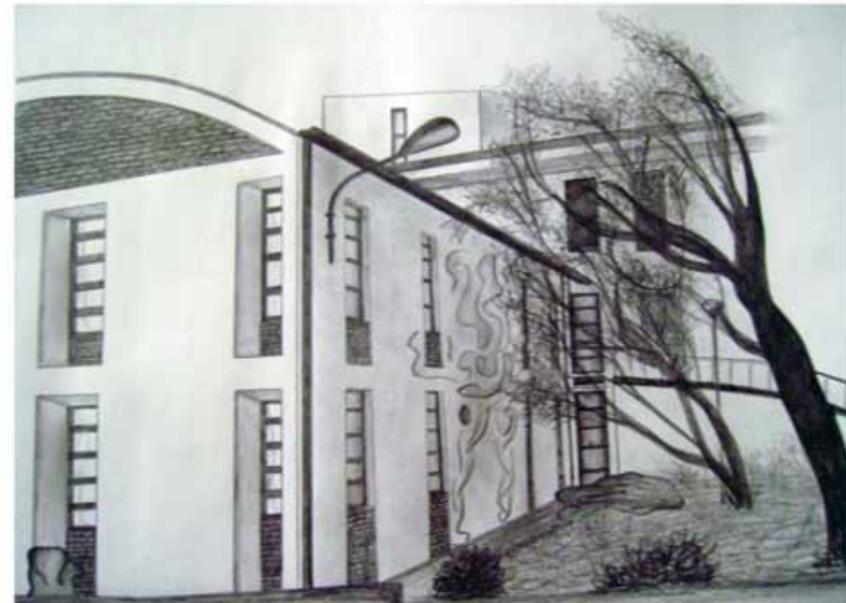
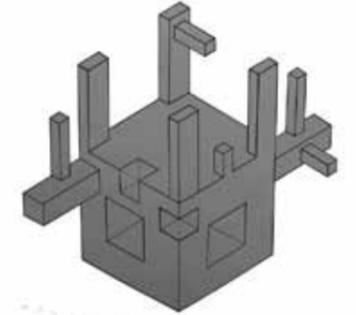
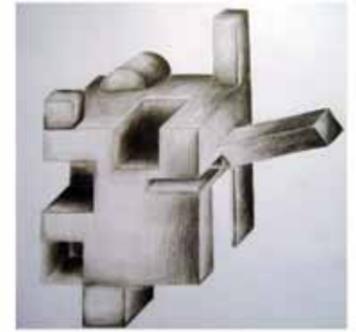
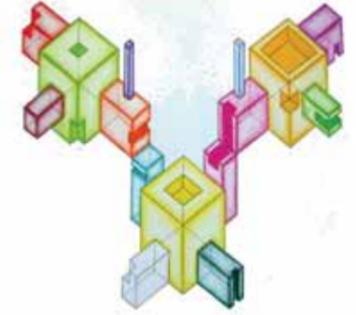
Consideramos que es de fundamental importancia que el alumno utilice los fundamentos geométricos del dibujo tanto en la lectura y apreciación de trabajos de diseño como para elaborar soluciones a necesidades gráficas de representación.

Bien se dice que es de vital importancia la utilización de los fundamentos en el campo del dibujo y la representación. Los procesos de razonamiento deductivo e inductivo en el campo de la Geometría y sus posteriores conclusiones que puedan ser llevadas al mundo visual, necesitan del soporte y uso de sistemas de representación para cuya utilización es imprescindible desarrollar habilidades en la mecánica del dibujo y adquirir capacidades para observar, interpretar, analizar, comunicar, etc.

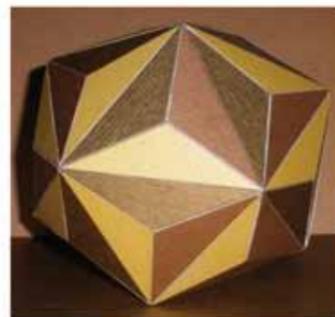
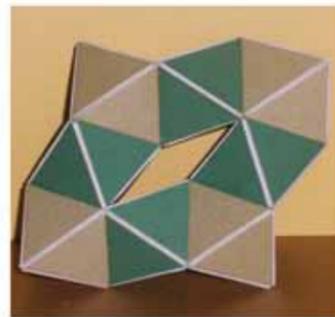
Estos componentes cimientan la acción de dar vida visual a las conclusiones del

ordenamiento de ideas (razonamiento). Es por ello que las habilidades para dibujar deben ir acompañadas por el conocimiento de diferentes aspectos de la Geometría Euclidiana que es la geometría de los sentidos, la que usamos cotidianamente, la de los postulados de Euclides.

A raíz de la aparición en el siglo XIX de otras geometría no euclidianas, es notable como las entidades geométricas originadas u otras insinuadas con anterioridad en el ámbito de las mencionadas geometría, se han incorporado a disciplinas tales como la Arquitectura, el Diseño Gráfico, el Diseño Industrial, etc.



Aplicación práctica de diferentes tipos de perspectivas: cónicas, axonómicas, oblicuas. Dibujo de encastres en perspectiva. Dibujos de observación. Aplicación de color y escalas de grises.

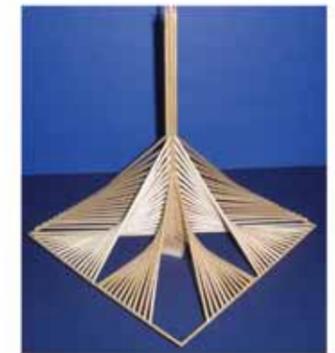
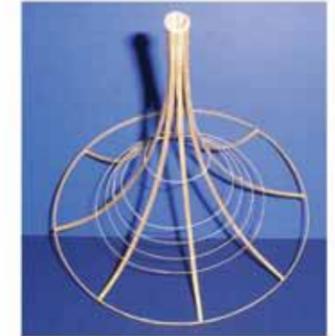
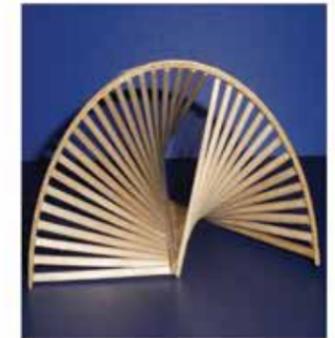


Construcción de poliedros semirregulares.

Arq. Roque Gentile



Superficies regladas: Superficies construidas con varillas de madera.



Arq. Roque Gentile



Construcción de rompecabezas aplicando conceptos de encastrados y figuras geométricas. Inclusión de tipografía y uso de los polares en función del diseño personal.

Diseño de tableros y piezas de ajedrez. Construcción utilizando encastrados de polígonos y poliedros regulares y semirregulares. Aplicación de conceptos teóricos.



Alumnos trabajando en la etapa de planos técnicos y maquetas.



Diseño de tres subproductos a partir de una forma matriz.
Familia de productos.

Alumnos Mariana Rivero, Ariadna Casabone.

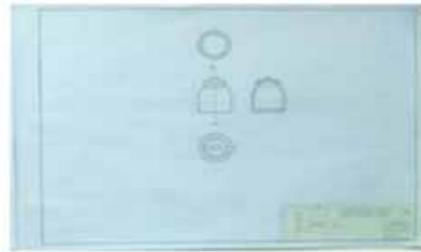
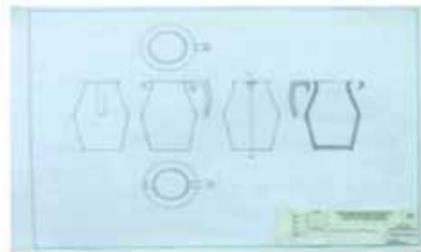
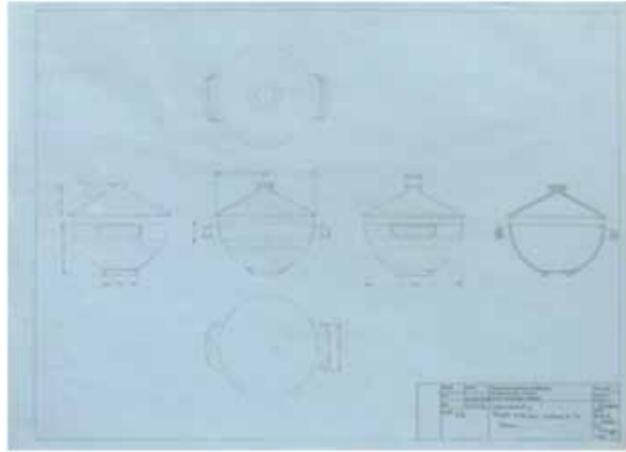
La asignatura Diseño y Decoración I se plantea desde la perspectiva de la profesión del técnico ceramista y su relación con el entorno social y cultural, con un sentido creativo, analítico y crítico, que abarca el desarrollo de conocimientos y habilidades para la realización de diseños de piezas cerámicas a ser producidos en los distintos talleres del primer año de la carrera.

Sobre la base teórica y metodológica del diseño, se alienta al alumno a asumir la dinámica de la planificación que implican los diferentes proyectos de trabajo, expe-

rimentando y desarrollando su capacidad creativa, mediante un proceso que incluye el desarrollo de diferentes metodologías, técnicas y materiales que permiten definir visualmente un producto cerámico, con las pautas necesarias para facilitar el proceso de producción de una manera planificada y organizada.

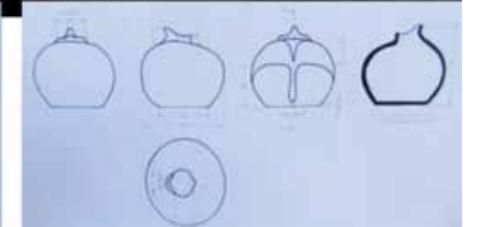
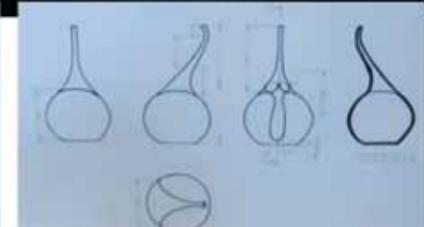
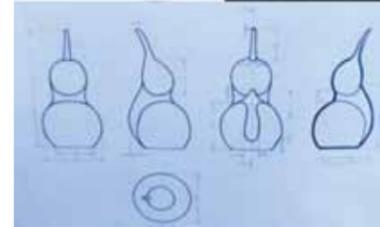
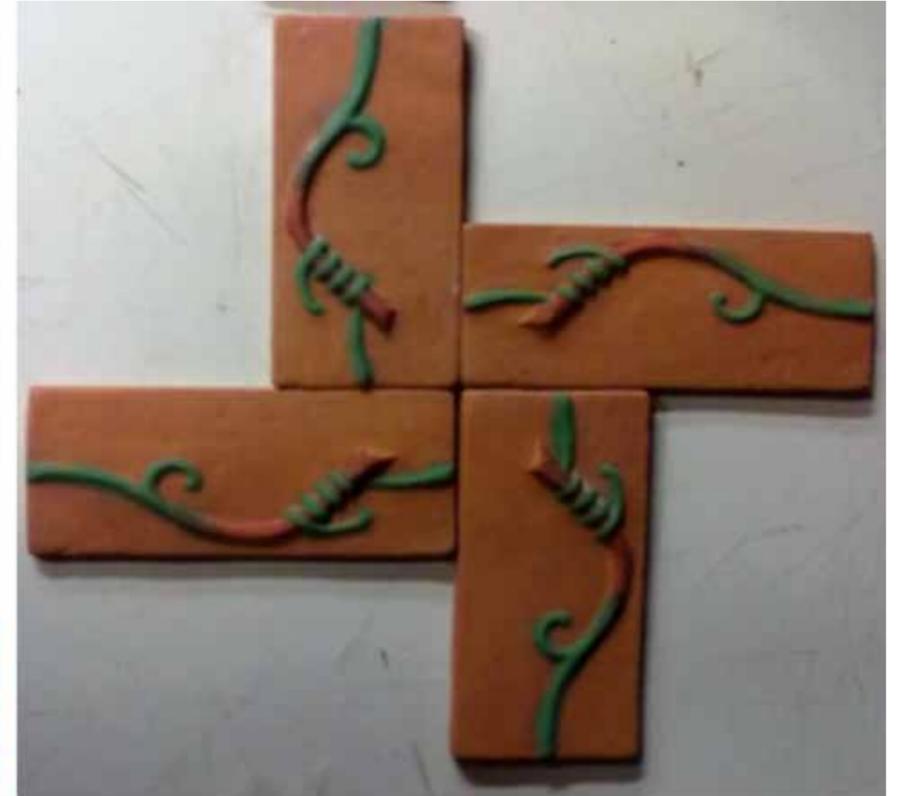
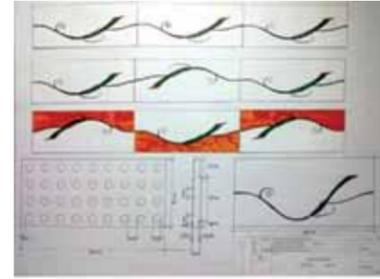
En esta asignatura con la modalidad propia de un taller, el alumno desarrolla aptitudes, a través del desarrollo de las capacidades creativas que son estimuladas a través de ejercitaciones concretas. Los trabajos prácticos que se realizan

implican un proceso de búsqueda y experimentación sobre las diferentes posibilidades materiales, técnicas y formales, que se inicia con el planteo de la idea y culmina con la producción de las piezas.



Planos y prototipo de una pieza cerámica.

Alumnos: Claudio Heimlich, Teresa Uematsu



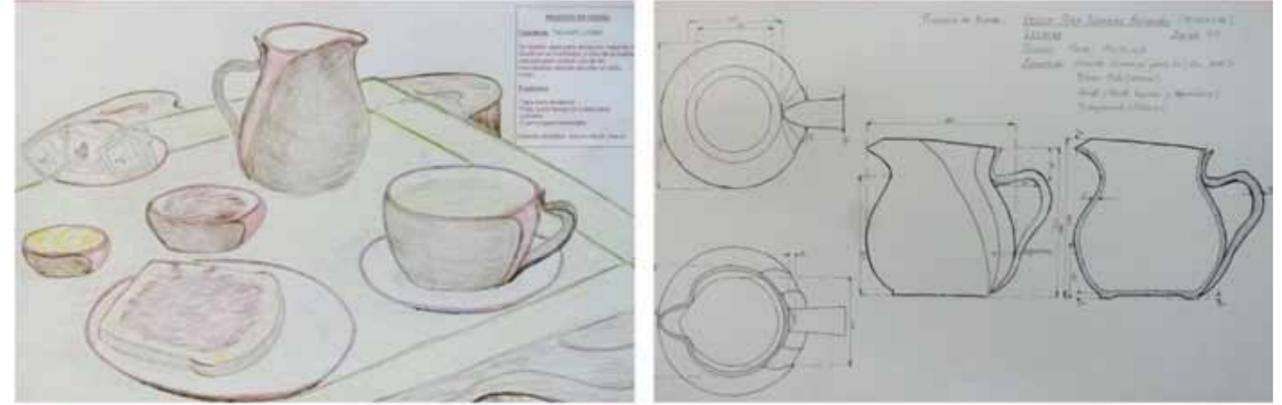
Planos y producción de guardas cerámicas.
Planos y maqueta de una familia de productos.

Alumnos: Enrique Forni, Florencia Soarez



Esquicio: GRILLA DE POSIBILIDADES: Este ejercicio morfológico se realiza a mitad de año y propone la generación de un cuadro de doble entrada, donde se explora la combinación de variables formales según una estrategia conceptual formulada. Sobre estas variables se buscan ejemplos en el mercado, para por último hacer una propuesta propia basándose en los nichos vacíos de la grilla.

Alumnos: Érica Gerlach, Carlos Nuñez y Carolina Wells.



TP Nº 1: PRODUCTO PERSONALIZADO -Artesanal-: En este ejercicio, se debe realizar una familia de objetos cerámicos que respondan a una propuesta gastronómica típicamente misionera haciendo acento en lo regional para la generación de la forma y la decoración. Corresponde al 1er. Cuadrante del Diagrama de Capella: productos personalizados de precio bajo y baja producción.

Alumnos: Érica Gerlach e Isavel Ivanoff.

Durante el segundo año de la carrera de Técnico Ceramista se dicta Diseño y Decoración 2; un espacio de reflexión y experimentación, cuyo objetivo principal es que el alumno asimile la cultura del proyecto como una herramienta trascendental para su posterior actividad, desarrollando competencias para la proyección de objetos cerámicos diferenciados y seriales; obtenidos del análisis de un problema específico propuesto por la cátedra y su posterior desarrollo mediante una metodología de trabajo sugerida, proveniente de la disciplina del Diseño Industrial.

Como eje de la cursada, se toma el Diagrama de Juli Capella que nos permite comprender la relación de los productos con el precio y su volumen de producción; diferenciando de esta manera Arte, Artesanía y Diseño.

Regidos por este esquema, los alumnos deben desarrollar 3 trabajos prácticos principales -acompañados de esquicios para fijación de conocimientos teóricos- donde deben determinar las características formales, funcionales y tecnológicas de familias de productos cerámicos que

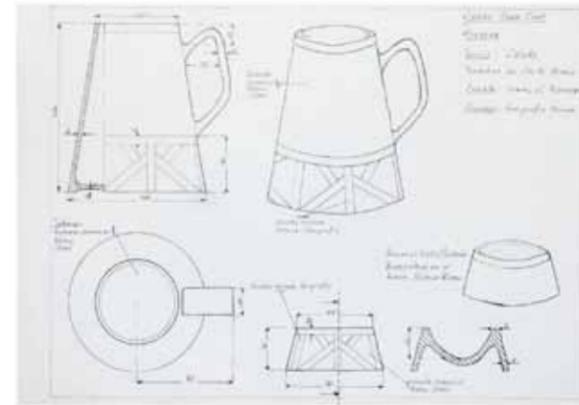
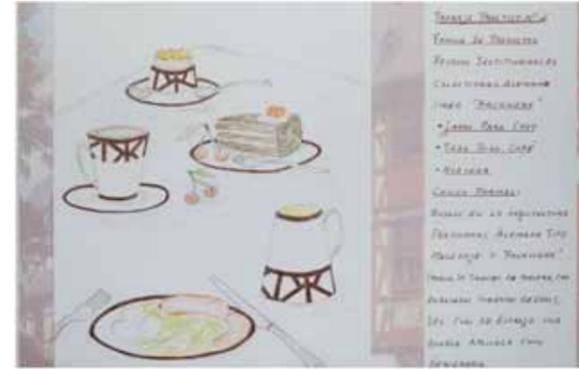
respondan, según el TP, a mercados masivos, personalizados o de lujo; dejando de lado los meramente artísticos.

Esto se realiza transitando las etapas propias del diseño, donde intervienen la investigación y análisis, el planteo de estrategias, generación de partidos, desarrollo de propuestas y presentación final; incentivando una mirada hacia nosotros mismos, hacia nuestra identidad y sus diferenciales, para lograr caracterizar la producción; permitiendo así una inserción del egresado, más eficaz en el medio



Esquicio: OBJETO RECUERDO: Souvenir- Identidad y diseño. Generación de 3 objetos destinados al mercado turístico; teniendo en cuenta un mercado específico.

Alumnos: Carla Pilar Cristaldo Behr y Érica Gerlach.

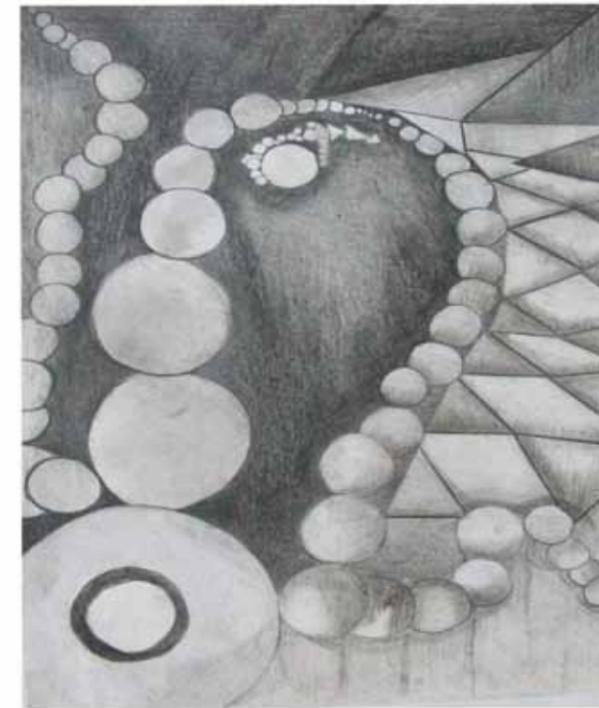
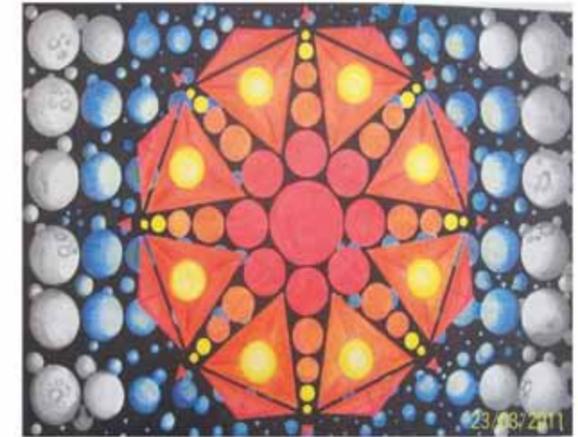


TP Nº 2: PRODUCTO MASIVO -Regalos institucionales/empresariales: Aquí, en función de las consignas, el alumno debe realizar una familia de objetos destinados a un comitente real de la región; cuyo destino será ser reproducido en alta serie y a precios bajos, mediante procesos cerámicos de moltería, serigrafía, calcografía; adecuándolo a las necesidades de mercado. Cerámica publicitaria.

Alumnos: Érica Gerlach, Lidia María Fariluck, Ángel Iván Matkoski y Leila Esquivel Burdach.

Geometría I

[LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS] [PROFESORADO EN ARTES PLÁSTICAS]



Geometría I

Profesor Titular:
Arq. Roque Rodolfo Gentile
Profesora Auxiliar:
Mgter. Claudia Patricia San Martín

La necesidad de la enseñanza de la geometría responde, en primer lugar, al papel que la geometría desempeña en la vida cotidiana.

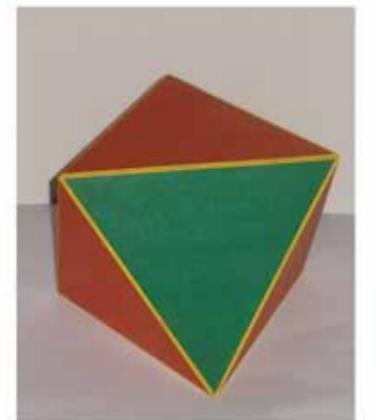
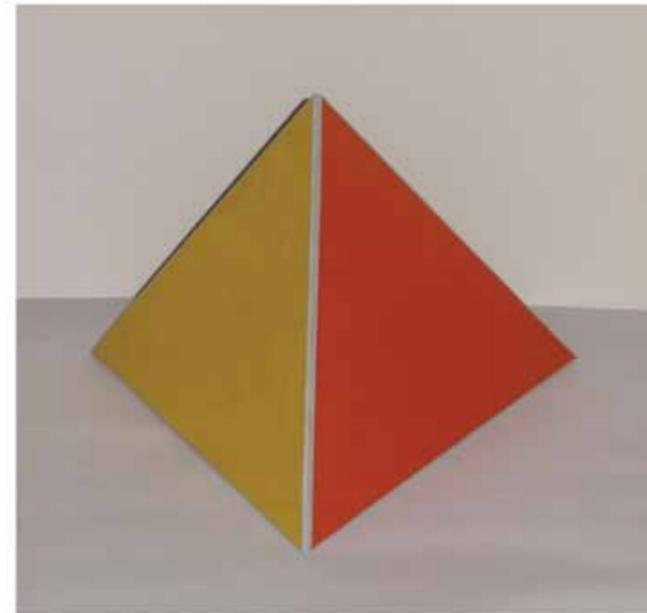
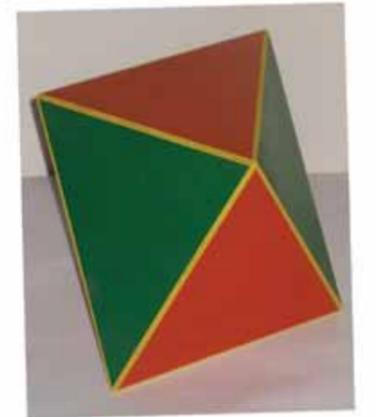
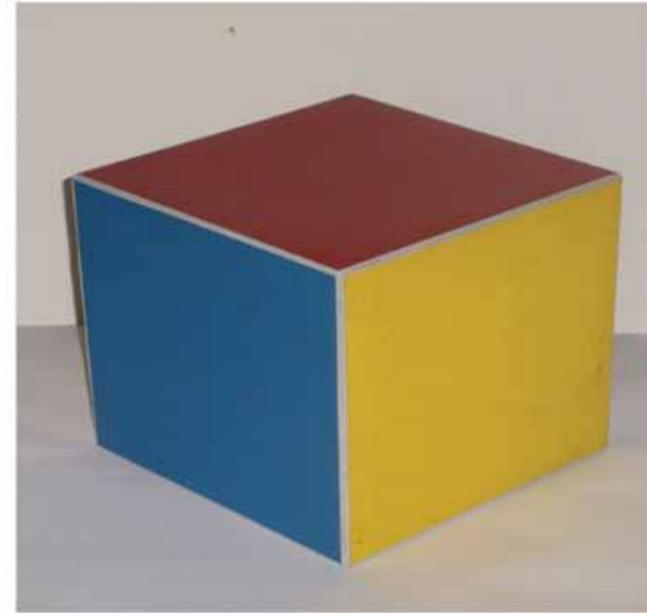
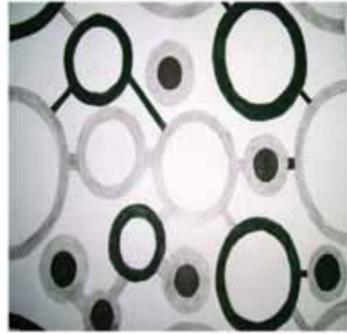
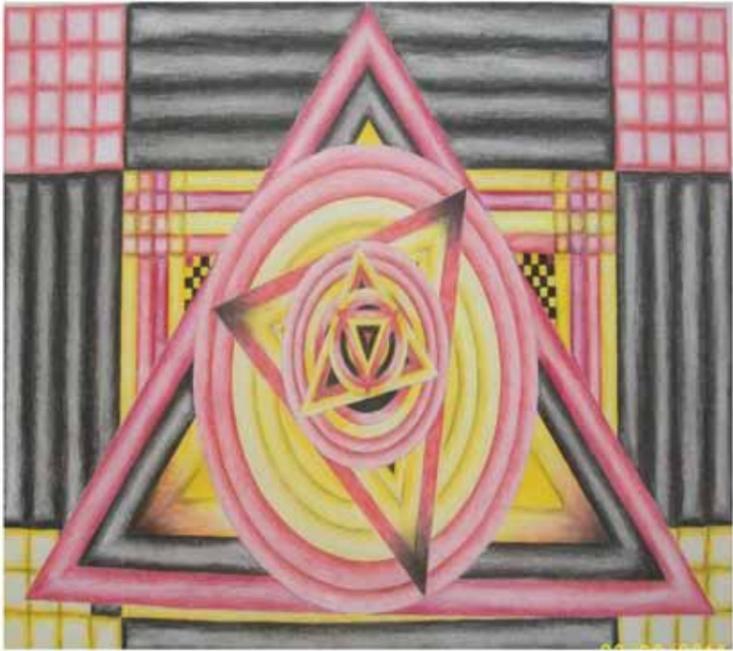
Un conocimiento geométrico básico es indispensable para desenvolverse en la vida diaria: para orientarse reflexivamente en el espacio; para hacer estimaciones sobre formas y distancias; para hacer apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio.

La geometría está presente en múltiples ámbitos del sistema productivo de nuestras actuales sociedades (producción industrial, diseño, arquitectura, etc.).

La forma geométrica es un componente esencial del arte, de las artes plásticas, representa un aspecto importante en el estudio de los elementos de la naturaleza y favorece al desarrollo de las habilidades de percepción y de análisis volumétrico/espacial.

Los contenidos desarrollados desde la materia Geometría I interactúan, apoyan y refuerzan los conocimientos necesarios para el trabajo en los talleres donde el concepto de espacio es fundamental.

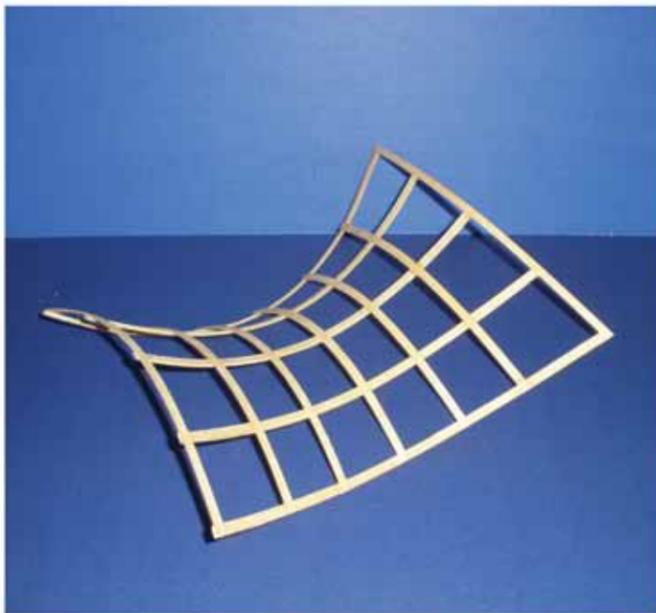
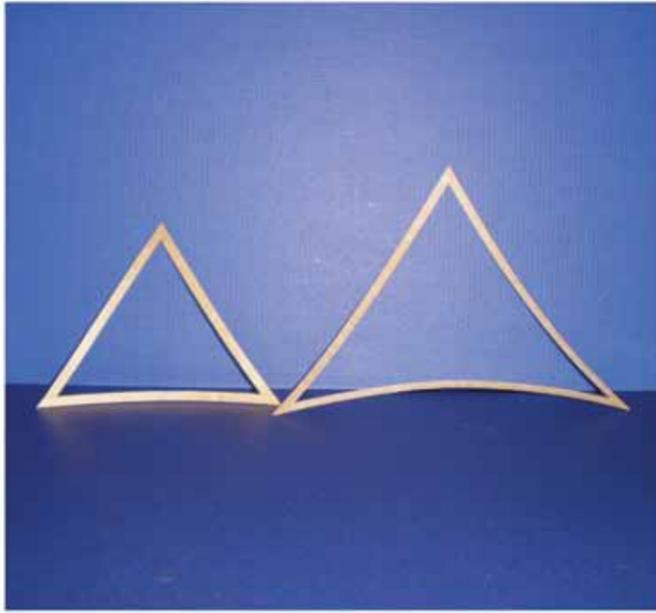
Composición con figuras geométricas básicas: Reconocimiento de figuras geométricas, espacio bidimensional, uso del color en función de la composición y en relación con los elementos geométricos empleados.



Tramas abiertas y cerradas. Uso de la línea, color, espacio bidimensional, composición.

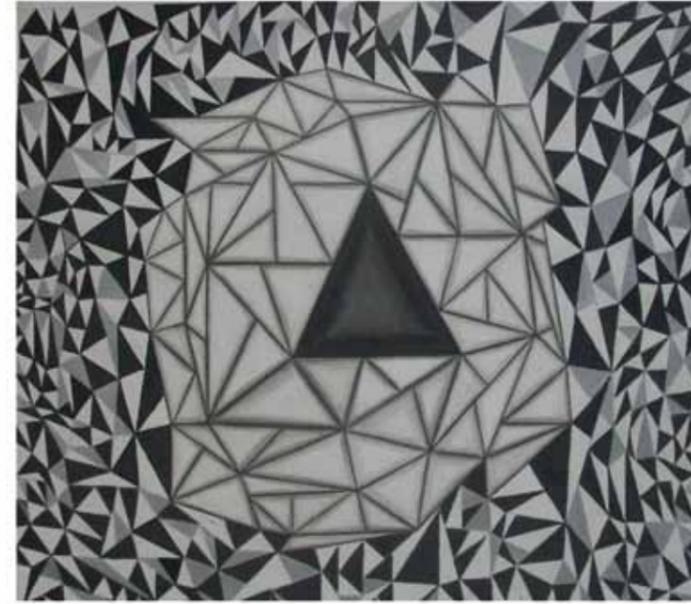
Construcción de poliedros regulares. Cubo, octaedro, rombicuboctaedro, pirámide.

Arq. Roque Gentile

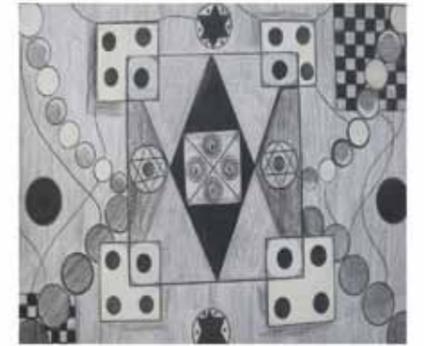


Superficies regladas. Superficies curvas logradas a partir de líneas rectas.

Arq. Roque Gentile



Composición con figuras geométricas básicas en función del espacio, el color y en contraposición el valor (Escala de grises).



Geometría II

[LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS] [PROFESORADO EN ARTES PLÁSTICAS]



Geometría I

Profesor Titular:
Arq. Roque Rodolfo Gentile
Profesora Auxiliar:
Mgter. Claudia Patricia San Martín

Numerosos son los motivos y argumentos que resaltan la importancia de la enseñanza de la geometría. En primer lugar se hará referencia a razones generales y después al desarrollo de habilidades.

1. Nuestro lenguaje contiene y se nutre de saberes, entre otros ámbitos del conocimiento, en el riquísimo universo de la geometría.

2. La geometría está incorporada y forma parte de las distintas expresiones del arte tales como, el grabado, la pintura, el dibujo, la escultura; lo mismo sucede en el campo del diseño y la arquitectura,

entre otros ámbitos.

3. La geometría es un medio extraordinario para desarrollar las capacidades de percibir y entender el plano y el espacio, en los que desarrollamos nuestra existencia.

4. La geometría es soporte y proveedora de soluciones en la representación y visualización de expresiones de la matemática que hace a la comprensión de temas como: trigonometría, números irracionales, perspectiva, proyección ortogonal.

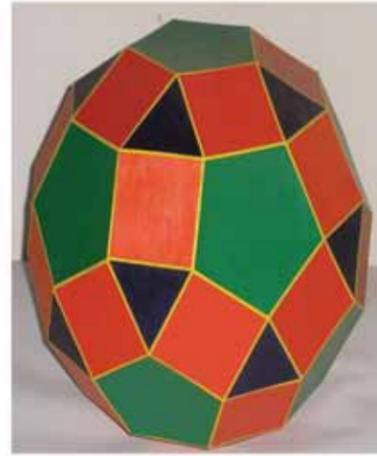
Esto nos lleva a hacer referencia a las habilidades que la enseñanza de la geometría nos ayuda desarrollar:

1. Vida visual
2. Razonamiento
3. Dibujo y Representación

Junto a las habilidades del manejo de los sistemas de representación se potencian otras como la argumentación, la comunicación, la experimentación, etc.



Reconocimiento de diferentes tipos de perspectivas: paralelas, oblicuas, axonómicas. Uso de perspectógrafos como instrumento de representación. Sombras de poliedros en perspectiva, composiciones personales.



Construcción de poliedros semirregulares.

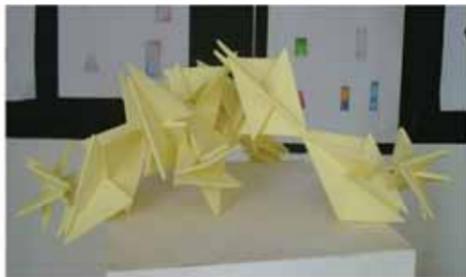
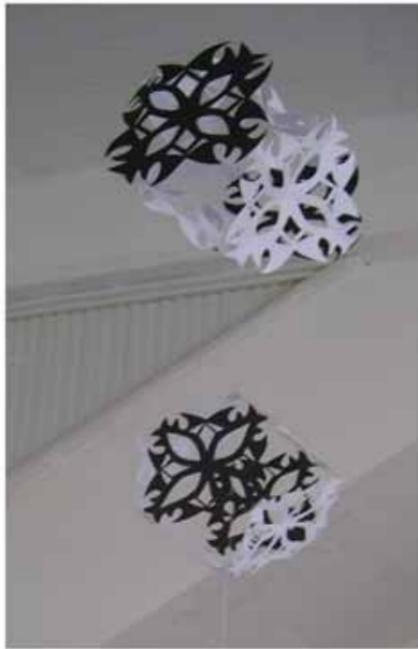
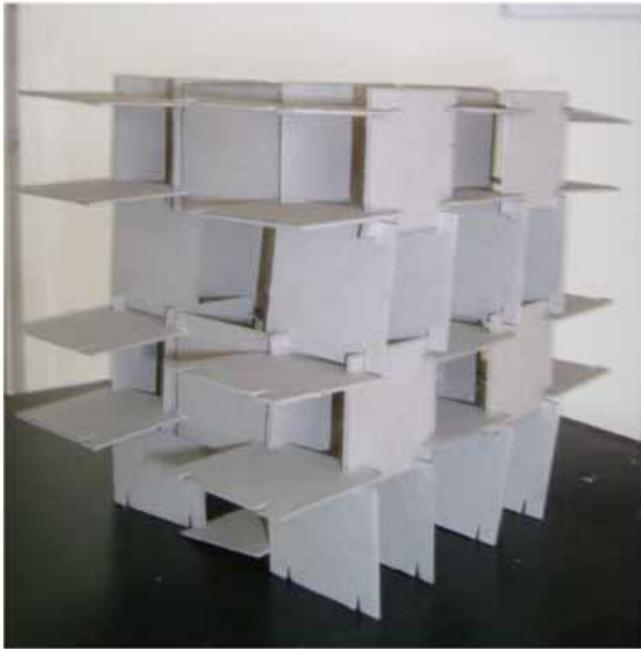
Arq. Roque Gentile



Superficies regladas: conoides. Superficies curvas logradas a partir de líneas rectas.

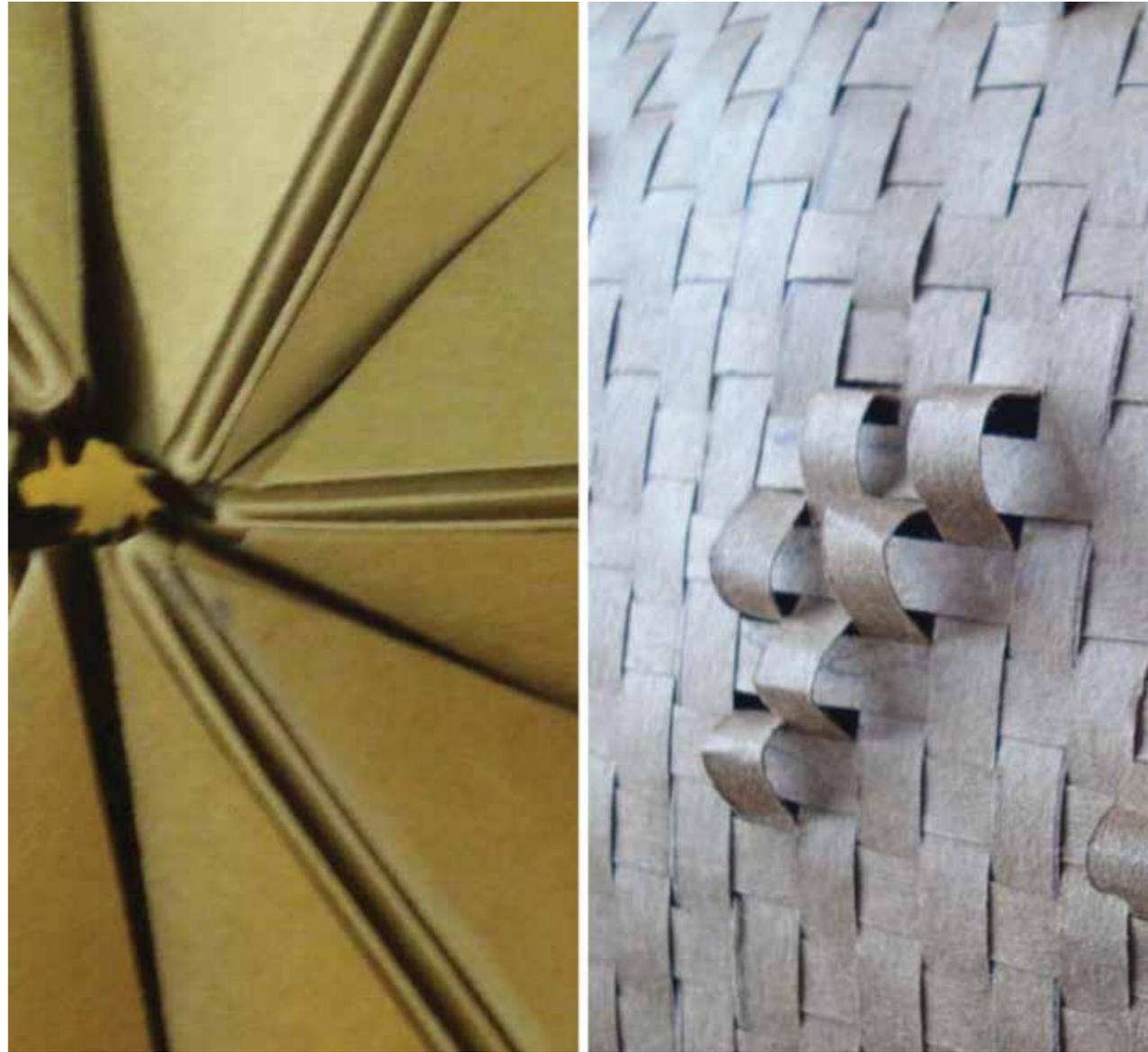


Arq. Roque Gentile



Estructuras realizadas a partir de poliedros y de encastrés de polígonos simples. Espacio, forma, tridimensión.

Trabajos prácticos grupales, finalización de cursada: Grandes estructuras hechas con cubos de cartón, incorporación de imágenes a partir de la recreación y reinterpretación de obras de un autor dado. Bi y tridimensión, estructuras, espacio, color.



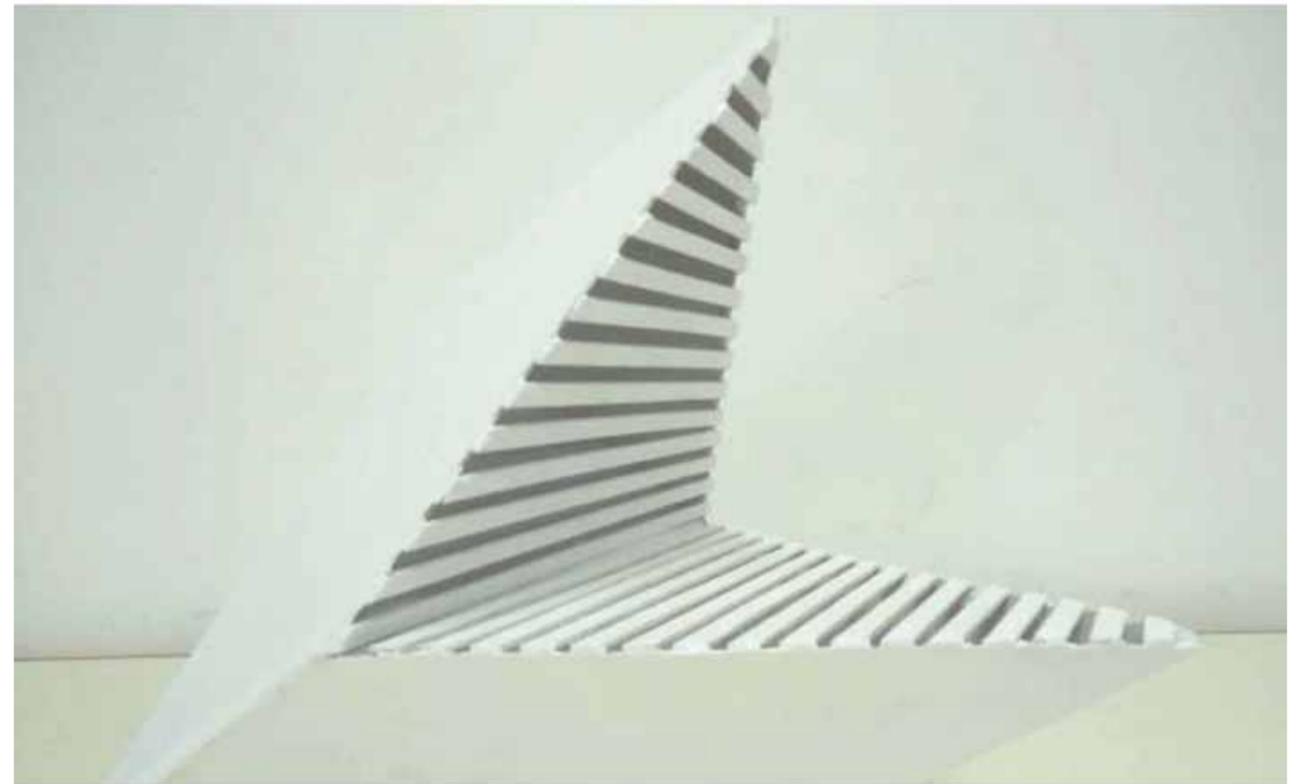
Morfología I y II

Leandro Laurencena, Matías Trapani.
Ayudante M1: María Cecilia Bogado.
Adscriptos: Paula Pegoraro y Paola Borges.
Ayudante M2: Gustavo Lenz.

Morfología, es la materia en la cual se adquieren los conocimientos que permiten analizar y producir formas. El paradigma desde el cual abordamos la materia entiende al universo de las formas como un sistema de signos, que es complejo y relativo a la cultura que los produce y hace uso de ellos. El proceso de aprendizaje que implica la comprensión y dominio de este sistema, lo abordamos desde dos puntos de vista: la forma como entidad generada y la forma como signo. Y a esto le sumamos la reflexión y problematización sobre dos

cuestiones que gravitan sobre el pensar/hacer del diseñador: la representación y la producción de la forma. En particular Morfología I, nos enfocamos en la forma como entidad generada. Estudiamos y ejercitamos los sistemas morfo generativos como modelos que intentan sistematizar las maneras en que las formas pueden ser producidas. Ello implica el reconocimiento de los elementos geométricos constitutivos, las normas que ordenan y permiten operar con el sistema, así como el alcance y las limitaciones del modelo. Simultáneamente, abordamos la dimensión

significativa en un nivel elemental. En Morfología II, hacemos foco en los aspectos de la significación de la forma. Con el objetivo fundamental de comprender los elementos constitutivos de la forma como signo individual y, al mismo tiempo, la relación compleja entre las formas que integran el sistema del habitar; no solo objetos de diseño industrial sino también de otras áreas como la indumentaria, la arquitectura y la comunicación visual. Intentando desarrollar una mirada amplia e integradora que enriquezca la formación sin perder especificidad.



Organización y forma
Se diseñará una nueva forma a partir de la reorganización y concreción de dos mitades de un cubo. Se realizará el reconocimiento del cubo, su estructura y sus características geométricas fundamentales, para luego definir los criterios para su partición basados en las posibles lecturas de la forma cúbica. Luego se realizarán propuestas de reorganización de las partes resultantes y se definirán las posibles concreciones (varilla, placa o volumen) para cada elemento de la nueva organización.

Alumnos: Giordana Ribeiro, Leonor Vilca, Andrea Zuk, Alan Baetke y Silvana Lemes.



Diseño de Superficies Espaciales

Se diseñará una superficie espacial partiendo de la familia de figuras planas diseñada previamente. Cada figura será considerada como la generatriz de la superficie, y se decidirá como disponer el conjunto de generatrices en el espacio a partir del diseño de una directriz que podrá ser recta o curva.

Alumno: Guillermo Nicolás Gaudioso.



Relaciones Sistémicas Simples y Superficies Desarrollables

Se diseñarán dos superficies desarrollables distintas partiendo de los materiales cartulina y goma eva. Las formas propuestas tendrán que relacionarse con al menos otras dos superficies iguales a través de alguna de las siguientes funciones sistémicas: apilamiento, encastrado o articulación.

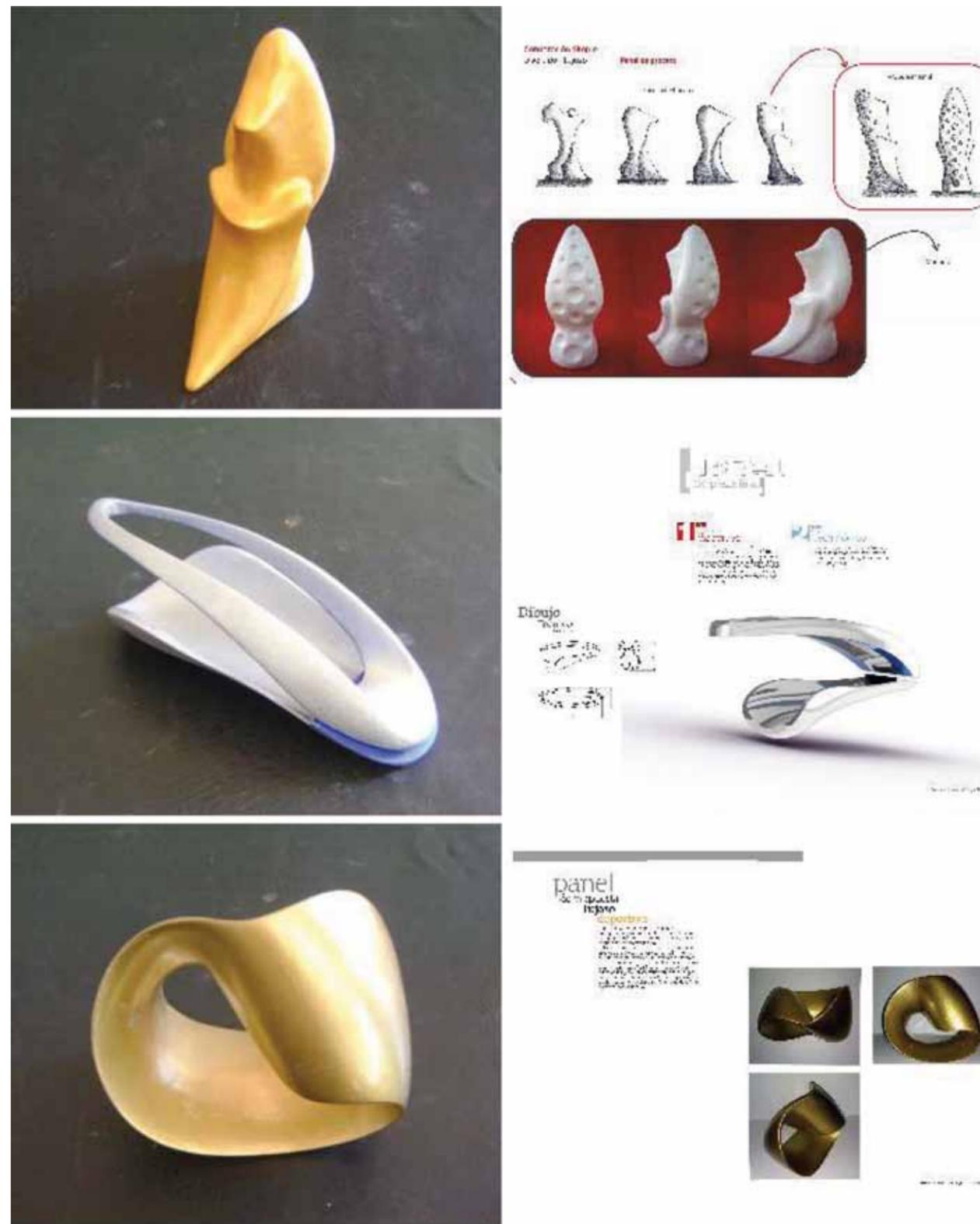
Alumnos: Javier Benitez, Maira Flores, Mara Kosiarski, Diego Barbosa Da Silva, Alex Runge y Andrea Zuk.



Materialidades y Significaciones en la región de Misiones

El trabajo práctico se enfoca en la creación morfológica a partir de un relevo del universo de las formas, las materialidades y los signos objetuales distintivos de la región, al tiempo que descubrir el potencial para la generación de nuevas morfologías y tratamientos, y su aplicación en proyectos de diseño. De modo que como proyecto busca, desde los aportes de la morfología, reflexionar y alinearse con la creación de valor, optimización de recursos y construcción de identidad.

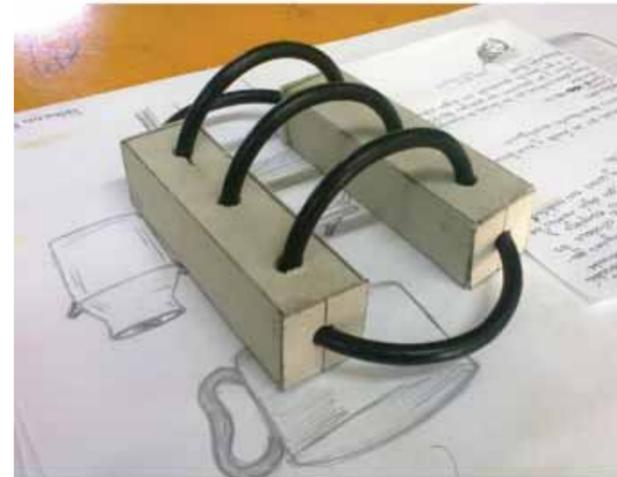
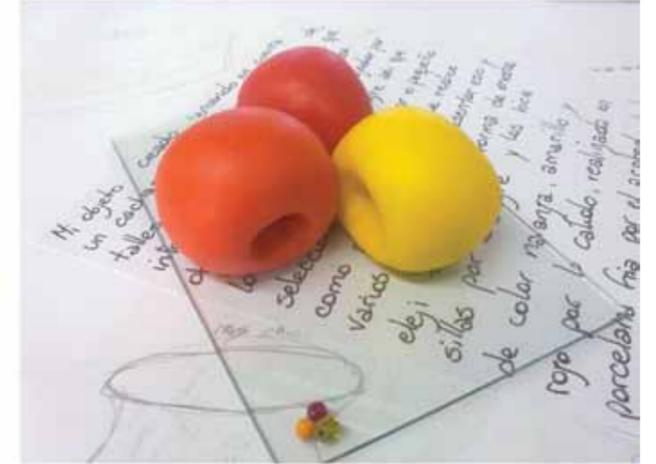
Alumnos: Santiago Amuchastegui, Ariel González, Silvina Davalos Kolesnik, Emilio Rocholl, Federica Márquez y Elías Zielke.



Connotaciones Simples

El trabajo práctico se enfoca en el análisis de connotaciones simples, para luego elaborar propuestas de diseño que partan de la comprensión de los rasgos típicos que hacen a esa connotación. Se realizarán propuestas de diseño basadas en la combinación de una connotación dominante y una secundaria. A partir de la combinación de dos de las siguientes palabras: Lujoso / Tecnológico / Deportivo / Divertido, de modo que el resultado será una composición de ambas connotaciones.

Alumnos: Silvina Davalos Kolesnik, Ariel González y Federica Márquez.

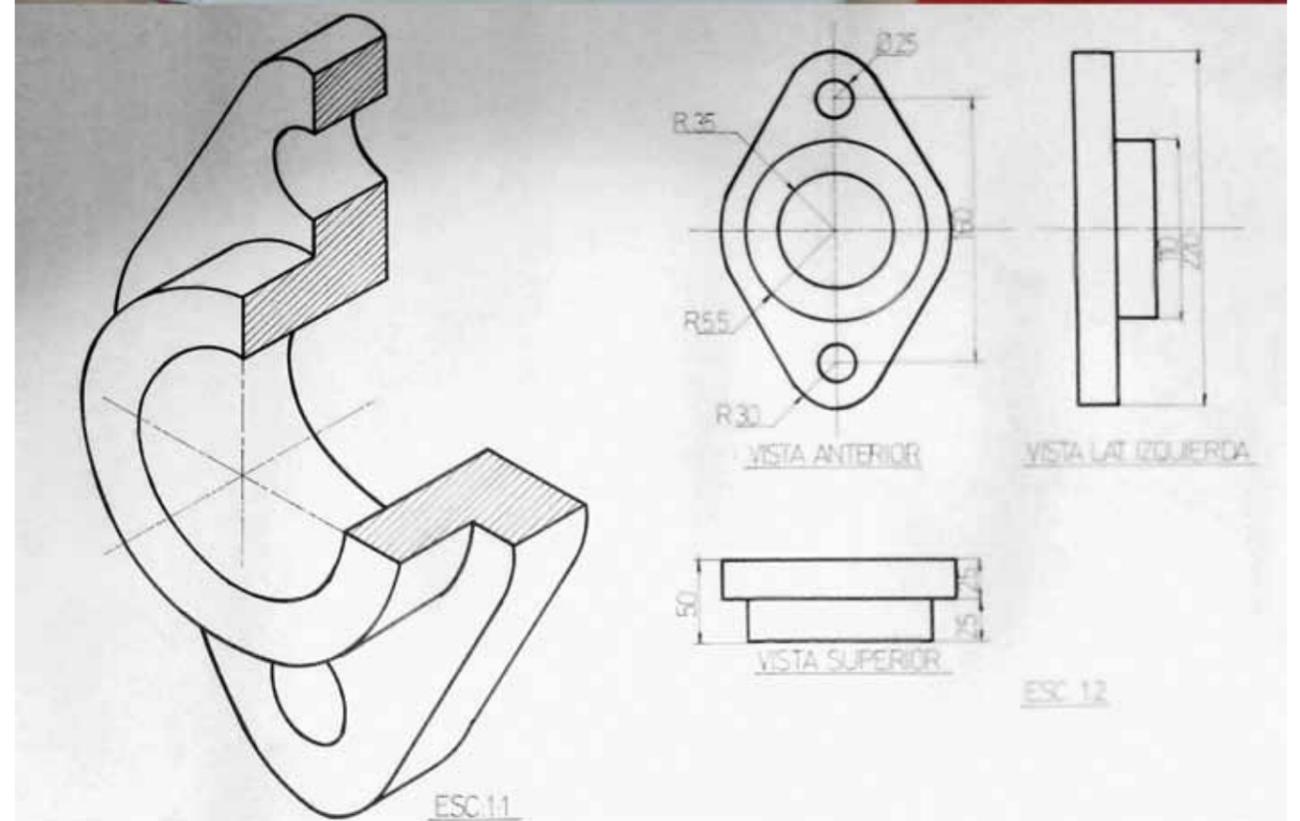
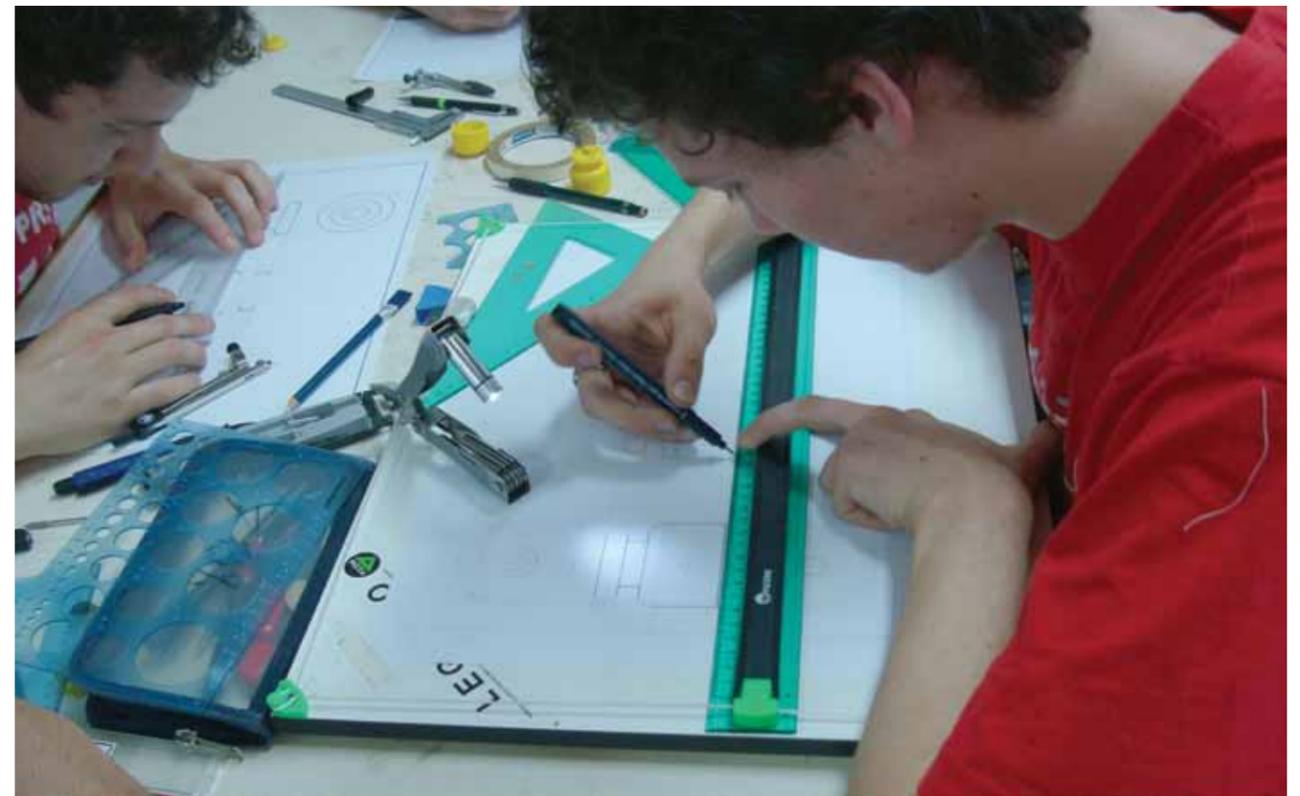


Orientada hacia el fenómeno de la percepción la materia ofrece una formación en los principios de los sistemas perceptivos, funcionamiento, adaptación al medio, supervivencia, así también como la construcción de una subjetividad y experiencia aplicada a la producción de conocimientos desde una mirada constructivista. Esto plantea la necesidad de conocernos y el objetivo de la materia apunta a ello, hacernos sensibles a esta necesidad, lo que es lo mismo a decir:

“hacernos sensibles a nosotros mismos”
KRISHNAMURTI (2006)

El enfoque principal se centra en el sistema visual dado que la materia se inscribe en el área de problemática proyectual con la salvedad de que lo visual como tal se enmarca en la percepción general ya que no podemos hablar de lo visual sin asumir la carga cognitiva en cada gesto del sistema, (JEAN PIAGET 1995). Teniendo en cuenta a su vez que entendemos al hombre como una totalidad, sin fracciones y que en el momento de diseñar es todo el cuerpo-mente el que está en movimiento, hablamos de miradas, de pensamiento y sentimiento casi en un sentido similar. Para

ello, se intenta poner en evidencia el grado de desarrollo del pensamiento visual con el que el alumno se integra a la materia y cómo ese pensamiento será absorbido en un grado de mayor conciencia en la construcción del pensamiento proyectual y su verificación en las prácticas de diseño.



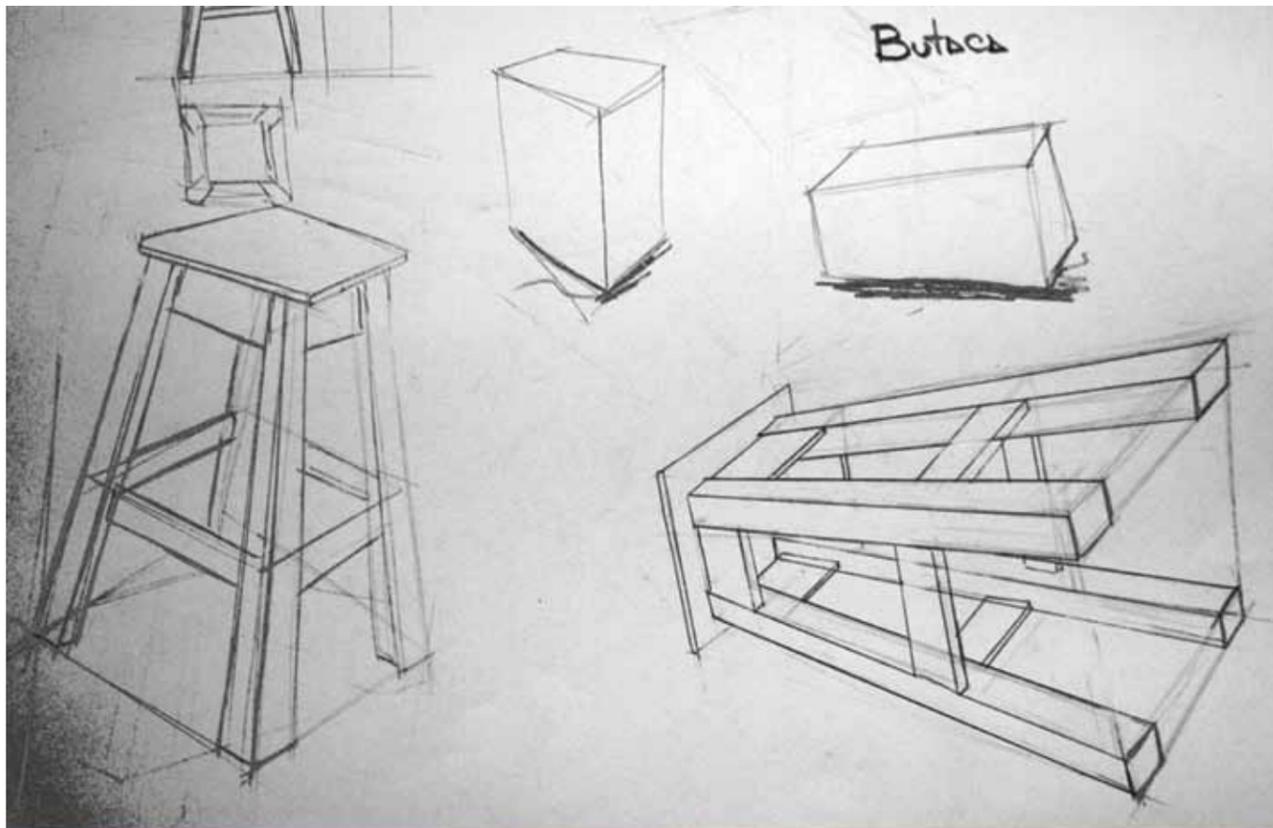
Dibujo Técnico: Comunica especificaciones y características de los productos manufacturados. Los alumnos comienzan por medir productos, representarlos en escala y según los sistemas de proyección de Monge.
Perspectiva Técnica: a la precisión del dibujo técnico se suma la facilidad de comprensión de las representaciones tridimensionales

Alumno: Camila Antonio Ferreyra (abajo)

Los contenidos de la asignatura SRBT1 son tributarios de una actividad inherente a la condición humana: la representación. Como seres sociales, las personas desarrollan la capacidad de representar la realidad como medio fundamental de expresión y transmisión de conceptos e ideas. En nuestra cátedra, y, orientados hacia la disciplina del Diseño Industrial, trabajamos fundamentalmente con representaciones de tipo visual, en dos y tres dimensiones, realizadas manualmente, las que están destinadas a explorar y transmitir la naturaleza simbólica, formal,

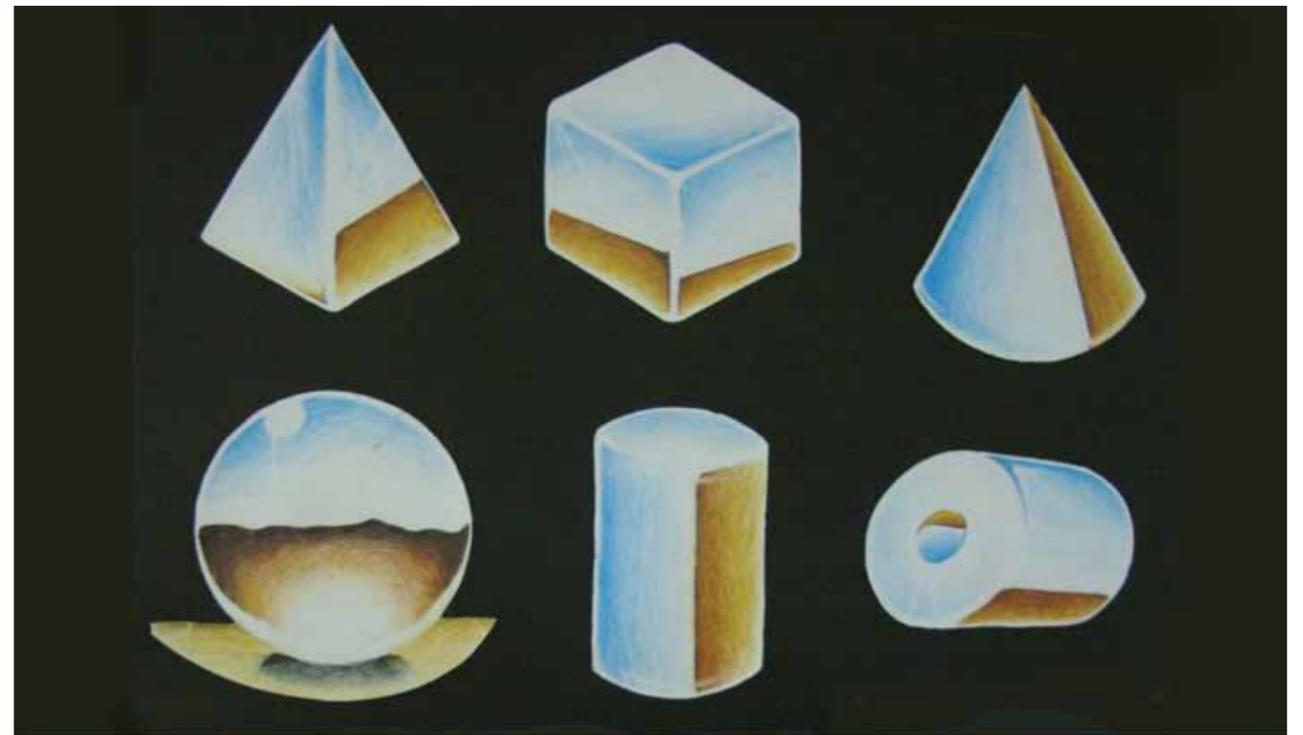
funcional y tecnológica de productos objeto de proyecto. A partir de este concepto, continuamente buscamos referencias en distintos tipos de modelos pedagógicos de la representación, tomados del campo del diseño, la ingeniería y las artes plásticas, para configurar el programa de la asignatura, que se encuentra estructurada en dos niveles, consecutivos y paralelos a los dos primeros años de cursada de la carrera. De esta forma, la materia SRBT1 explora los diversos modos de representar objetos y productos, al comunicar de forma

gráfica y espacial las características significantes de cada proyecto. Para ello, enseñamos a dibujar de modo expresivo y técnico, a mano alzada y con instrumental, a la vez que, en paralelo, se trabaja intensamente en el taller del espacio INN (taller de fabricación e investigación de la Facultad de Artes de la UNAM), donde los alumnos aprenden a maquetizar en distintos materiales, una forma básica de representación tridimensional que es de uso recurrente en los procesos de diseño que se llevan a cabo en nuestra disciplina.



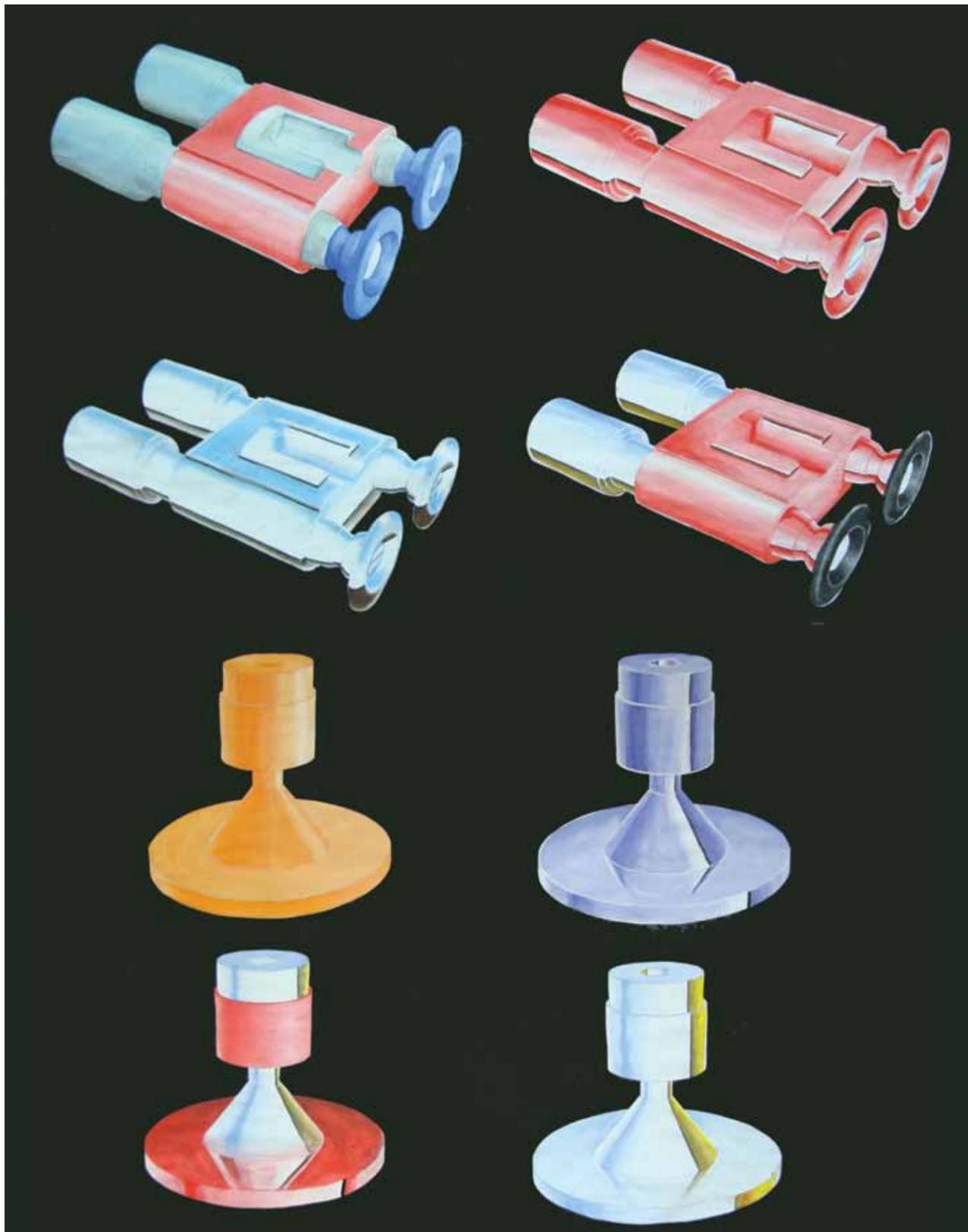
Perspectiva Natural: Los alumnos practican los distintos sistemas de representación de tridimensionalidad a través de la perspectiva. En formato expresivo se estudian perspectivas cónicas y/o naturales, que replican fielmente los modos de observación de las personas.

Alumno: Jonatan Monges



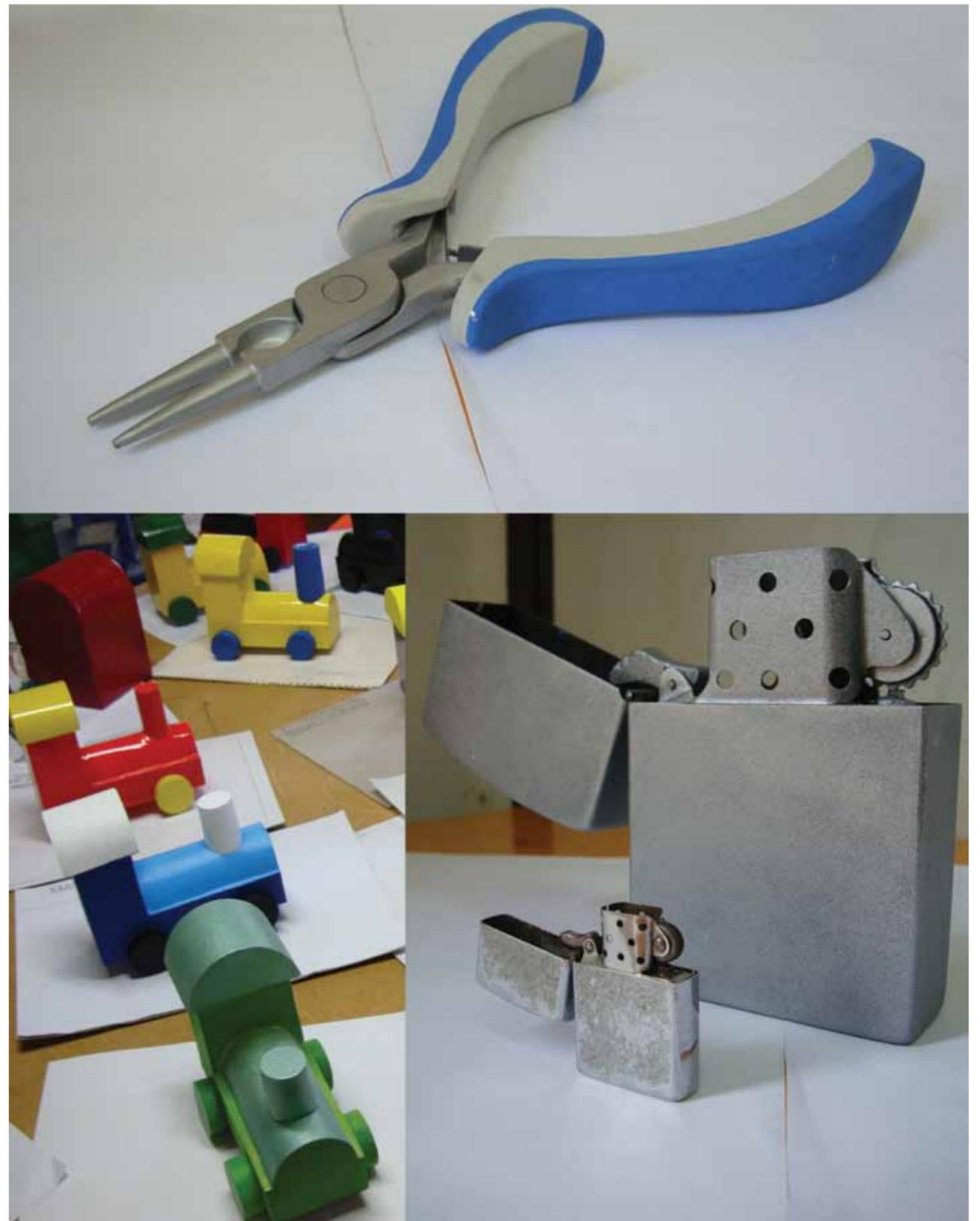
Rendering Básico: El proceso de aprendizaje continúa con la incorporación de técnicas de representación de distintos materiales y superficies.

Alumnos: Iván Edgar Steger (arriba)
Jorge Gerardo Aguer (abajo)



Rendering Avanzado: Una vez adquiridos los rudimentos de la representación de los distintos materiales, los alumnos pasan a combinar esas superficies en nuevos objetos, más complejos, diseñados ad-hoc para estos ejercicios.

Alumno: Marcos Javier Escobar



Maquetería: En paralelo al proceso de aprendizaje del dibujo, los alumnos asisten a clases de maquetería en el espacio INN, donde trabajan en representaciones volumétricas en distintos materiales, de objetos seleccionados específicamente a estos fines.

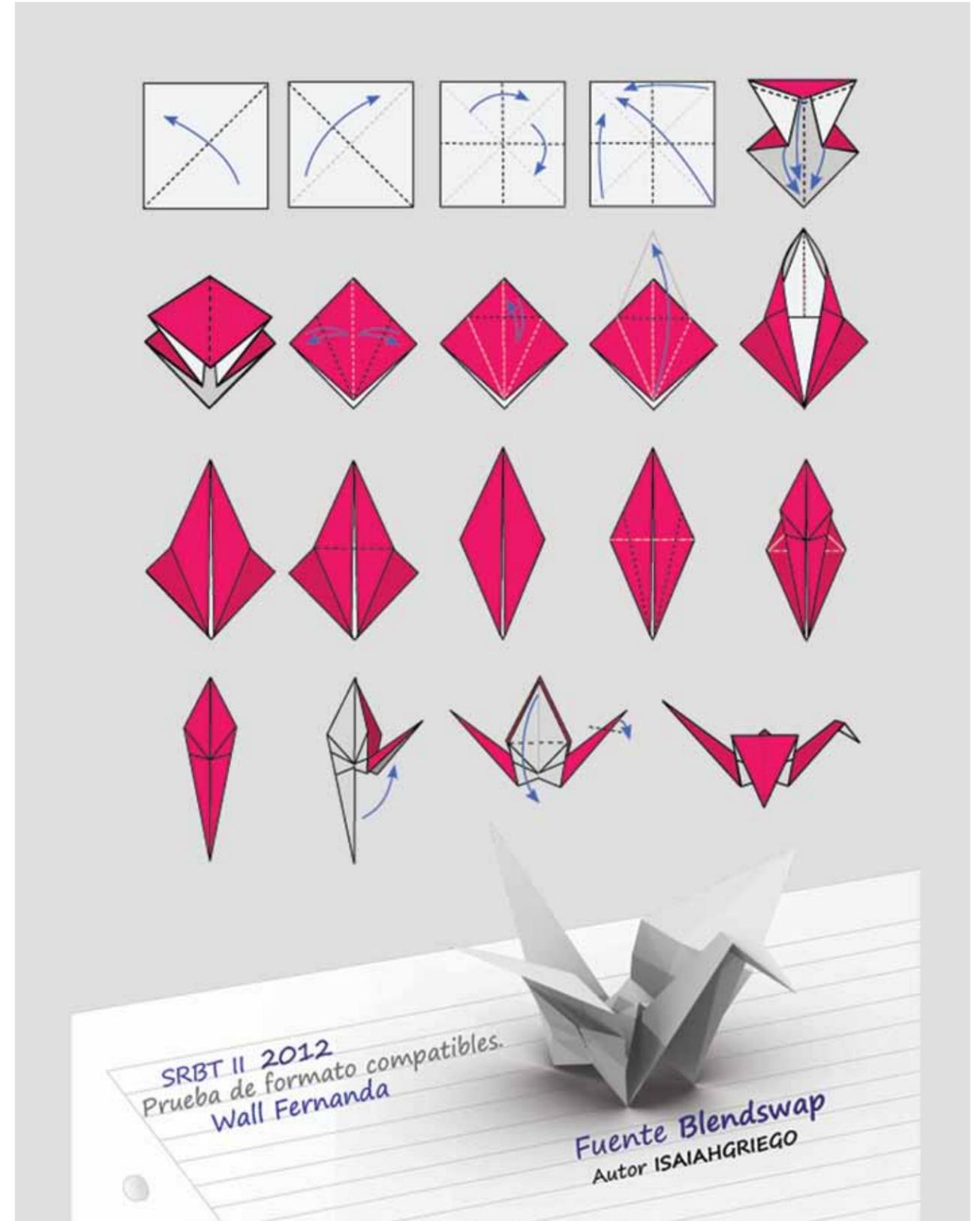
Alumnos: Mara Koziarski (arriba)
Marcos Javier Escobar (abajo)



Continuando con la enseñanza de las distintas estrategias de representación iniciado en el nivel 1 de la asignatura, SRBT2 aborda la representación Bi y Tridimensional por MEDIOS DIGITALES. Así, replicamos las distintas técnicas trabajadas de forma manual en primer año, esta vez realizadas en computadora. Los alumnos modelan objetos virtuales, de complejidad creciente, y utilizan esos modelos para plasmar distintos tipos de imágenes, expresivas y técnicas. Se utilizan varios programas informáticos de vanguardia, que constituyen la tendencia

en el mercado de la manufactura regional. Nuestro credo es que, además de proveer herramientas de comunicación y expresión proyectual a los alumnos, el fin último de la asignatura debe ser el de capacitar a los estudiantes en habilidades de dibujo y maquetizado digital que faciliten una primera inserción laboral en el ámbito de la industria. Por esto, los contenidos y ejercicios que los alumnos realizan durante el curso están tomados de la práctica laboral real del ámbito regional y funcionan como simulación y entrenamiento para la futura práctica

profesional en el medio productivo. En el dictado de la asignatura participan docentes de varias disciplinas proyectuales (Ingeniería Mecánica, Diseño Industrial, Diseño Gráfico), lo que asegura un amplio espectro de enfoques en lo referente a la representación y comunicación gráfica. Esta diversidad también se ve reflejada en el alumnado, donde recibimos a numerosos estudiantes de carreras hermanas, como la de Diseño Gráfico, quienes cursan la asignatura en calidad de materia electiva y complementaria de su formación específica.



Dibujo Vectorial: El curso inicia transfiriendo los procesos de dibujo manual a este sistema básico de dibujo digital. Se estudia la construcción de figuras, incorporación de fotos y fondos, textos, nociones de tipografía, etc.

Alumno: Fernanda Wall



Modelado 3D: Se estudian distintas plataformas de software que permiten la construcción de mallas vectoriales que simulan las superficies de los objetos tridimensionales.

Alumno: Daniel Alejandro Carbonell



Renderización 3D: Con los modelos 3D obtenidos, se aprenden diversos procedimientos de renderización foto realística.

Alumnos: Fernanda Wall (arriba)
Yain Rodrigo Vieyra (abajo)



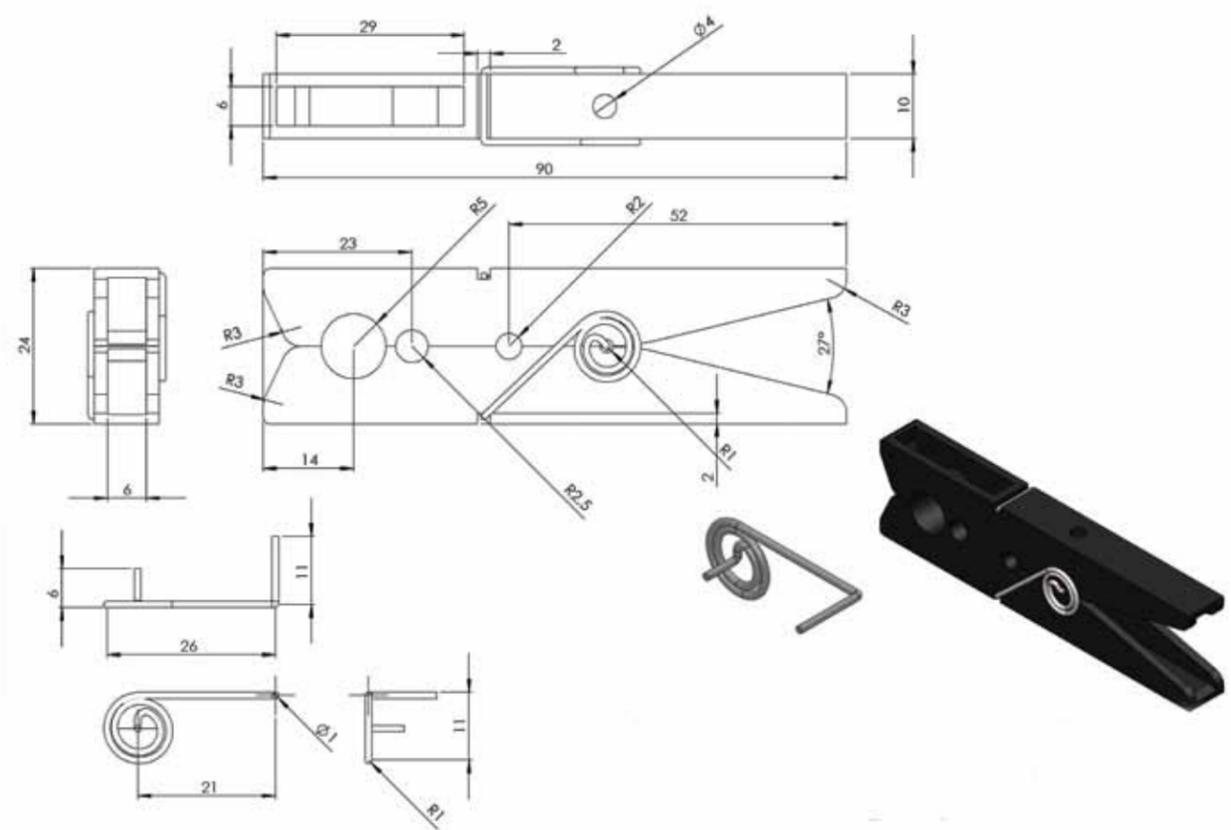
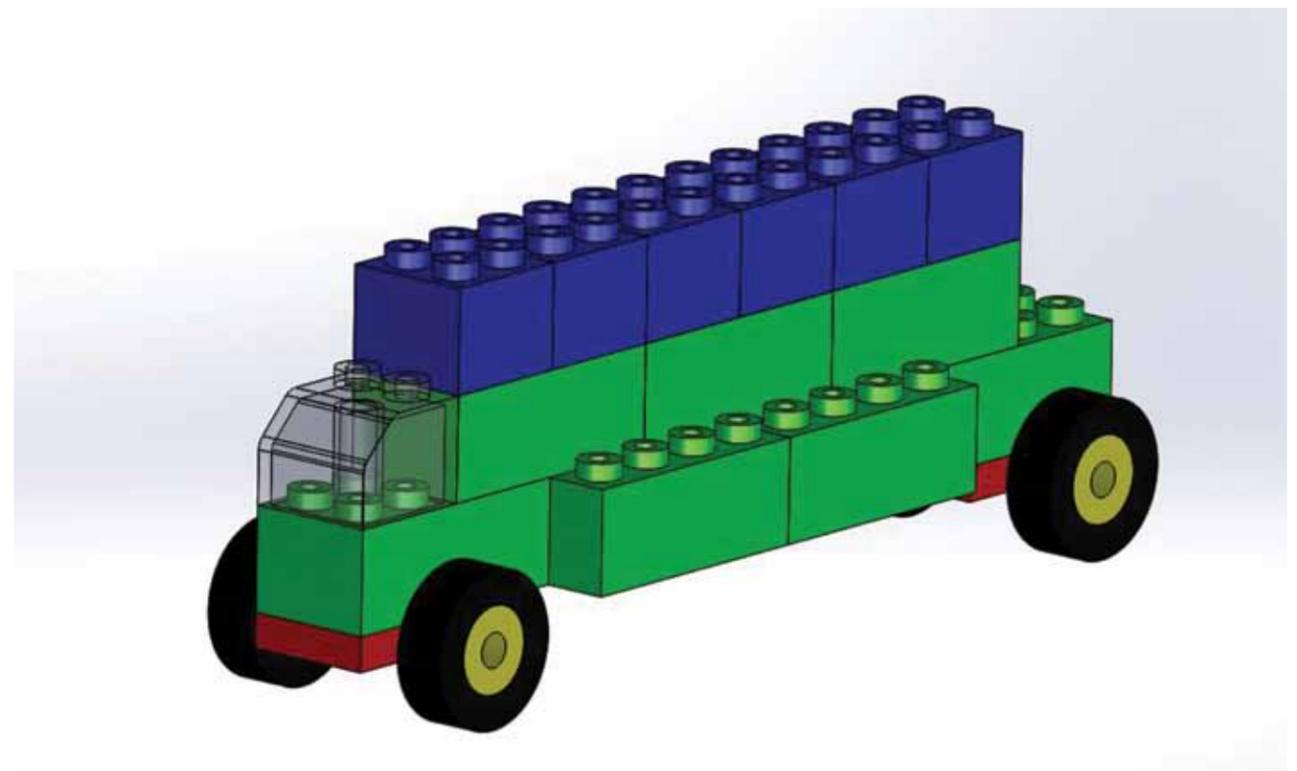


Por que no una máquina de afeitar? S.R.B.T.II



Armado de Entregas: Continuamente, a lo largo de toda la cursada, los alumnos presentan distintos trabajos prácticos en formato entrega gráfica, para practicar la realización de estas piezas, que caracterizan el modo de corrección de la mayoría de las asignaturas de la carrera. De esta manera el conocimiento impartido se torna significativo para el alumnado, que constantemente sabe que uso dar a los temas de cada clase.

Alumnos: Agustina Ferreyra Sárquis (arriba)
Jonatan Monges (abajo)



Modelado Mecánico: Permite definir relaciones entre piezas, su materialización por medios de producción industrial, y otros parámetros similares.
Documentación técnica digital: Los modelos mecánicos generados permiten emitir documentaciones técnicas con un grado de detalle y profesionalidad que posibilita una futura inserción del alumnado en el medio productivo regional.

Alumnos: Jorge Torres (arriba)
Timoteo Ledesma (abajo)

Taller de Diseño Gráfico I

[DISEÑO GRÁFICO]



TP "El Signo"
Se diseña un signo para expresar ideas propias sobre problemáticas sociales y ambientales de la región. El diseño final se aplica en una experiencia grupal bajo la técnica del estencil.
Objetivos. Realizar procesos de estilización y síntesis formal. Diseñar un mensaje visual y aplicarlo. Valorar la importancia del signo en la comunicación visual. Reconocer el estencil como medio de comunicación popular.

Como materia troncal de la carrera, el Taller de Diseño Gráfico es el ámbito donde se realiza la síntesis del conocimiento teórico y la práctica disciplinaria. La propuesta, concebida desde el "currículum como práctica" (GRUNDY, S. 1991), busca que los alumnos puedan transitar hacia la construcción de sus aprendizajes a partir de la realización de trabajos prácticos y ejercicios, en los que resuelven distintos problemas de la práctica del diseño gráfico con complejidad creciente.

Se intenta estimular en el alumno el desa-

rollo de una estructura racional de pensamiento, de la imaginación y la intuición, a fin de contribuir al desarrollo de una personalidad totalizadora que le permita definir, analizar y resolver problemas básicos de diseño y comunicación visual.

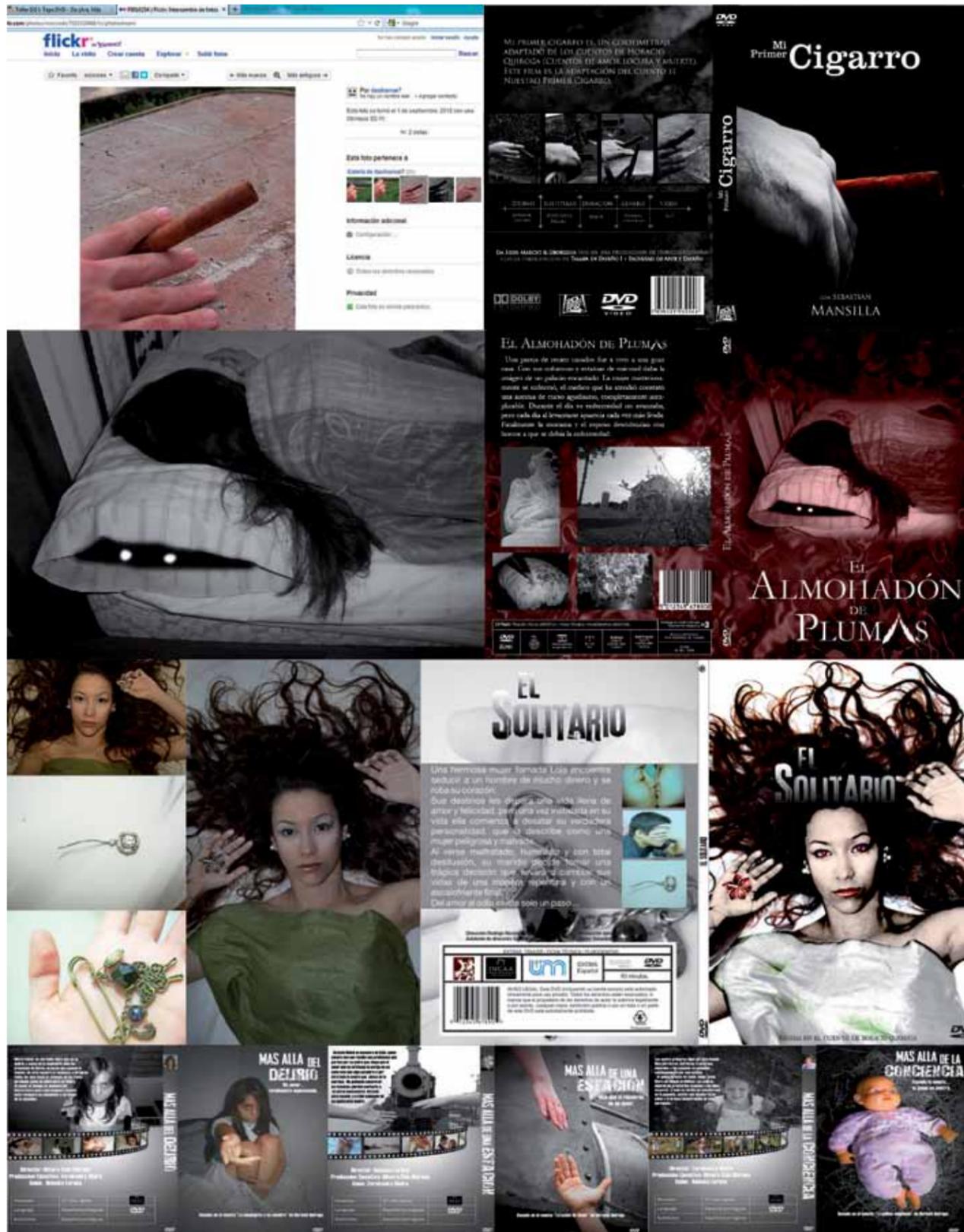
Esta asignatura concibe el aprendizaje como un proceso mediado por los docentes que guían y orientan a los alumnos en su reflexión, así como también mediado por el intercambio entre compañeros y el uso de varios recursos educativos. Busca propiciar interacciones que amplien

progresivamente la independencia de los alumnos en la resolución de problemas de diseño. En tal sentido, se recurre a las "colgadas" como principal instancia de reflexión compartida y al uso de un espacio en el Aula Virtual de la Facultad de Artes y Diseño.

Durante el ciclo lectivo se realizan varios trabajos prácticos, en esta oportunidad se presentan ejemplos de tres ejes conceptuales fundamentales del programa de contenidos.



TP "Introducción a sistemas de signos"
 Se diseña un sistema de tres signos, con características formales simples, para ser aplicado en una serie de pines. Se trabaja con ejes temáticos vinculados a la flora, fauna e identidad cultural de Misiones.
 Objetivos. Conocer el principio serial. Reconocer tipologías. Desarrollar la capacidad de generar sistemas visuales.



TP "La imagen fotográfica, su producción y aplicación"
 Se diseña una tapa de DVD para cortometrajes. Los alumnos realizan la producción fotográfica y experimentan con el uso de repositorios de imágenes en internet y licencias digitales.
 Objetivos. Explorar la producción y el uso de la fotografía digital como recurso gráfico. Reflexionar sobre el uso de imagen en internet y los derechos de autor. Usar repositorios de imágenes en Internet.



La actividad del taller se realiza tanto en el aula como fuera de ella. El desarrollo de los trabajos prácticos es acompañado por el equipo docente en forma individual y grupal, la exposición de las propuestas frente al grupo de pares se realiza a través de la "colgada".

Taller de Diseño Gráfico II
Prof. Titular Dg. Claudia Alejandra Marinaro
Ayudante de Primera Dg. Mariel López
Ayudante de Segunda Florencia Tocci
Adscriptos a Cátedra
Dg. Débora Katogui y Andrés Yazde

Como asignatura fundamental de la carrera, el Taller de Diseño Gráfico Dos es el espacio de formación proyectual a través de la práctica concreta vinculada a problemas de comunicación visual de mediana complejidad.

La propuesta de trabajo, se basa en la investigación reflexiva y operativa, promueve en el alumno el desarrollo de una actitud pensante y autocrítica, una metodología de trabajo propia útil para desarrollos posteriores, ubicándolo en un rol protagónico. Al mismo tiempo pretende dar cuenta de la

contribución que realiza o puede realizar el diseño gráfico en el espacio social.

El conjunto de actividades se organiza alrededor de proyectos factibles de diseño en las áreas editorial, identidad e información, entendidos de manera individual o colectiva, considerando enunciador, audiencia y objetivo de la comunicación.

Esta asignatura representa una segunda instancia en la formación del alumno, relacionándose verticalmente con el Taller de Diseño Gráfico Uno a partir de la apli-

cación de conocimientos adquiridos y con los Talleres de Diseño Gráfico Tres y Cuatro como sustento de los mismos. Aportan también a alcanzar objetivos y desarrollar contenidos otras asignaturas que se dictan en el primer año de la carrera y que no son correlativas a ésta.

Las imágenes que se presentan dan cuenta no solo de resultados finales, sino también de momentos y acciones llevados a cabo durante el desarrollo de las experiencias.



Elementos, principios y atributos de lenguaje visual. Sistema de cuatro miniblocks formato 10,5 x 14,5 cm relacionados conceptual y gráficamente. La temática fue el agua y la fabricación del papel.



Identidad visual: marca gráfica y aplicaciones en diferentes soportes.
 En esta oportunidad se trabajó en torno al Complejo Turístico Salto Berrondo. El taller se trasladó al lugar para realizar el trabajo de campo, en el aula se realizó la puesta en común. En esta primera etapa el trabajo fue grupal; luego en forma individual para el desarrollo de propuestas.



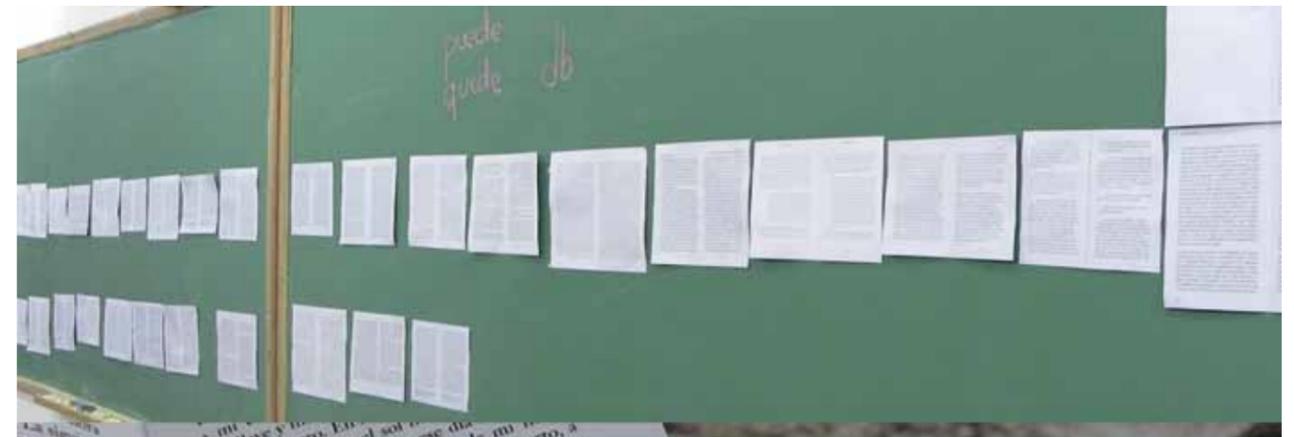
Alumnos:
 Andrés Roberto Báez, Rocío Soledad Brollo,
 Gerardo Daniel Brunet, Verónica Andrea Caballero,
 Cristian Javier Chamorro, Karin Cukla,

Débora Liliana Da Rosa, María Carmela De Perini,
 Carla María Giraudo, Carolina Ibáñez,
 Adriana Pamela Meza, Leonardo Gabriel Otazú,
 Dámaris Otto, Fernando Leonel Ramirez,

María Belén Saiz, Luciano Sosa, Yésica Lucía Valenzuela,
 Adrian Ezequiel Uhlmann Weiss,
 Paola Zuk.



Diseño de información + identidad. Se continúa trabajando en torno al Complejo Turístico Salto Berrondo. Se desarrollan gráficos de ubicación y circulación del lugar en formato 50x70cm.



Editorial. Diseño interior de libro e identidad de colección. El trabajo se expuso en la Feria Provincial de Libro acompañado de una charla destinada a autores e integrantes de la Feria bajo el nombre "Los libros se diseñan".



No existen superficies neutras, ni discursos neutrales, ni temas neutrales, ni formas neutrales. Un elemento sólo es neutral respecto de algo... digamos respecto de una intención o una expectativa. S. Sontag

El Taller tres (3) de la carrera de Diseño Gráfico, a partir del desarrollo de sus contenidos mínimos, establece su línea de trabajo y búsqueda de conocimientos acerca de conceptos tales como comunicación, identidad, significación y otredad.

Desde múltiples perspectivas que estudian la cultura, se da a entender que lo humano es interpretación y producción de sentido.

Para este espacio, el diseño es un género discursivo. Toda pieza se construye a partir de decisiones que incluyen estilos, recursos, temáticas y variables tipológicas que constituyen el sentido de la misma.

Entendemos al Taller de Diseño como un espacio concebido -fundamentalmente- para el aprendizaje "del hacer-producir",

que incluye en su reflexión los contextos de las prácticas sociales en las que se inscriben y toman sentido las piezas gráficas.

Así, pensamos que la realidad se construye a partir del conocimiento, tomando decisiones con ideas, audacia, trabajo y sentido común. Creemos que los buenos proyectos se alcanzan sin las recetas idealizadas por los discursos hegemónicos.

Este Taller se postula en tanto espacio de producción y confrontación.

TP1. Identificación del objeto: Barajas de naipes españoles (Trabajo grupal).
El objetivo del trabajo es reflexionar sobre piezas gráficas como vehículo de identificación en la trama de la cultura, su contextualización espacio-temporal. A partir de la ejercitación en pequeños formatos, con sus ajustes a reproducibilidad técnica y normativas existentes.
TP5. Identificación del objeto: Desarrollo editorial brochure.

Alumnos: Laura Maxit - Silvina Esquinazi;
Gerardo Yagusechka - Mauro Perasso; Tamara Troche - David Seiler; Victoria Vicente - Walter Monzón.
Alumna: Ivana Prokopio



TP3 - Identidad visual: marca gráfica y programa de identidad
 Los objetivos que nos proponemos son, entender el proceso de la síntesis gráfica del diagnóstico estratégico de marca, lograr definir la marca o identificador marcario para el desarrollo de la comunicación institucional sistematizando el desarrollo de las piezas componentes del programa marcario

Alumna: Laura Maxit



TP3 - Identidad visual: marca gráfica y programa de identidad

Alumno: Mauro Perasso



TP3 - Identidad visual: marca gráfica y programa de identidad

Alumna: Luisina Portillo



TP3 - Identidad visual: marca gráfica y programa de identidad

Alumna: Tamara Troche

Taller de Diseño Gráfico IV
[DISEÑO GRÁFICO]



Alumno: Blanca Ojeda



Alumno: Paola Potocki

Entendemos el Taller de Diseño Gráfico IV como un dispositivo, un instrumento para la enseñanza centrado en la producción de un Proyecto de Graduación de complejidad media- alta que tienda a responder a una demanda real del contexto político- económico- social-cultural. Creemos que los recursos formados en el territorio deben nutrir el contexto, por lo tanto se trata de construir la noción de "territorio inteligente" a partir del conocimiento de los sectores donde el diseño puede aportar la noción de valor diferencial. Articular la estrategia de comunicación y

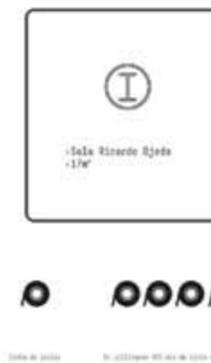
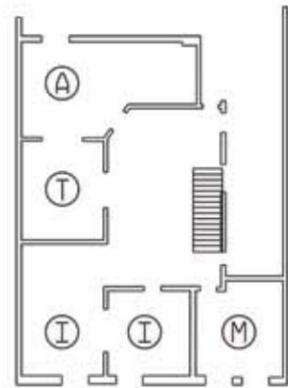
afianzar el discurso desde lo visual- comunicacional de esas instituciones, emprendimientos, proyectos vinculados a las tecnologías sociales y el desarrollo local. Entrar en sintonía con las políticas públicas a nivel nacional, provincial y local y generar alianzas estratégicas con estos sectores dan anclaje a las producciones desarrolladas desde la asignatura, cada alumno se convertirá en un investigador-observador del propio proceso de diseño. Producirá su propio objeto de estudio al mismo tiempo que desenvuelve la investigación teórica.

Estará atento al proceso ya que toda obra contiene en si misma su dimensión teórica. La actividad del taller estará determinada por la interrelación entre práctica, teoría y lectura de la producción que se realizará en forma grupal, con el cierre de los trabajos prácticos. El alumno presentará su Proyecto de Graduación en una clase pública. Determinará los recursos apropiados para desarrollar la exposición de su proyecto y deberá dejar registro de su trabajo para la base de datos de la asignatura.



BARBACUÁ

Más que una yerba, una tradición



incubas

Programa de incubación y desarrollo de emprendimientos productivos de base social

Director: Horacio Simes
hsimes@fce.unam.edu.ar
tel. 3752-426341

¡Participá!

Talleres de capacitación para emprendedores

es gratis

¿Dónde?

Talleres de capacitación para emprendedores

en tu ciudad!

¡Animáte!

Talleres de capacitación para emprendedores

¿Qué esperarás?

Simáte a Incubas

Talleres de capacitación para emprendedores

¿Quiénes somos?

Cooperativa Huellas Misioneras

¿Qué posibilita el trabajo en red?

Barbacuá: Ana Paula Mayol y Esteban Hutwert
Incubas: Cynthia Ortiz y Pablo Piloni
Interfaz: Walter Lagostena



Zeruré

de Cocú con limón y Miel

Sandwich

Con Rícula

y

Kimeter

al Almibar de postre

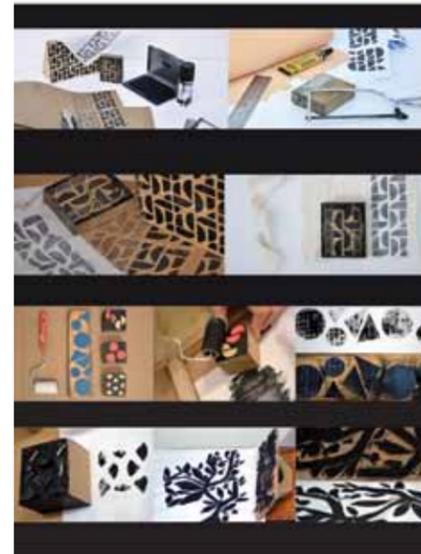


Mimma



Mimma con pan
de maiz y mermelada
de Arándanos.

Paola Rodriguez



calico

TELAS ESTAMPADAS

calico calico



Malena López

+ TPN° 2

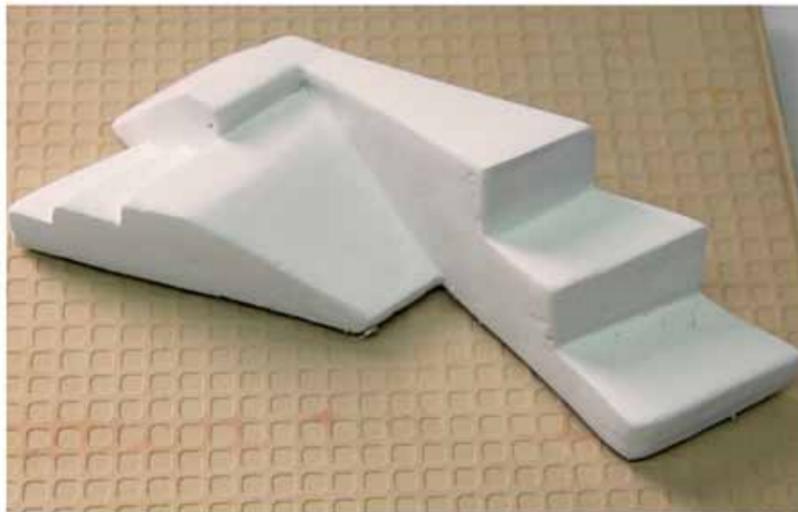
Atributos

Palabras Claves:
Forma • Geometría • Signo • Regla • Espesor

CONSIGNA
Explorar el concepto de atributo en clave técnica.
Explorar sobre atributo asignado partiendo de definiciones de diccionarios.
Buscar imágenes de productos que se correspondan con el atributo asignado (previo 5).
Presentación en una lámina (A3) justificando criterios de selección de imágenes.
Analizar el concepto del atributo asignado longitudinalmente mediante el modelado de una forma abstracta en arcilla.

COMPONENTES DE LA ENTREGA
- Lámina de presentación formato A3 - Plastilina
- Material en arcilla (BLANCO) modelado sobre carbón (Pulverido) de 300x300 mm.
- Caja de entrega 330x330x330mm - Pintada
- CODICE con explicación del concepto asignado.

Fecha de inicio: **Miércoles 2 de mayo de 2012**
Fecha de entrega: **22 de mayo de 2012 - de 8:00 a 9:30hs**



1.

2.

3.



5.

6.

TP 2 Atributos - consigna para desarrollo de TP.

Alumna: 1. "Meandroso" Valeria Itatí Vera.
2. "Frio" Cristhian Nolazco Neu. 3. "Meandroso" Sebastián Zavattiero. 4. "Fugado" María José Hernández. 5. Marcos Javier Escobar. 6. Nicolás Pásera

+ TPN° 3

Síntesis Natura

Palabras Claves:
Observación • Textura • Líneas de Fuerza • Síntesis

CONSIGNA
Trabajo de síntesis formal del objeto natural seleccionado en la imagen de arriba. Búsqueda.
El trabajo de síntesis se realiza de dos maneras:
Búsqueda de imágenes, modelado volumétrico dimensional y dibujo a mano alzada del objeto.
Tridimensionalmente mediante maqueta.

COMPONENTES DE LA ENTREGA
Maqueta en poliestireno expandido o material acorde, teñida con anilino coloreada en blanco.
Caja 33
Lámina de presentación (A3) con estudio fotográfico del objeto natural.
CODICE con desarrollo del trabajo para exposición.
La entrega y devolución se realizará en el Espacio INN.

Fecha de inicio: **Miércoles 20 de mayo**
Fecha de entrega: **Miércoles 13 de junio de 8:00 a 9:00hs**



1.



3.



4.



2.

TP 3 Síntesis Natura - consigna para desarrollo de TP.
TP3/4 Malla con Síntesis Natura

Alumnos: 1 y 3. Silvína Lemes.
2 y 4. Nicolás González

+ TPN° 4

MALLAS

Palabras Claves
Redes • Conexión • Nudo • Seta • Red • Lazo

CONSIGNA

Diseñar una MALLA estructural, LINEAL o LAMINAR para andar cuerpo (síntesis natural) mediante diferentes operaciones. Experimentar las relaciones entre Sinteria y Sinterizado. Estructura, Interacción, Simetría, Equilibrio, Relación, Precisión, Ritmo, Proporción, Contraste, Armonía.

Construcciones Prohibidas:
 Bastidor, Soporte, Soportes, Lazo, Distorsión, Torsión, Superposición, Alfiler, Clavija, Presión, Engrape, Clavador, Sujador, Impermeabilizante.

Para los materiales pueden usarse: metales, plásticos, maderas, cartón, cerillos, plásticos o metales, alfileres, plastilina o modelina.

COMPONENTES DE LA ENTREGA:

- Modelo de MALLA estructural que contenga los 5 objetos (síntesis natural) todos ellos pueden ser todos del mismo tamaño o no.
- Caja 35 ROTULADA
- DOCCIE con exploración y desarrollo previo ROTULADO

Fecha de inicio: Miércoles 8 de junio
 Pre-entrega: Miércoles 4 de julio
 Fecha de entrega: Miércoles 8 de agosto de 8:00 a 9:00hs

tel: 54 011 43821000 ext 7 / http://diseño.unsa.edu.ar



1.



2.



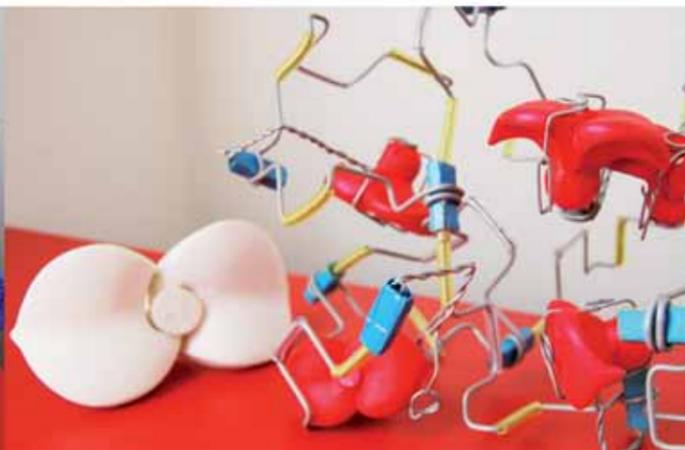
3.



4.



5.



6.

TP4 Mallas - consigna para el desarrollo de TP.
 TP3/4 Malla con Síntesis Natural.

Alumna: 1. Andrea Gabriela Zuk.
 2 y 5. Marcos Javier Escobar.
 3. Nicolás Fernando Gonzalez.
 4 y 6. Cristhian Nolasco Neu.

+ TPN° 6

Objeto Epsilon

Palabras Claves
Dimensión • Agente • Experimentación Plástica

CONSIGNA

El objeto Epsilon es un objeto que se transforma y vuelve a su estado inicial, representado en este momento por una súa.

La construcción de un objeto Epsilon es un espacio en donde se agotan y se libera la fuerza a disolverse de una súa generada previamente y se vuelve a súa, a través de un proceso de moldeo plástico, estudiando desde el momento que difiere representar sus súa, hasta la forma de proyectarla en colores y materiales.

El objeto Epsilon, se ha desarrollado en la cátedra del Arq. Gastón Hoyer (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional de Buenos Aires) replicando y adaptándose en representaciones realizadas en distintas Universidades de Argentina. "En el retomar un trabajo anterior sobre algunos materiales, modelado para circular y ensayar temas de Estructura y Estructuras. A su vez, este trabajo se realiza basado en ejercicios estructurales, realizados en aula con utilización de equilibrios, actividades experimentales en Universidades ajenas en los distritos del 20 y 30."

Fecha de inicio: Miércoles 8 de junio
 Pre-entrega: Miércoles 4 de julio
 Fecha de entrega: Miércoles 8 de agosto de 8:00 a 9:00hs

tel: 54 011 43821000 ext 7 / http://diseño.unsa.edu.ar

+ TPN° 6

Objeto Epsilon

Palabras Claves
Dimensión • Agente • Experimentación Plástica

CONSIGNA

El objeto Epsilon es un objeto que se transforma y vuelve a su estado inicial, representado en este momento por una súa.

La construcción de un objeto Epsilon es un espacio en donde se agotan y se libera la fuerza a disolverse de una súa generada previamente y se vuelve a súa, a través de un proceso de moldeo plástico, estudiando desde el momento que difiere representar sus súa, hasta la forma de proyectarla en colores y materiales.

El objeto Epsilon, se ha desarrollado en la cátedra del Arq. Gastón Hoyer (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional de Buenos Aires) replicando y adaptándose en representaciones realizadas en distintas Universidades de Argentina. "En el retomar un trabajo anterior sobre algunos materiales, modelado para circular y ensayar temas de Estructura y Estructuras. A su vez, este trabajo se realiza basado en ejercicios estructurales, realizados en aula con utilización de equilibrios, actividades experimentales en Universidades ajenas en los distritos del 20 y 30."

Fecha de inicio: Miércoles 8 de junio
 Pre-entrega: Miércoles 4 de julio
 Fecha de entrega: Miércoles 8 de agosto de 8:00 a 9:00hs

tel: 54 011 43821000 ext 7 / http://diseño.unsa.edu.ar

+ TPN° 6

Objeto Epsilon

Palabras Claves
Dimensión • Agente • Experimentación Plástica

Objetivos generales:
 Desarrollar:
 1.- capacidad de observación y análisis
 2.- capacidad de análisis
 3.- capacidad de realizar obras concretas
 4.- capacidad de colaboración.

Objetivos generales:
 Integrar experiencias de Marjory de recubrimiento
 Diseño de la Teoría
 Marco del tiempo y del espacio
 a través de la materialidad
 Forma de abstracción
 Gestión de la Realización
 Experimentación

Componentes de la entrega:

- 1.- prototipo en materiales a elección (ROTULADO)
- 2.- carpeta conteniendo:
 - informe tecnológico (principios de funcionamiento, accionamiento, vinculación entre partes)
 - CD/DVD con toda la presentación en formato digital (registros del proceso videos, fotos, funcionamiento)

Plataforma de lanzamiento: Muralón de piedras Anfiteatro facultad de arte y diseño.

Fecha de inicio: Jueves 23 de septiembre de 2012
 Pre-entrega: Miércoles 24 de octubre
 Entrega Final (previa en vivo): Miércoles 7 de noviembre
 Recepción de trabajos de 8:00 a 9:00hs
 Inicio de pruebas: 8:30hs

tel: 54 011 43821000 ext 7 / http://diseño.unsa.edu.ar



1.

2.

TP 6 Objeto Épsilon - consigna para desarrollo de TP

Alumnos: 1. Maira Alejandra Flores.
 2. Camila Antonio Ferreira.

+ TPN° 5
grupal

td1

Representación en sobre escala de textura de origen orgánico

Palabras Claves:
Planificación + Investigación + Disfrute + Previsión

CONSIGNA:
Para el desarrollo del trabajo, cada grupo conformado por no más de 5 integrantes deberá trabajar en la elaboración de un prototipo de un objeto definido en el tiempo.

OBJETIVOS GENERALES:
1. Capacidad de contemplación activa de la experiencia un objeto distribuido.
2. Capacidad de realizar obras concretas, manejo de tiempo y espacio.
3. Capacidad de selección y gestión por la realidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:
Incorporar la experiencia del:
Manejo de la escultura,
Manejo del tiempo, a través del trabajo de la escala y su materialización,
Ejercitación en el diseño y manejo de la proyección,
Manejo de recursos humanos,
Toma de decisiones,
Gestión y planificación de la realización,
Duración de trabajo,
Compromiso,
Experimentación sobre materiales.

+ TPN° 5
grupal

td1

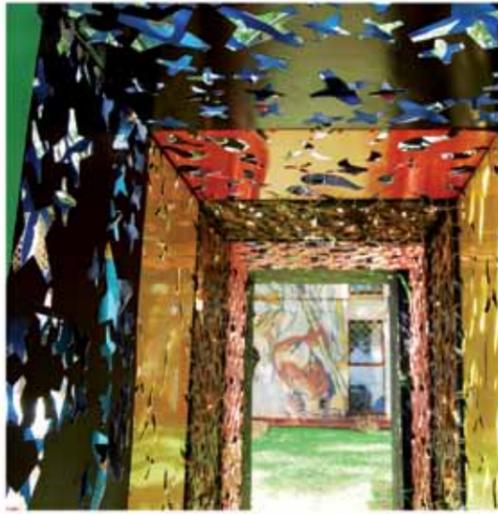
Representación en sobre escala de textura de origen orgánico

Palabras Claves:
Planificación + Investigación + Disfrute + Previsión

OBJETO:
Generar un objeto tridimensional que pueda ser utilizado de diferentes maneras (texturas e imágenes), que permanezca a lo largo del tiempo y perdure en el tiempo.

DIMENSIONES:
El objeto ocupará las siguientes dimensiones: 2200 mm x 450 mm x 900 mm, máximo 50 cm, respetando la necesidad mecánica de los miembros y la posibilidad de proyección contra los agentes climáticos y bacterianos.

ETAPAS DEL TRABAJO:
1) Conformación de los equipos de no más de 5 personas.
Observación de las técnicas de mallas generadas por los integrantes del grupo y realizar un prototipo final de las mallas de 10 cm x 10 cm de malla.
Cada grupo deberá presentar propuestas bidimensionales de cada uno de los mallas.
Toma de decisión sobre texturas a utilizar para fabricar el objeto con el acompañamiento de los profesores.
2) Planificación del trabajo de prototipo:
Análisis de materiales, opciones, simulaciones, procesos de conformación y terminación.
Propuesta Final.
Realización.
3) Entrega final + Celebración Post-evento.



+ TPN° 5
grupal

td1

Representación en sobre escala de textura de origen orgánico

Palabras Claves:
Planificación + Investigación + Disfrute + Previsión

COMPONENTES DE ENTREGA:
1- Prototipo, Objeto FIELDA, instalado en el espacio público de la facultad.
2- Planos de representación A3 rígido, contenidos:
Presentación del objeto.
Muestreo de texturas.
Proceso Constructivo.
Presentación multimedia.

FECHAS:
Lanzamiento 15 agosto 2012.
Cierre 1 etapa 20 de agosto de 8 a 10 Hs.
Cierre 2 etapa 12 de noviembre.
Entrega 26 de Septiembre 2012, 8 Hs. + almuerzo primavera!

+ TPN° 1
grupal

td1

¿Qué es Diseño? - Biografía Crítica + Propuesta

Palabras Claves:
Proyecto + Desarrollo + Pasión + Experimento + Curiosidad + Identidad

CONSIGNA:
Explorar definiciones conceptuales de diseño en medios digitales e impresos, indicando fuente de referencia y año de publicación. Concretar diferenciando prácticas en cada concepto. Deberán contemplar un mínimo de tres definiciones complementarias e interrelacionadas.

Explorar, analizar y realizar una biografía crítica de cada uno de los autores asignados por la docente a cada grupo y elaborar una propuesta de diseño de un "protector de cubetas para transferir el diseño andar" según los criterios del diseñador analizado.

COMPONENTES DE LA ENTREGA:
1. Exposición oral Grupal (definiciones)
2. Trabajo impreso en carpeta A4
3. exposición bidimensional grupal
4. Láminas de presentación del modelo de protector propuesto por el grupo.
A: en situación de uso
B: vista con medidas generadas
5. Sistema digital (CD o DVD) con la presentación grabada.

FECHAS:
Fecha de inicio: 11 de ABRIL de 2012
Fecha de entrega: 18 de abril de 2012



TP 5 Sobreescala - consigna para desarrollo de TP
Texturas orgánicas - Portales

Grupos de trabajo:
Nativo. Bernhardt Antonella, Escobar Marcos, Gonzalez Nicolas, Meza Marcelo, Zavattiero Sebastian y Zuk Andrea.
Sinergia. Carisimo Lorena, Parra Cristian, Ribeiro Giordana, Stadler Fredy y Vilca Leonor.

Te debo. Benitez Javier, Bernhardt Lorena, Meza Jorge, Nolasco Neu Cristhian y Reyes Maria Belen.
The Machine Mboynere. Avila Agustín, Benitez Matias, Braga Franco, Casco Javier y Passera Nicolas.
Macrifra. Aguer Jorge, Ferreira Franco, Insaurreal-de Victor, Valiente Cris y Wasiluk Stephanie.

La Re junta. Baetke Alan, Hernandez Maria Jose, Lemes Silvina, Runge Alex y Stepaniuk Milena.
Innovation. Da Rosa Hector, Duarte Victor, Leon Sandro, Reinehr Leandro y Steger Ivan.
Eggs. Gaudioso Guillermo, Malveira Leandro, Nozzi Mauricio, Seitune Gabriel y Späth Enrique.

Orti y los gatos del tejado. Ferreira Camila, Baez Veronica, Flores Maira, Korol Sofia y Ortiz Alejandro.



Taller de Diseño II

Titular: D.I. Pablo Bianchi
JTP: D.I. Mara Trumpler
Ayudantes: Sergio Nielsen, DI Laura Díaz Quintana, Adscriptos: Gabriel Quintana, Guillermo Dresch, Matias Rea, Gilda Olivera

Dos ejes conceptuales rigen la propuesta pedagógica para Taller 2. Podrían resumirse en los siguientes conceptos: que el diseñador es un "operador cultural" y también, un "gestor de la materialidad". Poner en valor las singularidades culturales implica una nueva mirada sobre las producciones locales. Buscamos transformar al futuro diseñador en un operador cultural, para que comprenda que el objeto de diseño no surge aislado, sino que es la encarnación de un complejo sistema de signos propios de su entorno cultural. Así, el futuro diseñador debe contar con las

herramientas conceptuales que le permitan manejar recursos formales, funcionales y, especialmente, materiales, para que, además de resolver el producto, reflejen en esos aspectos la cultura que lo origina. El trabajo con la materialidad implica analizar las vinculaciones existentes entre los procesos tecnológicos disponibles y sus posibilidades formales. En un contexto como el nuestro, el diseñador debe estar preparado para asumir un compromiso total sobre el desarrollo del producto, transformándose en un gestor de la materialidad. Esto refleja el ingenio paradigmático con el

cuál los procesos tecnológicos disponibles fueron resignificados por los diseñadores industriales argentinos, enfrentándose así a las consuetudinarias dificultades del sistema productivo nacional, desarrollando estrategias proyectuales basadas en la optimización de los recursos materiales que permitieran a la vez resoluciones formales interesantes, refinadas y contemporáneas, generando prácticas que, hoy, pueden ser consideradas como sustentables. Los diferentes temas que encaran los alumnos en el Taller 2 dan cuenta de estos enfoques.



En este caso, los alumnos desarrollaron una versión del tradicional carrito a rulemanes, llevando el proyecto a nivel de prototipo. Aquí, además, incorporan el concepto de estrategia de proyecto, que los impulsa a generar alternativas, considerando a los diferentes usuarios del producto e investigando las posibilidades de la materia en la concreción final del producto.

Alumnos: Bárbara Gileno y Elias Zielke.

Recolector agua de lluvia

Aprovecha la amplia superficie que se genera en el techo que tiene contacto directo con el agua de lluvia, potencia sus características en pos de recolectar la mayor cantidad de agua posible, para almacenarla y utilizarla posteriormente en las tareas del hogar

Gileno Bárbara Luciana
Taller de la Materia -DI



Funcionamiento del sistema Recolectión



La cisterna

Contenedor

El material utilizado para la construcción de las cisternas o tanques de almacenamiento es el PVC



Módulos

La presentación varían entre contenedores de 100 y 400 Lt. Es posible aplicarlos a modo de módulos y repetirlo cuantas veces se desee.



Aplicación

techos y 2 aguas. Alcance del producto según las características del techo.



Mantenimiento

El Filtro retiene las partículas orgánicas y minerales contenidos debido a la contaminación de la superficie captadora. Funciona de manera auto-purgante, es decir que no deben de requerir mayor mantenimiento y limpieza no deben de contaminar el agua esta construido acero inoxidable



Uso y aplicaciones del producto



A partir de investigar las posibilidades de un recolector de agua de lluvia, se busca introducir al alumno en las variables del diseño sustentable, entendiéndolo como factor central de la práctica proyectual. Además, se busca incorporar la variable de lo ambiental como situación particular, donde el entorno interviene especialmente como referente de las soluciones a plantear. El trabajo se debe presentar en una única lámina donde todas las variables del proyecto están involucradas y comunicadas con un elevado nivel de calidad.

Alumna: Bárbara Gileno

La refuncionalización es una de las estrategias de diseño sustentable que se proponer en el Taller. La misma implica transformar objetos o materiales en otros que cumplen una función distinta a la original. Trabajamos este año con los residuos de una fábrica de palos de escoba, buscando generar, a partir de ellos, nuevos productos (una lámpara en este caso) que posean un alto valor agregado gracias al ingenio que se revela detrás de esta operación.

Alumnos: Andrea Gómez, Alberto González, Bárbara Korell y Ariel Silva.



1.



2.



3.



4.

Taller de Diseño III

Titular: DI Laura Nieves
JTP: DI Pedro Viale
Adscriptos: Mauricio Chalecki,
Sebastián Preukschat, Yisel Sarasua

La materia Taller de Diseño III tiene como objetivo la enseñanza de la práctica proyectual referida a los PRODUCTOS desarrollados por la industria, teniendo en cuenta tanto sus valores materiales como inmateriales, las necesidades de uso, socioeconómicas, culturales y los factores tecnológicos, de producción y de comercialización.

Diferenciar el Objeto del Producto

Es de suma importancia para la enseñanza del diseño la consideración del producto como sistema. Esto implica colocar la atención tanto en las problemáticas de

uso, como de materiales, procesos comunicación y mercado del mismo. Es lo que lo diferencia del "objeto" que tiene aún incompletas algunas variables del sistema. Con este objetivo, los trabajos prácticos de la materia están enfocados preferentemente en la detección de nuevos problemas y nuevos escenarios regionales tomando como punto de partida el SISTEMA PRODUCTO, es decir el producto en su totalidad.

De alumnos a futuros profesionales

Esta materia constituye el eje para la formación académica y profesional pues

tiene a su cargo la convergencia y la síntesis de todos los conocimientos adquiridos en otras materias (como economía, semiótica, tecnología, gestión, sistemas de representación, ergonomía), potenciando de esta manera una gestión interactiva. En este sentido es una materia integradora de conocimientos y áreas específicas. El alumno transita en el año de cursada, el proceso de cambio de mirada: ingresa a la materia como alumno y egresa de la misma como futuro profesional.

TPN° 1 EQUIPAMIENTO DE OFICINA PARA UN PROFESIONAL

Desarrollar equipamiento para oficinas, partiendo del ESCENARIO MATERIAL del Sistema Producto. El objetivo principal del trabajo fue que el equipamiento se adaptara a las necesidades específicas de un usuario particular, y no que el usuario deba adaptar su trabajo a las prestaciones ofrecidas por equipamiento standard.

Alumnos: 1. Aguilar Florencia, Pegoraro Paula
2. Riquelem Ivan, Romanowski Gonzalo
3. Medina Esteban, Wiedeman Fabio
4. Alvarez Patricia, García Gava Efraín, Vera Pablo Andrés



5.



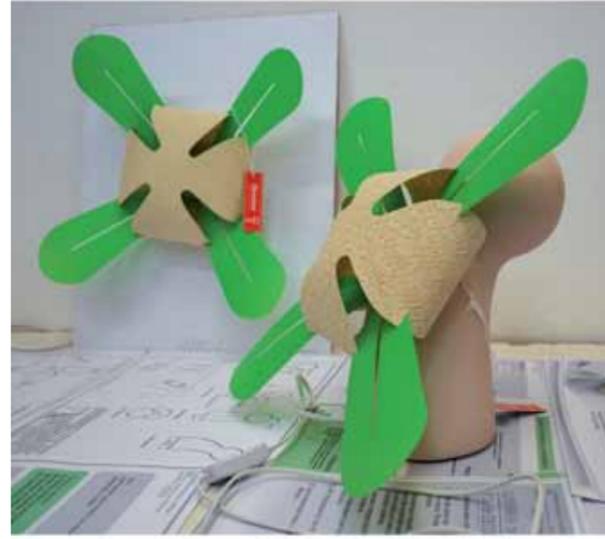
6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.

TPN° 2 FAMILIA DE PACKAGING Y P.O.P. PARA PRODUCTOS DE LA FERIA FRANCA
 Desarrollar el sistema de packaging, partiendo del ESCENARIO COMUNICACIÓN del Sistema Producto. El objetivo principal del trabajo fué lograr introducir los artículos de los productores de la Feria Franca en grandes espacios comerciales a nivel regional y nacional (supermercados e hipermercados).

Alumnos: 5. Kraus Fernando, Riquelem Ivan, Romanowski Gonzalo 6. Aguilar Florencia, Davydenko Konstantin, Pegoraro Paula 7. Offtaczuck Rosana, Stein Omar, Viera Jose Nazareno 8. Benitez Maria Emilia, Borges Paola, Geisert Johanna

TPN° 3 VINCULACIÓN CON LA REALIDAD PRODUCTIVA LOCAL
 Desarrollar un producto para la línea productiva de una Pyme de la región, partiendo del ESCENARIO DE LA TRANSFORMACION del Sistema Producto. El objetivo del trabajo fué poder intervenir mediante el diseño, en la realidad productiva regional. Introduciendo al alumno en la experiencia laboral del futuro profesional, se busco desarrollar un producto desde la idea hasta el prototipo, evaluando no solo la realidad productiva de la empresa, sino la factibilidad económica del proyecto.

Alumnos: 9. Cardozo Rocío, García Gava Efraín, Visentín Andrea 10. Kleiven Evelyn, Rietz Daniela, Villalba Mario 11. Parsons Alan, Sosa Cuba Leonela, Vera Pablo Andrés 12. Alvarez Sebastian, Esteche Sonia, Ferreyra Mariana



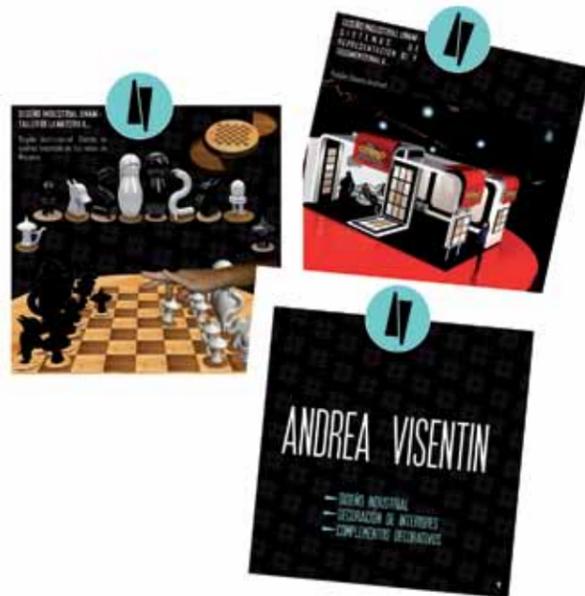
13.



14.



15.



16.



TPN° 4 Futuro profesional

El objetivo del trabajo es lograr que el alumno (futuro profesional) maneje todas la herramientas necesarias para presentarse ante una búsqueda laboral de una empresa, planteandose previamente cual es el área de diseño en la que se quiere desarrollar.
Se desarrolló currículum, tarjeta de presentación, porfolio y video con entrevista.

Alumnos: 13. Vera Pablo Andrés

14. Cardozo Rocio

15. Kraus Fernando

16. Visentin Andrea



Grupo de taller de diseño 4 en la localidad de Fachinal, realizando un taller participativo de diseño en conjunto con la comunidad, orientado a producir y comercializar productos realizados en lana ovina de la localidad.

Entendemos que la incomprensión de los verdaderos condicionantes de una forma lleva a docentes y alumnos al uso sin sentido de formas establecidas de solución de problemáticas dadas. Ante esta situación regeneradora del idiolecto propongo basar el programa de diseño en la modelización de los condicionantes de la forma y su jerarquización conforme a un sujeto que se posiciona frente al objeto y compone el problema jerarquizando y reordenando los condicionantes según su propio pensar, desocultando restricciones ficticias, conociendo sus referentes y enri-

queciendo al mismo tiempo su capacidad de generar formas. Desarticulando la reificación de la forma sin sentido y sumando al mismo tiempo el uso intensivo de herramientas heurísticas que corren la mirada del alumno desde el objeto hacia su propio pensar-hacer.

Intentando lograr un posicionamiento del sujeto diseñador frente a su profesión en relación a su comunidad, desarrollando la capacidad de comprender los diferentes actores que necesariamente están relacionados en función de su producción personal.

De esta manera, no solo parados en la realidad productiva del objeto en si y sus implicancias espacio temporales, si no también en la necesaria relación de los diferentes sujetos de los cuales dependen estas realidades.

Levantar la vista del objeto y observar y relacionarse con los protagonistas de esta realidad cultural-económico-productiva.



Desarrollo de diferentes materiales compuestos, con el condicionante de utilizar la lana como refuerzo. Resultado: Banco, matriz chapa perforada, refuerzo vellón de lana.

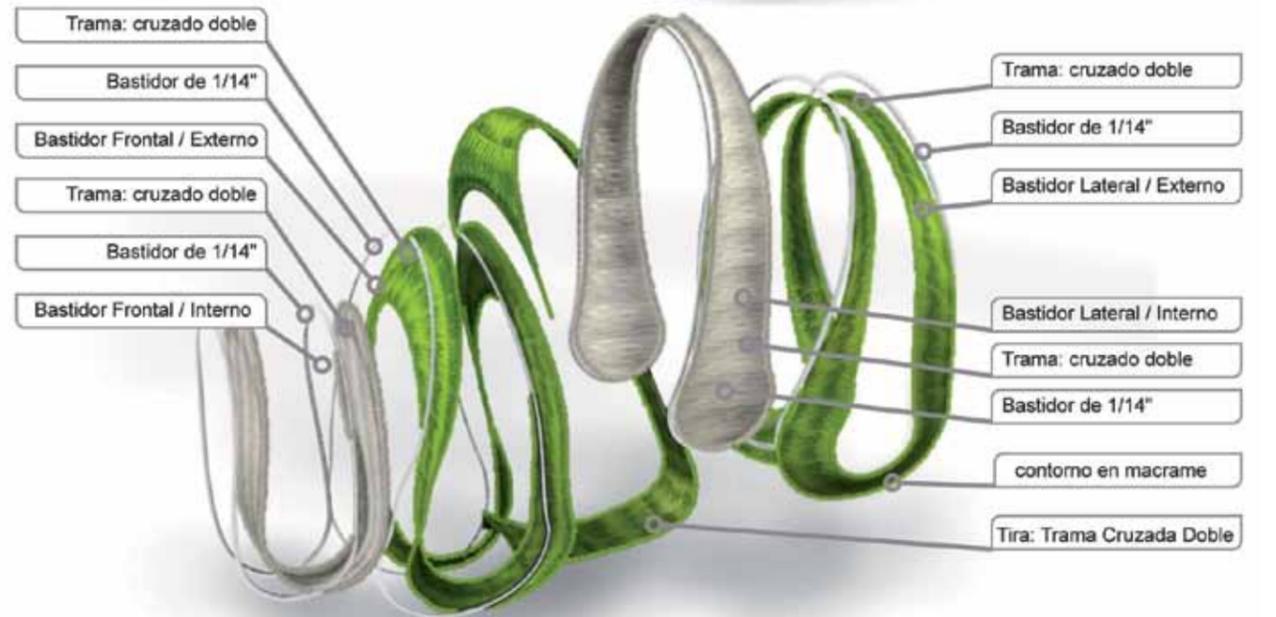
Alumnos: Karina Mielniczuk, Gilda Olivera, Gabriel Quintana.



Desarrollo de un telar en 3 dimensiones el cual lo emplean como estructura, apoyándose en la flexibilidad y tensión del mismo para producir la forma final del producto, sobretejido en lana hilada. Resultado: Morral, telar 3d alambre San Martín + tejido en lana hilada.

Alumnos: Alicia Marquez, Jonatan Monges.

Lana mbre





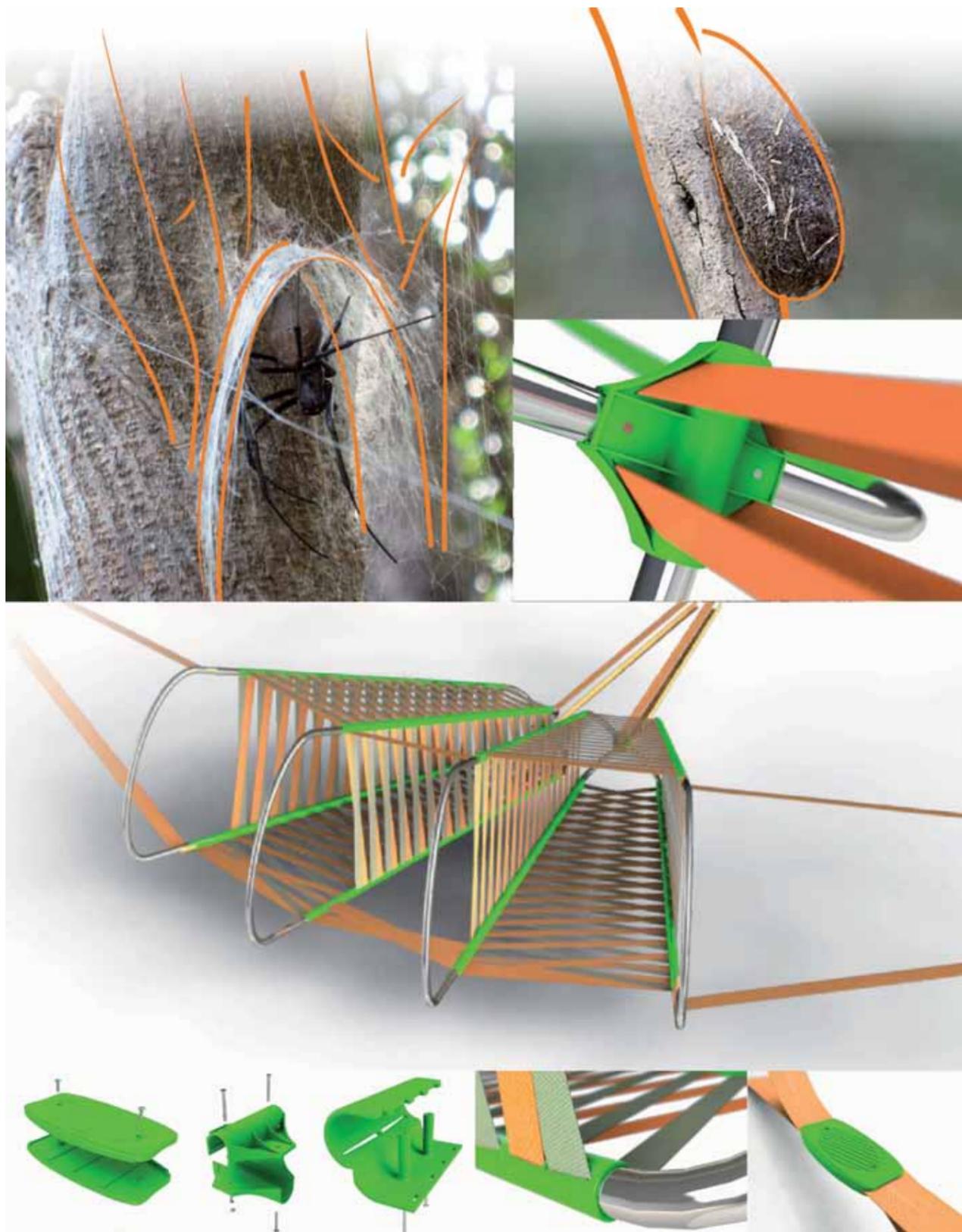
Desarrollo un banco a partir del empleo de tubos de la lana a fieltada, que al plegarlos y rellenarlos con vellón de lana se produce la forma deseada.
Resultado: BanquePuff.

Alumnos: Roberto Lorenzi, Luis Quevedo.



Desarrollo de un sistema de cultivo para plantas aromáticas o hierbas medicinales en lana a fieltada, para el uso doméstico.
Resultado: Sistema de cultivo interno.

Alumno: Guillermo Spaciuk.



Refugio en el árbol, es un refugio mínimo temporal para un pernoctante, que va a quedarse a dormir en un lugar.

Alumna: Alicia Marquez.



Refugio en el árbol para emprendimientos turísticos, es un refugio mínimo que puede acompañar a desarrollos costeros.

Alumno: Federico Gunther.



"Ésta es la Epigénesis del diseño: hacer del proyecto un instrumento continuo de búsqueda e investigación, un medio para dar forma al devenir."

Giulio Ceppi

"La gente normalmente se involucra pero no se compromete. Si uno come huevos búscuela, en cambio la gallina se involucró, puso un huevo y anda por ahí lo más campante y gritando. Eso es lo que habitualmente hacemos todos. A mi me encuentran por la calle y me dicen: "muy bueno lo suyo Dr. no le afloje", o me agarran y sacuden y me dicen: "No me baje

los brazos, Dr.!" o "Dr. cuando me jubile voy a trabajar con Ud...." Yo no necesito vagones, yo necesito locomotoras por eso le puse "Jamón" a este proyecto."

Dr. Abel Albino, Fundación CONIN- Lucha contra la desnutrición infantil. El diseñador así concebido es un profesional que profundiza, mezcla, transfiere, creando instrumentos y mapas. Realiza un trabajo de síntesis, no sólo de análisis, que requiere de instrumentos analíticos, gestionales y operativos. No se pueden aplicar estrictamente metodologías dadas a priori: la búsqueda hoy se basa en la combinación y la integración - a veces

improvisada- de diferentes recorridos, instrumentos, herramientas, cuyo proceso va guiado, acompañado, en la plena conciencia que el diseñador es un profesional que convive con la incertidumbre, que viaja entre diferentes disciplinas interdisciplinando y transdisciplinando, de alguna manera interdiseñando y transdiseñando. El trabajo de los alumnos parte de la exploración conjunta (conjunto estudiantes-profesores) del Territorio metaproyectual seleccionado para cada año lectivo; elige "su" proyecto y genera el Sistema Producto y el Resumen Preliminar de Negocio adecuado.

Sistema transportable de exhibición para Ferias Francas Cátedra Taller de Diseño 5 - 2012

Proyecto desarrollado como tesis de la carrera Diseño Industrial



Desarrollado por: Julio Morales-Ezequiel Perini Propiedad Intelectual en Tramites

A ÑANDUTI es un sistema de exhibición que permiten mostrar productos de manera suspendidas, está destinado para la utilización en Ferias Francas; las variedad de productos que exhibe son las frutas, verduras y panificados, aprovecha el espacio de exhibición mostrando los productos de maneras más atractiva, ordenada y jerarquizada, llegando a soportar un máximo recomendable de 400 kg.

El material predominante de la estructura es la tacuara Bambusa Vulgaris. Los beneficios que brinda este material son :

- Se la obtiene de la poda y no de la tala;
- Es 100 % biodegradable;
- Absorbe 40% mas Co2 que los arboles ;
- Excelente resistencia a los esfuerzos, 100 kg por metro lineal;
- Bajo peso, 1,100 kg por 2 metros lineal de 60 mm de diámetro;
- No utiliza pesticidas;
- Es Antibacterial.



Trabajo final de Tesis. Equipamiento para las Ferias Francas para mejorar el ámbito laboral de los feriantes y la manera en la cual ellos exhiben sus productos, mejorando la percepción actual de las Ferias. Este proyecto no solo busca atraer a los clientes e incentivar el crecimiento de las Ferias Francas aumentando así la productividad de los agricultores (evitando la desintegración de esta cultura familiar de trabajo) sino que además presenta una segundo recorrido que apunta a los sectores Hotelaria, Cabañas, Fiestas y Eventos contemplando así usuarios de clase media alta.

Alumnos: Morales Julio y Perini Ezequiel.

YUNTA

Sistema Alef

ALEF es un producto único en el universo del SISTEMA DE TRACCIÓN ANIMAL. Cumple un rol preponderante, ya que es el talón de Aquiles del sistema. Este componente representa el vínculo entre el animal y el implemento que utiliza la persona en las tareas agrícolas. Ayuda y facilita el trabajo a tracción animal y las tareas relacionadas con el trabajo de la tierra.



Proyecto desarrollado como tesis de la carrera de Diseño Industrial Facultad de Arte y Diseño - Universidad Nacional de Misiones

La función es transferir la potencia animal a un implemento de trabajo agrícola.
Por la forma y ergonomía que poseen sus partes este objeto logra adaptarse correctamente a la fisionomía del animal logrando una reducción de los malos esfuerzos.

desarrollado por Argañaras Facundo - Silva López Matías

Trabajo final de Tesis. El sistema Alef logra adaptarse de manera ergonómica a la cruz del animal, disminuyendo rozamiento, shock de golpes y esfuerzos que son causados por la rigidez del yugo tradicional haciendo más eficiente la tarea realizada por los animales de tiro. La empresa es una compañía joven que encontró un nicho de mercado poco o prácticamente nada explotado en la región y el país. La estructura de la empresa está formada por 4 integrantes donde los diseñadores industriales están encargados de la dirección de la empresa, uno enfocado a la parte de comercialización y ventas y el otro a la parte de producción.

Alumnos: Argañaras Facundo y Silva López Matías.

Protector Vivo para Huertas Cátedra Taller de Diseño 5 - 2012



Proyecto Final de Tesis: Protector Vivo para Huertas

Es un producto desarrollado desde las bases de la agroecología, recursos sostenibles y reciclado, protegiendo el medio ambiente y aportando a la sociedad desde la transmisión de los conocimientos e incentivando las capacidades de los usuarios, involucrándolos en parte del proceso productivo.

VIVO nace a partir de la necesidad de mejorar las condiciones de la huerta y optimizar el manejo de los recursos propios disponibles.

El cerramiento perimetral para huertas VIVO tiene como principal función la protección de la producción hortícola de agentes externos, como son los animales (perros, gallinas, vacas, chanchos) y funciona estructuralmente como soporte para plantas trepadoras.

El Sistema se asocia con los Contenedores Vivos de plantas aromáticas, éstas especies serán las que protejan la huerta repeliendo plagas y al mismo tiempo promueven la diversidad de insectos benéficos para la misma. Se disponen los contenedores sobre el perímetro en combinación con la Estructura Viva.

Lo que proponemos hacer con el Protector Vivo es retomar ciertas características de recursos formales y del cuidado natural del cultivo y presentarlas de manera organizada. Lograr que las personas que lo vean sientan como se integra al "todo" y lo asocien con cuestiones naturales: queremos que se logre referenciar el trabajo manual y el cuidado de los productos naturales obtenidos.

Materiales empleados

- Tacuaras: Tacuara Brava y Tacuarembó
- Yute
- Telas de arpillera de yute
- Cuerda de yute
- PET: Cintas y picos de botellas recicladas
- Tintas de serigrafía de base acuosa



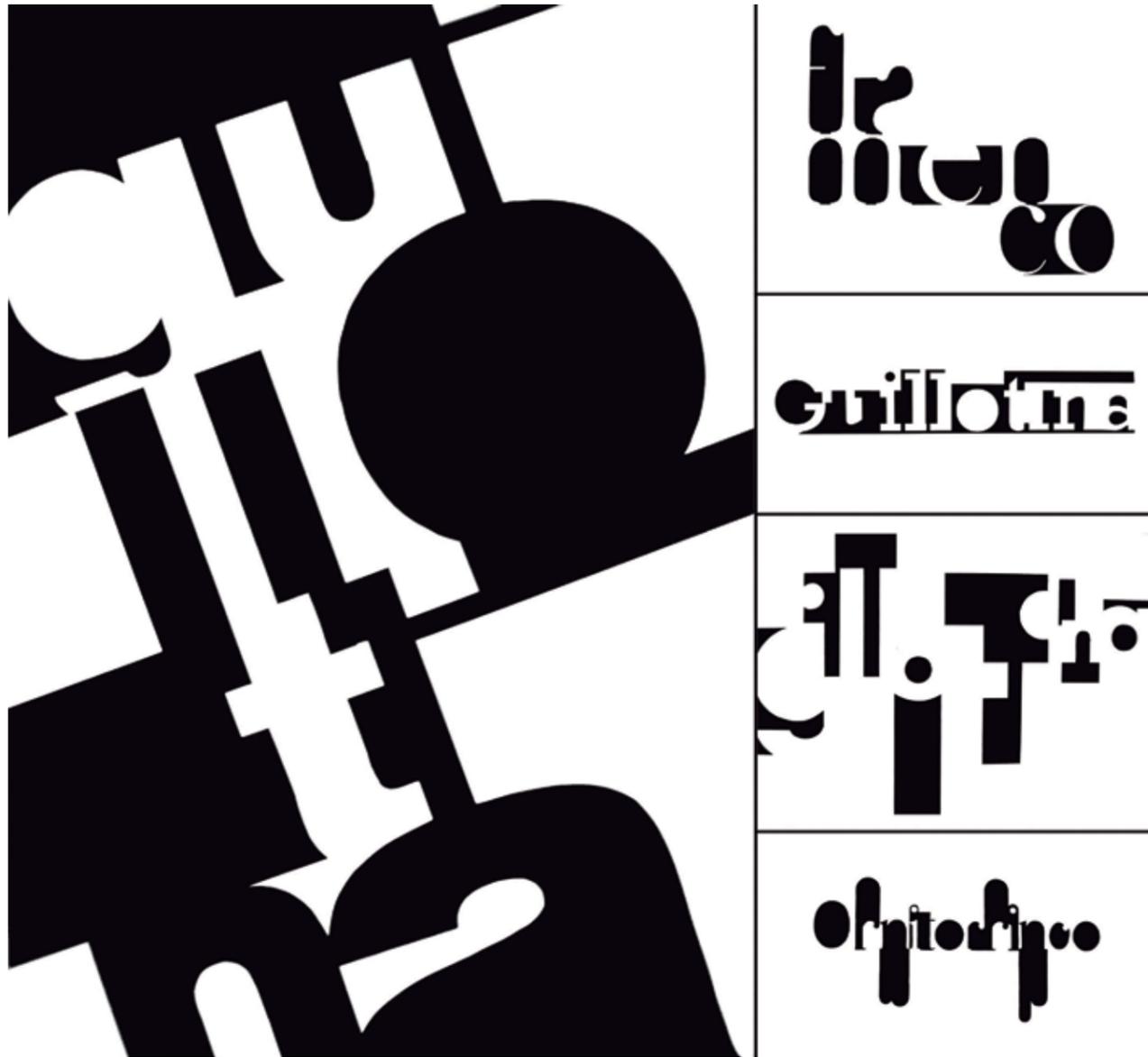
VIVO

protector vivo
para huertas

Diseño Industrial
Facultad de Artes y Diseño UNAM 2012
Gustavo Javier Lenz / María Cecilia Bogado

Alumno: Bogado Cecilia y Lenz Gustavo.

Trabajo final de Tesis. VIVO es un sistema para mejorar las condiciones de los cerramientos perimetrales de las huertas que puede ser construido por las propias manos de los productores y que se corresponde con la filosofía que ellos manejan. Es decir un nuevo concepto en el trabajo de la tierra para la producción a pequeña y mediana escala. Esto se traduce en la obtención de beneficios en forma de productos hortícolas para la venta, sin que esto implique degradar el suelo erosionando la tierra con un uso desmedido y descuidado de sus propiedades.



היחידות הן
 רבנות וב בחב
 זהלוחי ב
 היחידות הן



Tipografía

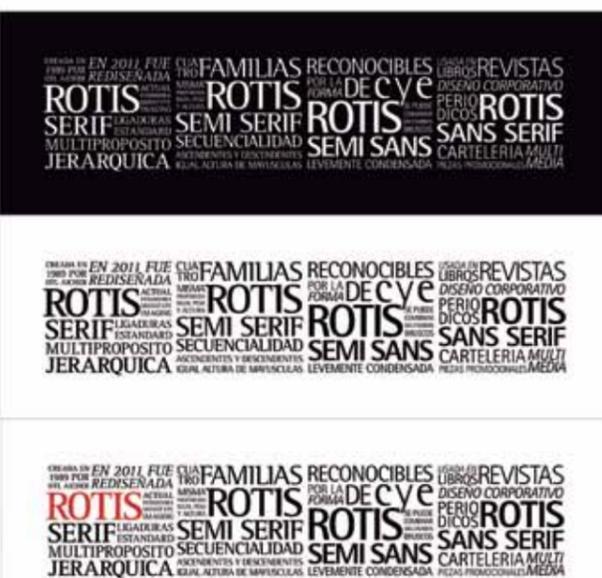
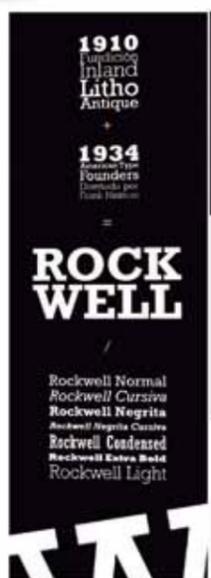
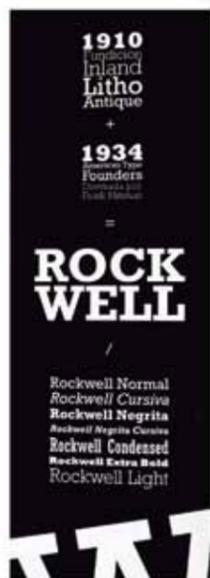
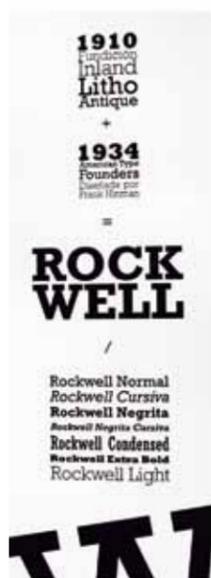
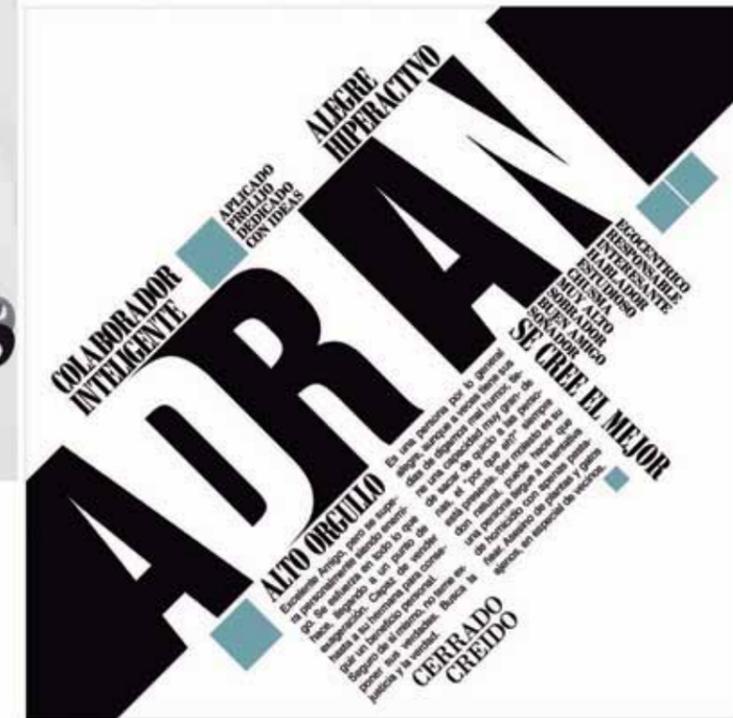
Profesor Adjunto Regular:
 DG Gladys Stella Maris Bordin
 Ayudante de Primera/Suplente:
 DG Carmen Fátima Soarez
 Ayudante de Segunda: DG Paola Rodriguez
 Adscriptos: Juan Manuel Götz, DG Sofia Lanus, Gabriela Rodriguez

Tipografía es hoy el término genérico que engloba todos los métodos de producción escrita para transmitir visualmente nuestro lenguaje. La misma es estructurante del mensaje y por lo tanto requiere de un desarrollo metodológico particular. El dictado de esta asignatura brinda su aporte abordando y desarrollando plenamente los aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos del tipo. Conocer la relación morfológica, histórica y tecnológica, será una guía práctica para el diseñador en el momento de plantear propuestas gráficas concretas. Con este criterio la cursada está dividida en

tres etapas relevantes: primero el alumno conoce las herramientas tipográficas, luego hace uso de las ellas para la solución de problemas de comunicación, determinando diferentes niveles de lectura y por último experimenta situaciones concretas de diseño mediante el uso de la tipografía.

Estructura - Espacio - Composición
 Experimentar las nociones básicas de la problemática tipográfica, además de sus usos, funciones y características. El alumno ejercitará y experimentará distintas técnicas, materiales y soportes vinculados al trazo y a la forma tipográfica, con el objetivo de entender la concepción, evolución y desarrollo de los mismos.
 Palabras claves: Forma y contraforma / Parte de lo legible / semantización tipográfica

Alumnos: Rafaela Fontana, Hernan Britze, Morena Chia, Lucas Ramires, Orlando Molina, Juliana Kosij



Edición
Desarrollar y resolver problemas de armado, composición, diseño y diagramación de la página editorial. Experimentar el manejo de la grilla tipográfica. La grilla como generadora de programas, como imagen y como sistema de identidad.

Palabras claves: Legibilidad / Elección tipográfica / Identidad de los párrafos

Alumno: Nacimiento Carina, Uhlmann Weiss Adrian, Fontana Rafaela, Noremberg Tania, Rojas Carlos, Morena Chia

Jerarquización
Plantear propuestas gráficas, funcionales y estratégicas en el marco del diseño editorial.

Palabras claves: Composición y jerarquización tipográfica / color tipográfico / La letra como texto y como imagen.

Alumnos: Ibañez Juan Javier, Cabral Nelson, Mansilla Fabricio, Leites Do Santos Facundo, Centeno Lilian, Uhlmann Weiss Adrian, Flores Rita



La propuesta consiste en plantear una composición tipográfica teniendo en cuenta aspectos básicos del diseño editorial sobre un texto dado. En este caso se trabaja con la adaptación de Cinco cuentos tipográficos y algunas consideraciones de Teo Reissis.



Varias experiencias tipográficas
Los alumnos participan de diferentes actividades y experiencias durante el año, entre ellas el dibujo a mano alzada de la letra, la ejercitación con formas geométricas, el uso de formatos inusuales para esquisos cortos, y el reconocimiento de familias tipográficas.



Facultad
de Arte
y Diseño



Universidad Nacional de Misiones