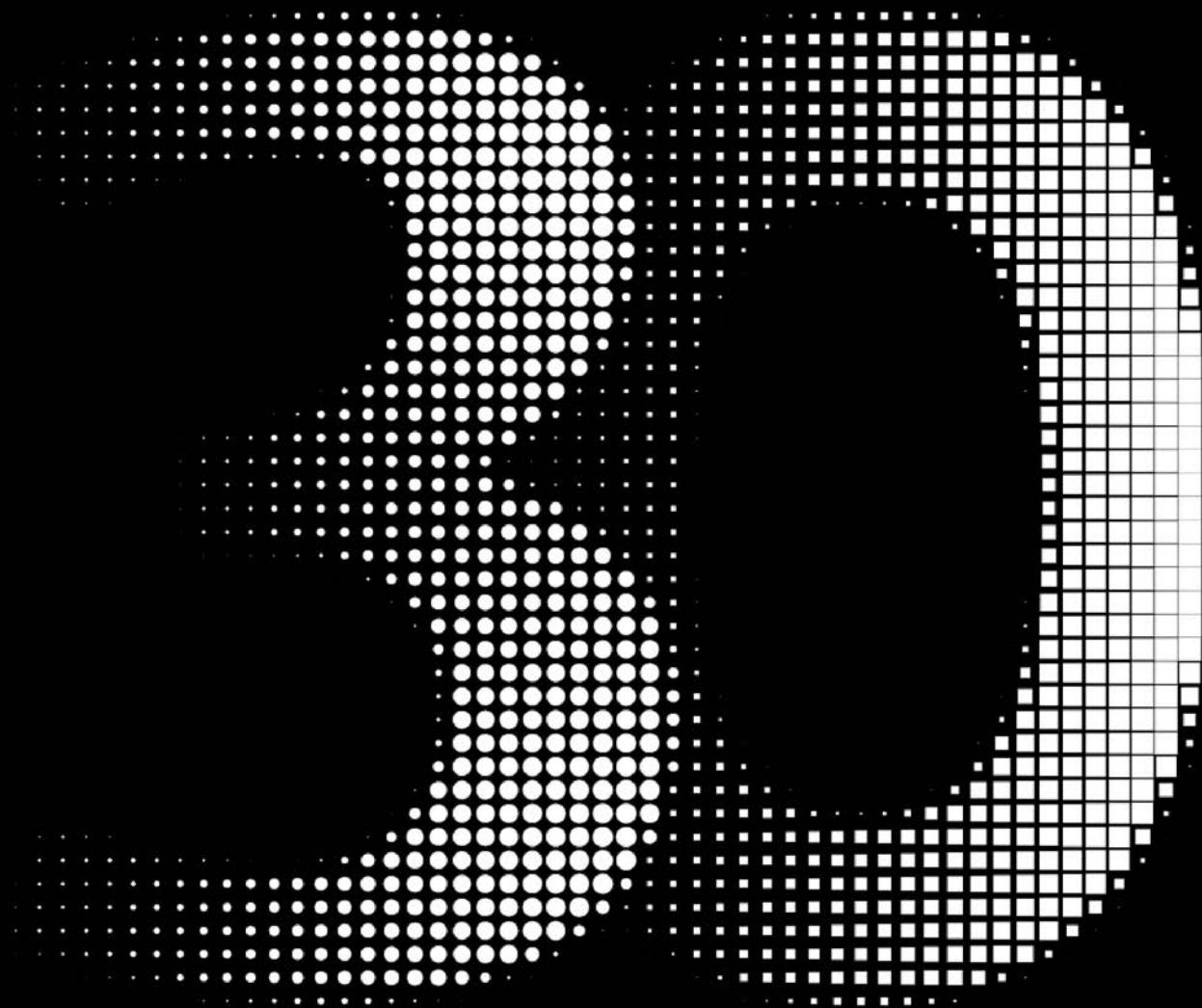


30 AÑOS DE DISEÑO GRÁFICO
1993-2023



FayD - UNaM

Bordin, Gladys Stella Maris

30 años de Diseño Gráfico : 1993-2023 / Gladys Stella Maris Bordin ; Contribuciones de Abril Pereyra ; Compilación de Gladys Stella Maris Bordin. - 1a ed - Posadas : Universidad Nacional de Misiones. Facultad de Artes. Secretaría de Extensión, 2024.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-950-766-235-5

1. Diseño Gráfico. 2. Arte. 3. Tecnologías. I. Pereyra, Abril, colab. II. Título.
CDD 760.70982

Diseño y diagramación: Julieta Abril Suarez

Diseño de tapa: Juan Cristóbal Basualdo



CONTENIDO

AUTORIDADES

APERTURA

- Mgter. Ivonne Stella Maris Aquino
- Dg. Carlos Venancio

ASIGNATURAS

- Taller de Diseño Gráfico I, II, III y IV
- Tipografía
- Visión
- Dibujo y Representación I y II
- Fotografía
- Teoría del conocimiento
- Seminario

EQUIPO DOCENTE

- Presentación equipo docente

PROYECTOS | EVENTOS

- Línea de tiempo de presentación de proyectos y eventos realizados durante su trayectoria



AUTORIDADES

Facultad de Arte y Diseño

DECANA

Mgtr. Ivonne Stella Maris Aquino

VICEDECANA

Dra. Cécica Christensen

SECRETARÍA

ACADÉMICA

Prof. Yésica Nuñez

SECRETARÍA DE

INVESTIGACIÓN

Esp. María Alejandra Camors

SECRETARÍA DE

POSGRADO

Dra. Cécica Christensen

SECRETARÍA DE

EXTENSIÓN

Prof. Ariadna Casabone

SECRETARÍA

ADMINISTRATIVA

Tec. Camilo Techeira

SECRETARÍA DE

ASUNTOS

ESTUDIANTILES

Sr. Alexis Gonzalez

Consejo

DIRECTIVO

DOCENTES

Juan Eduardo Kislo

Daniela Sabrina Pasquet

Gladys Miriam Ostachuk

María Alejandra Camors

Héctor Eduardo Borges

Hugo Mario Passalacqua

Claudia Andrea Procopio

Gladys Stella Maris Bordin

Ornar Esteban Datsшке

Cynthia Noemí Ríos

NO DOCENTES

Guillermo Ramón Wellbach

Lorena Cecilia Vogel

Bárbara Sabrina Bakofski

Marcelo Waldemar Kunz

ESTUDIANTES

Lucía Micaela Díaz

Javier Martínez

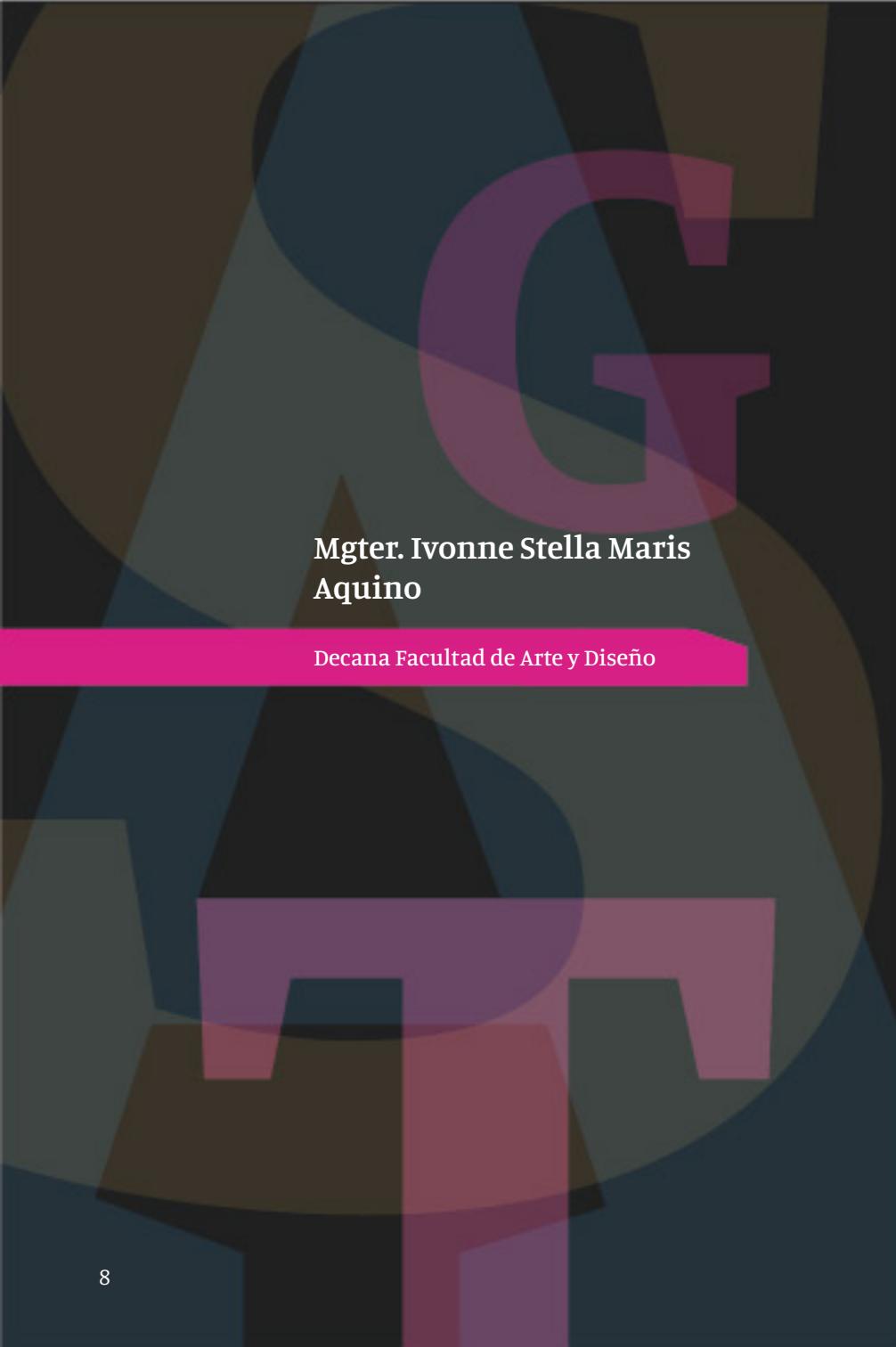
Camila Ayelen Kreinbig

Lorena Belén Markovicz

GRADUADOS

Carla Beatriz Parfeñiuk

Emilce Alejandra Gregorchuk



**Mgter. Ivonne Stella Maris
Aquino**

Decana Facultad de Arte y Diseño

Es un honor, al igual que un placer, escribir estas líneas para celebrar estos primeros treinta años de la carrera Diseño Gráfico, y en este marco, disfrutar de un material que muestra la calidad y calidez del grupo humano que elige el encuadre de un libro para esta celebración.

Agradezco a la directora DG Gladis Bordín por la invitación cursada, y felicito por la decisión y compromiso para llevar adelante este proyecto de escritura colectiva que convoca a docentes, ex docentes, y referentes del Diseño en un libro compartido. Sin lugar a dudas, los proyectos colectivos, aunque más difíciles de sostener, son los más gratificantes. Imagino la “cocina” de este proyecto, y lo gratificante de su concreción, y por ello nuevamente felicitaciones.

Nos encontramos en un año particularmente cargado de celebraciones. Por un lado estamos transitando el cincuentenario de la UNaM, lo que nos invita a hacer una retrospectiva y destacar la visión de quienes hace más de cincuenta años soñaron con una universidad anclada en la provincia, de acceso libre y gratuito, con propuestas formativas de pregrado, grado y posgrado que contenga la variedad de intereses vocacionales de los jóvenes misioneros y de la región, y con una apuesta al desarrollo cultural, social, productivo y económico asociado a la investigación, a la innovación tecnológica y a la extensión a todos los estamentos de la sociedad. En este sentido, resalto el compromiso de la universidad pública con el arte y la cultura, puesto de manifiesto en el apoyo permanente a nuestra querida facultad y a todos los proyectos académicos, de investigación de extensión y transferencia que se vienen desarrollando.

El surgimiento de la carrera de Diseño Gráfico sin dudas significó un momento clave en esta historia de la educación universitaria pública misionera, al generar una alternativa de desarrollo profesional en un campo como es el diseño, de creciente relevancia e impacto en todos los ámbitos de la vida social.

La carrera de Diseño Gráfico finalmente, es su gente. Lo que son es lo que su gente hace. Desde sus inicios en el año 1993, cada uno de los que formaron y forman parte de este proyecto académico demuestran compromiso y sobre todo pasión. Por eso, es momento de decirles muchas gracias, por haber permitido, con su esfuerzo, que la carrera siga creciendo y fortaleciéndose. Ustedes han logrado dimensionar que para la formación de un diseñador gráfico importa transitar por los espacios de la investigación, la vinculación con el medio a través de la extensión y la formación continua, y muestra de ello es cada una de las páginas de este libro, que al recorrerlas nos permite reconocer el empeño de todos los equipos docentes que vuelcan en el mágico espacio del aula la síntesis de sus recorridos profesionales, de la construcción del conocimiento lograda en el intercambio permanente a través de innumerables redes de circulación y generación de conocimientos del campo.

La presencia de cerca de 500 diseñadores gráficos graduados de la carrera que se desempeñan en diferentes puntos de nuestra provincia, del país y del mundo, debe ser un motivo de orgullo para todos.

Por último quiero reconocer la relevancia que tiene la celebración de los 40 años de democracia ininterrumpida en nuestro querido país. Esta joven, imperfecta pero amada democracia habilita la libre expresión de ideas, e inspira a que el pensamiento proyectual de los diseñadores nos permita a todos a reflexionar como ciudadanos. En este sentido mis deseos para que la creatividad de los diseñadores gráficos nos siga manteniendo alertas y custodios de este estilo de vida que supimos conseguir.

Por muchos treinta años más! Salud y Felicitaciones!!



Dg. Carlos Venancio

Primer director de la carrera de
Diseño Gráfico

Hace 30 años, tenía 30 años. Aunque tenía mucha más memoria, tenía también menos para recordar. Lo que conservé intacto es el entusiasmo.

Ya era docente. Dictaba Tipografía y Diseño Editorial en la carrera de Diseño Gráfico de la UBA y en el CBC (Ciclo Básico Común-UBA).

Un año antes del inicio de la Carrera de Diseño Gráfico en la FayD de UNaM, recibí la invitación para dictar un seminario para docentes. Eran 4 clases, en días consecutivos. La propuesta era para dar una capacitación al equipo de las carreras de artes de la Facultad. Una especie de introducción al diseño.

Sentía la adrenalina de estar al comienzo de algo importante. Como cuando arranqué la carrera de Carrera de Diseño Gráfico en la UBA.

Aquella primera vez que vine a Misiones no imaginaba a donde me llevaría aquel avión.

Al llegar a Posadas, me esperaba, sorpresivamente, una camioneta de la vecina Facultad de Ingeniería, con cuyo chofer compartiría muchos otros viajes semejantes.

Aquel recorrido desde Posadas a Oberá me marcaría para siempre. La sinuosidad de la ruta, sus subidas y bajadas, la exuberancia de la vegetación y sobre todo la fulgurante coloración de la tierra. Roja y apasionante como los días por venir.

Me recibió el Decano de la Facultad, Carlos Wall que me dió mis primeras lecciones misioneras y a cambio de ellas, le entregué toda mi confianza. Me mostró la Facultad, me presentó a su gente y también me enseñó a querer a su tierra.

Empecé mi semana de clases. Un equipo de docentes experimentado y curioso me hizo disfrutar de cada clase. El Decano tenía a diario una oferta de "inducción": conocí el salto Krišiuik, Pananbí, El parque de las Naciones, plantaciones y secaderos...y en esos viajes, de ida y de vuelta, íbamos hablando de la Facultad.

Me contó su interés por armar un posgrado de diseño gráfico para docentes, que incluyó su invitación a formar parte del mismo. Él era también alumno de mi seminario. Seguramente el más humilde e interesado.

La noche previa a mi última clase, cenamos en su casa. De regreso al hotel —austero in extremis—, mi cabeza ya trabajaba imparable. Había conocido al equipo docente de la Facultad, sus capacidades y formación: historia, morfología, dibujo, tecnología...

No dormí. Me quedé trabajando en una estructura de contenidos y grilla de materias más ambiciosa.

A la mañana, antes de comenzar la clase, le dije a Carlos que quería compartirle ese trabajo.

Terminada la clase, nos juntamos en el decanato y le propuse el trueque del posgrado por la carrera de Diseño Gráfico. Tenía casi todo el plantel docente salvo, precisamente, el de la materia Diseño Gráfico. Si disponía de los recursos para traer un/a profesor/a, podría implementarse. Allí también analizamos el “trasnochado” proto-plan de estudios para sostener esa idea.

No se si se sorprendió, pero seguro se entusiasmó. Hoy estoy convencido que él lo intuía y estaba buscando el impulso para implementar esa idea aparentemente descabellada.

Había que preparar el Plan de estudios definitivo para la presentación de la Carrera y recomendé a Silvia Fernández para elaborarlo. Aceptó el desafío y trabajó en su estructura final.

En el proceso, tuve algunos intercambios con el decano. Mientras, mi vida seguía en Buenos Aires. Hasta que un día, un nuevo llamado me ofreció dictar ese primer taller de Diseño Gráfico y en simultáneo, la dirección de la Carrera para poder coordinar con el equipo docente esos primeros pasos. Yo no podía mudarme a Oberá así que planificamos una logística que lo hiciera posible.

Invité a Zalma Jalluf a sumarse al equipo y fuimos compañeros de aire, ruta y académicos en aquel inicio entusiasta. También había conocido a Claudia Marinaro, alumna del seminario, docente en la Facultad y Diseñadora Gráfica que había estudiado en Buenos Aires. Era la persona perfecta, por su seriedad, humildad, formación y capacidad para llevar adelante el taller, mantenernos informados y tomar decisiones mientras no estábamos en Oberá. Una verdadera pionera.

Salía de casa los domingos a la tarde y llegaba a Oberá pasadas las 22:00. Dormir poco y levantarme temprano para dar clases. Reuniones de cátedra, con profesores o corrección de trabajos. Regresaba a Buenos Aires al anochecer.

Recuerdo con intensidad aquella primer clase, que inauguró la Carrera, con mates circulando casi por cada mesa de trabajo.

Me encantaba dar clases en Oberá, lxs estudiantes, su entusiasmo, su buen humor, su falta de prejuicios, su cariño y agradecimiento. Recuerdo sus miradas, sus caras y hasta sus voces.

Uno nunca sabe adonde lo van a llevar sus proyectos o cuanto puede transformar el diseño. De lo que puede estar seguro es del poder de la educación pública, una herramienta capaz de cambiar vidas.

La mía la cambió, en todo sentido.

Volviendo treinta años atrás, me quedo con aquella primera muestra de diseño, en el Salón de exposiciones municipal, un día de calor infernal y que inauguramos colgando un cartel en la plaza, diseñado y producido por lxs estudiantes saludando al diseño.

Habíamos terminado el primer año de la Carrera. Habían empezado a escribir su propia historia.

ASIGNATURAS

Facultad de Arte y Diseño

Taller de Diseño Gráfico I, II, III y IV

Tipografía

Visión

Dibujo y Representación I y II

Fotografía

Teoría del Conocimiento

Seminario

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO I

Mgter. María Angelina Denti
Dg. Andrés Gerhmann
Dg. Sonia Navarro

El Taller de Diseño Gráfico I es una asignatura anual, ubicada en el primer año de la carrera que integra el Área Proyectual. Se concibe al Taller como el ámbito donde se realiza la síntesis del conocimiento teórico y la práctica disciplinaria. La propuesta, busca que los estudiantes transiten hacia la construcción de sus aprendizajes a partir de la realización de trabajos prácticos, en los que analizan, definen y resuelven problemas de la práctica del diseño gráfico con complejidad creciente.

Se entiende el aprendizaje como un proceso de construcción de carácter esencialmente interpersonal, social y cultural, en el que los docentes guían a los estudiantes a partir de la realización de trabajos prácticos y de la reflexión sobre los mismos. En este proceso, resulta relevante la interacción que se genera entre los compañeros, los profesores y el medio socio ambiental, así como el uso de diversos recursos digitales para propiciar relaciones que amplíen progresivamente la independencia.

Los contenidos disciplinares se orientan a la consideración del método en diseño, abordando en forma introductoria aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos de la comunicación visual, así como nociones básicas de sistema gráfico e identidad.

Con la elección de las temáticas y los comitentes para los proyectos, se busca fortalecer la formación plena de la persona y su responsabilidad social, apuntando al rol social que tiene el diseñador gráfico en tanto productor de comunicaciones. Se presentan ejemplos representativos del tipo de producción lograda en los últimos años.

Epígrafes:

A y B: Diseño de un signo para expresar ideas propias sobre problemáticas sociales y ambientales. El diseño se aplica en una experiencia vinculada al arte callejero o urbano -stencil y sticker-.

D, E, F, y G: Diseño de un sistema de tres signos, con características formales simples, para ser aplicado en un juego de cartas. Se trabaja con ejes temáticos vinculados a la mitología, flora y fauna regional.

H, I, J, K y L: Diseño de un cartel social de carácter informativo-persuasivo. Se abordó la difusión de la conmemoración de "la Masacre de Oberá" -15 de marzo de 1936-, trabajando con un comitente real (colectivo cultural Murga del Monte), con quienes los estudiantes interactuaron durante las distintas etapas del proyecto.

M: El taller se adapta a las situaciones emergentes del contexto. Diseño de flyer digital para campaña solidaria, período de aislamiento social, preventivo y obligatorio por la pandemia del virus SARS-CoV. Intervenciones gráficas realizadas por los estudiantes en reclamos de la comunidad universitaria.



15.03.2023

BÚSCANOS EN LA MEMORIA

87 Aniversario de la masacre de Oberá

Intervenciones artísticas todo el día!

Centro Cívico

Murga del monte
PROYECTO CULTURAL Y COMUNITARIO

FayD UNaM

LOS ALOMOS DE LA TIERRA PRODUCTORA

OITA RONDA

UN PASEO HACIA EL RECUERDO

A 87 AÑOS DE LA MASACRE DE OBERÁ

15 DE MARZO | PLAZA MALVINAS | 18:30hs

LOS ALOMOS DE LA TIERRA PRODUCTORA

DE LA TIERRA PRODUCTORA

OITA LA COOPERATIVA

Murga del monte

RONDA



CAA-YARÍ

Diosa protectora de los yerbales. Es capaz de volver a su forma humana.

URUTAU

No le era permitido enamorarse del hijo de una tribu enemiga y, de tanta

FLOR DEL CEIBO

Nació del cuerpo de Anahí quien fue condenada a morir en la hoguera.

15 de MARZO

Plaza Malvinas

SIGAMOS RECORDANDO

A 86 AÑOS DE LA MASACRE DE OBERÁ

LOS ALOMOS DE LA TIERRA PRODUCTORA

DE LA TIERRA PRODUCTORA

OITA LA COOPERATIVA

Murga del monte

RONDA

87 AÑOS DE LA MASACRE DE OBERÁ

QUE NO SE PIERDAN EN LA HISTORIA

15 de Marzo | Plaza Malvinas | 17:00hs

Intervenciones artísticas para disfrutar en familia.

FayD UNaM RONDA DE LA TIERRA PRODUCTORA

OITA LA COOPERATIVA

LOS ALOMOS DE LA TIERRA PRODUCTORA

Murga del monte PROYECTO CULTURAL Y COMUNITARIO

87 Aniversario de la Masacre de Oberá

SI HAY HISTORIA HAY MEMORIA

¡Espectáculos, charlas, actividades artísticas y más!

15 de marzo
Plaza Malvinas | 18:30hs

Murga del monte PROYECTO CULTURAL Y COMUNITARIO

DE LA TIERRA PRODUCTORA

OITA LA COOPERATIVA

LOS ALOMOS DE LA TIERRA PRODUCTORA

FayD UNaM

RONDA

1

URUTAÚ



UNA JOVEN CONVERTIDA EN PÁJARO
RECORRE LOS MONTES LAMENTANDO
LA AUSENCIA DE SU AMADO.

1

2

CHOGÜI



CHOGÜI, UN NIÑO QUE AMABA A LOS
PÁJAROS ES CONVERTIDO POR TUPA EN
UN HERMOSO PÁJARO DE COLOR AZUL.

2

3

PITOGÜÉ

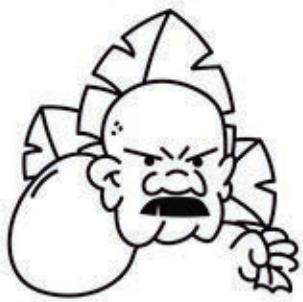


UNA ANCIANA CONVERTIDA EN
PÁJARO RECORRE LOS MONTES
PERSIGUIENDO A SUS HIJOS.

3

D

1

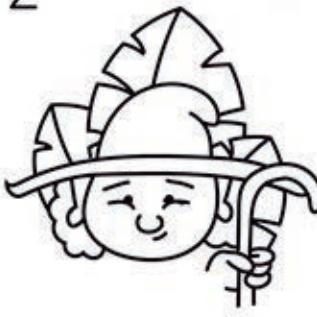


◁CAMBA BOLSA▷

Hombre alto, sucio y malvado
que vive en la Selva, lleva siempre
su bolsa.

1

2



▷YASI YATERÉ◁

Pequeño niño de cabello rubio,
siempre acompañado de su
sombrero y bastón.

2

3



▷CAÁ PORÁ◁

Señor gigante que tiene poderes,
camina por la selva fumando su
Pipa hecha con un cráneo.

3

3

Yaguá!



Lobisón

+1

6

Juira!



Yasy Yateré

-1

9

Chaque!



Pomberito

+1

E

1



▷CAMBA BOLSA◁

Hombre alto, sucio y malvado
que vive en la Selva, lleva siempre
su bolsa.

1

2



▷YASI YATERÉ◁

Pequeño niño de cabello rubio,
siempre acompañado de su
sombrero y bastón.

2

3



▷CAÁ PORÁ◁

Señor gigante que tiene poderes,
camina por la selva fumando su
Pipa hecha con un cráneo.

3

F

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO II

Dg. Claudia Marínaro
Dg. Mariel López
Dg. Florencia Stefanella Giuliani Jarque

Como asignatura fundamental en este nivel de la carrera, el Taller de Diseño Gráfico II se propone como espacio de desarrollo de la competencia proyectual a través de la práctica concreta vinculada a problemas de comunicación visual de mediana complejidad.

La propuesta de trabajo, basada en la investigación reflexiva y operativa, se orienta a desarrollar en el estudiante una actitud pensante y a la vez autocrítica, y una metodología de trabajo tanto propia como útil para desarrollos posteriores; al mismo tiempo, aspira mostrar y sensibilizar acerca de los alcances del diseño gráfico y su práctica en relación a lo social y lo ético.

En correspondencia con los contenidos mínimos que propone el plan de estudios vigente de la carrera, se aborda en primer término el proceso de diseño y se experimenta con diferentes recursos metodológicos para conceptualizar y formalizar el proyecto gráfico, posteriormente y desde una visión personal, se aplican en el área del diseño editorial, de información y de identidad.

Las actividades que realizan los estudiantes, algunas de modalidad individual con la intención de favorecer el desarrollo del lenguaje visual propio y otras colectiva orientadas a promover el trabajo colaborativo, se organizan en torno a proyectos factibles de diseño, que consideren enunciador, destinatario y objetivo de la comunicación, son extraídos de la práctica de la disciplina y presentados con las adecuaciones necesarias para posibilitar el aprendizaje con sentido.

Este taller que representa una segunda instancia en la formación del estudiante, es entendido como nivel de profundización por lo cual recupera conocimientos adquiridos tanto en el nivel correlativo anterior como en otras asignaturas del primer año de la carrera para alcanzar objetivos y desarrollar contenidos.

Epígrafes:

- A: 2023 — Celina Belén Traid. "Diseño Editorial. Artículo revista especializada"
- B: 2023 — Ángela Luján Bertuzzi. "Diseño Editorial. Artículo revista especializada"
- C: 2023 — Adriana Emily Ryl. "Diseño Editorial. Artículo revista especializada"
- D: 2023 — Brenda Pilar Maidana. "Diseño Editorial. Artículo revista especializada"
- E: 2020 — Florencia Giuliani. Infografía: Receta de familia"
- F: 2022 — Magalí Jansen. Infografía: La masacre de Oberá de 1936"
- G: 2022 — Virginia Macuglia. Infografía: La masacre de Oberá de 1936"
- H: 2023 — Leandro Argaña y Octavio Valdez Zimmermann. Infografía: Monumento natural de la fauna misionera".
- I: 2023 — Cecilia Delvalle Ramírez y Franco Vancsik Davids. Infografía: Monumento natural de la fauna misionera".

Pignolata

el postre "perfetto" para compartir

A inicios del siglo XX, Alejandro Carbone abandonó Italia buscando un futuro mejor y llegó a la Ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe. Cuando consiguió trabajo comenzó a traer a sus padres y hermanos que se habían quedado en Reggio Calabria, al sur de Italia. En 1905 conoció a quien sería su esposa, María Entrada, oriunda de Saluzzo, al norte del mismo país.



En la familia del Nonno Alejandro, este postre se comía principalmente durante los días de lluvia; y la receta se transmitió por generaciones, llegando actualmente hasta la familia Giuliani Jarque, quienes la realizan de la misma manera. "Pignolata" proviene de la palabra italiana "pigna" que significa "piña" y hace referencia al modo de presentación del plato.

forma de "piña"

A continuación se encuentra la receta para que puedas realizarla junto a un adulto responsable porque contiene pasos que pueden ser peligrosos.

E



Gobierno de Misiones | CULTURA MISIONES

¿Conoces a Keith Haring?

En los años 80 alcanzó la fama internacional. Su obra se volvió instantáneamente reconocible gracias a su estilo pop.

El arte urbano como conexión

El arte urbano como conexión...

Estilo personal

Estilo personal...

Factor comercial

Factor comercial...

D

¿CONOCES A KEITH HARING?

¿CONOCES A KEITH HARING?

27

28

31

C

¿Conoces a Keith Haring?

En los años 80 alcanzó la fama internacional. Su obra se volvió instantáneamente reconocible gracias a su estilo pop.

“Me sentí inmediatamente atraído a partir de este arte. Era consciente de él desde antes que estuviera”

“El aspecto del graffiti que más interesa a Haring fue la relación directa entre el artista y la audiencia”

A

¿Conoces a Keith Haring?

En los años 80 alcanzó la fama internacional. Su obra se volvió instantáneamente reconocible gracias a su estilo pop.

Actualmente interesa al mundo debido a su funcionalidad, abstracción y registro en los comentarios del momento público.

B

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO III

Dg. Daniela Pasquet
Dg. Rodrigo Ríos Giménez
Dg. Marlene Ciszlach
Dg. Richard Correa

El Taller de diseño 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/taller, 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. Este modelo de enseñanza aprendizaje basado en un proceso proyectual, lo comprendemos inscripto en un espacio comunitario de intercambio y construcción colectiva y solidaria.

Porque 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. Por lo que, este Taller se postula en tanto espacio de producción y confrontación.

Creemos que...

- La realidad se construye.
- Instrumentalizar el aprendizaje es funcional al discurso hegemónico.
- Demandar recetas se opone a tomar decisiones.
- Los buenos proyectos se hacen con ideas, audacia y trabajo.
- El taller es el espacio de producción y confrontación.

Epígrafes:

A: 2004 — Paola González. “Los 7 pecados capitales.”

B: 2006 — Valeria Koury. “A 30 años de un golpe.”

C: 2008 — Walter Lagostena. “No a Corpus. No a las represas.”

D: 2008 — Andrea Schuh. “No a Corpus. No a las represas.”

E: 2009 — Gerónimo Andujar. “La discriminación es una discapacidad.”

F: 2010 — Rodrigo Benítez. “No a la trata de personas.”

G: 2011 — Ayelén Vergara Zatti. “No a la violencia contra la mujer”

H: 2012 — Ivana Procopio. “Ley de educación sexual integral.”

I: 2014- Richard Ángel Correa. “La tarefa y el trabajo infantil”.

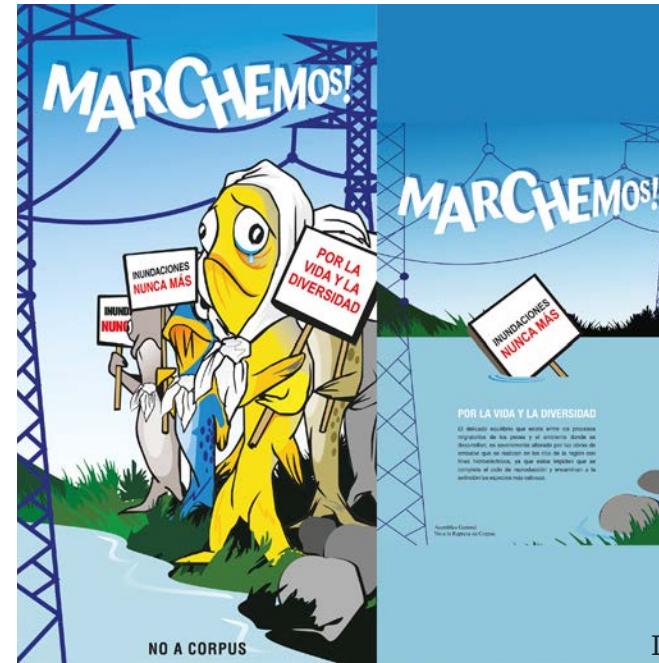
J: 2015 — Rocio Cardozo Chemes. “Visualizar la acción de la protesta.”

K: 2018 — Daniel Reta, ANÍBAL, Aníbal Maldonado, Francisco Stefani Mercado, Emilce Gregorchuk. “Concientización sobre uso, descarte y reciclado de elementos plásticos. Oberá, Misiones, Argentina.”

L: 2022 — Luisina Wall, Luna Nielsen, Magalí Gonzalez, Rodrigo Staciuk. “Camino a los 50 años: historia, actualidad y futuro de la UNaM.”



Deseo excesivo
de alimentarse.



NO!
a la trata
de personas

1.000.000 de personas son explotadas y vendidas como esclavas.
El 70% de ellas son mujeres.
El 80% de ellas son víctimas de tráfico de personas.
El 90% de ellas son víctimas de explotación sexual.
El 95% de ellas son víctimas de explotación laboral.
El 98% de ellas son víctimas de explotación por parte de familiares y amigos.
El 99% de ellas son víctimas de explotación por parte de conocidos y amigos.
El 100% de ellas son víctimas de explotación por parte de desconocidos.

Ante cualquier sospecha o denuncia, comunicarse al número de emergencia 104 o al número de denuncia 104 000 000 000.

Departamento
Trata y Explotación Sexual
+54 03702 448724

MIISIONES | SERVICIO SOCIAL

NO!
a la trata
de personas

1.000.000 de personas son explotadas y vendidas como esclavas.
El 70% de ellas son mujeres.
El 80% de ellas son víctimas de tráfico de personas.
El 90% de ellas son víctimas de explotación sexual.
El 95% de ellas son víctimas de explotación laboral.
El 98% de ellas son víctimas de explotación por parte de familiares y amigos.
El 99% de ellas son víctimas de explotación por parte de conocidos y amigos.
El 100% de ellas son víctimas de explotación por parte de desconocidos.

Ante cualquier sospecha o denuncia, comunicarse al número de emergencia 104 o al número de denuncia 104 000 000 000.

Departamento
Trata y Explotación Sexual
+54 03702 448724

MIISIONES | SERVICIO SOCIAL

NO!
a la trata
de personas

1.000.000 de personas son explotadas y vendidas como esclavas.
El 70% de ellas son mujeres.
El 80% de ellas son víctimas de tráfico de personas.
El 90% de ellas son víctimas de explotación sexual.
El 95% de ellas son víctimas de explotación laboral.
El 98% de ellas son víctimas de explotación por parte de familiares y amigos.
El 99% de ellas son víctimas de explotación por parte de conocidos y amigos.
El 100% de ellas son víctimas de explotación por parte de desconocidos.

Ante cualquier sospecha o denuncia, comunicarse al número de emergencia 104 o al número de denuncia 104 000 000 000.

Departamento
Trata y Explotación Sexual
+54 03702 448724

MIISIONES | SERVICIO SOCIAL

F



27 de julio
16:00 hs.
Centro Cívico Oberá

¿Somos uno de los cientos de vecinos de los barrios de Oberá víctimas de los cortes de agua?
SUMATE
Y CONTROLA CON NOSOTROS

ASOCIACIÓN
#BARRIOS DE OBERÁ SIN CORTES DE AGUA

J



"Comunicado número 1..."

B

BOLSA → RECOLECCIÓN Y ACÓPIO → ADECUACIONES → PRODUCCIÓN Y DISEÑO → PRODUCTO

VOS SEPARÁS NOSOTROS PRODUCIMOS

Las bolsas de plástico que terminan en la basura, contaminan el medio ambiente.

HECHO BOLSA

Hay códigos

usá forro

Informarte es tu mejor protección

14 y 15 de Junio, 9hs. Foro de Educación Sexual
Hablemos de lo que nos pasa, hablemos de sexo, de sexo seguro y de los mitos de la sexualidad.
Cine teatro de Oberá, San Martín 1059 - Oberá - Misiones

H

NO puedo creer, ya otra vez VOLVIÓ a FAJARLA...

Otra vez vino toda golpeada con el gurí

Siempre lo mismo, qué violento su marido!!

¡ lo VES.. ue no se quede n un chisme

DENUNCIÁ!! NO a la violencia contra la Mujer

Si lo VES.. Que no se quede en un chisme

DENUNCIÁ!! NO a la violencia contra la Mujer

Si lo VES.. Que no se quede en un chisme

DENUNCIÁ!! NO a la violencia contra la Mujer

OBSERVATORIO de DERECHOS HUMANOS EN LA PROVINCIA de MISIONES

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO IV

Mgter. Patricio Héctor Nadal
Mgter. María Blanca Iturralde
Dg. Ernesto Fabián Goya

El Taller de Diseño Gráfico IV es la última asignatura de la carrera donde los alumnos ponen en práctica y dan cuenta de los conocimientos adquiridos en el transcurso de su recorrido por la carrera de Diseño Gráfico.

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.

El objetivo principal del Taller de Diseño Gráfico IV es articular Proyectos tendientes a explorar, aportar conocimiento y desarrollar acciones de transferencia y retroalimentación en el marco de las posibilidades de interacción del diseño en el contexto de la región de Misiones o el área de interés y accionar de los alumnos.

La consigna que proponemos es desarrollar un proyecto de graduación de complejidad media—alta, que se puede realizar de forma individual o grupal, teniendo en cuenta los intereses personales del/los alumnos, su lugar de origen, su futuro profesional.

Instalar la cultura de proyecto y contribuir a la definición de metodología de abordaje particular.

Afianzar la capacidad de llevar adelante la gestión de proyectos de diseño, ejercitando la metodología propia del campo, plasmando ideas que interactúen con el entorno mediato, para potenciar las actividades desarrolladas en la Provincia de Misiones y los posibles escenarios donde interactúen los futuros graduados de nuestra carrera.

Epígrafes:

A: Oveja Negra. Altamirano Jorge. 2006

B: Fangoza. Gonzalez Gabriel. 2013

C: GritApp. Korystynki Dahiana. 2017

D: GritApp. Korystynki Dahiana. 2017; Orembaé, Longhi César. 2013; Blan. Ojeda Blanca. 2013; Barbacuá. Hutwert Esteban y Mayol Ana. 2013; Calicó. Lopez Malena. 2012; FAPADHEA. Herrera Hugo y Matvichuk Ivana. 2013; Fiesta de la sandía. Santrowichi Nohely. 2014; Mbareté. Portillo Luicina y Yagusechka Gerardo; Vivero municipal de Posadas. Chamorro Rocío y Prokopio Ivana.

E: Orembaé, Longhi César. 2013

F: Calicó. Lopez Malena. 2012; Fiesta de la sandía. Santrowichi Nohely. 2014; néctar. Nahirñak Ulises. 2016; NORDIC. Perasso Mauro. 2014

G: Proyecto Bioparque. Maxit Laura y Reta Carlos. 2017

H: Fiesta del Carro. Sanchez Georgina y Olivera Chia Morena. 2015; Fiesta de la sandía. Santrowichi Nohely. 2014; Festival provincial tradicionalista. Echevarria Christopher y Schegg Bruno. 2021

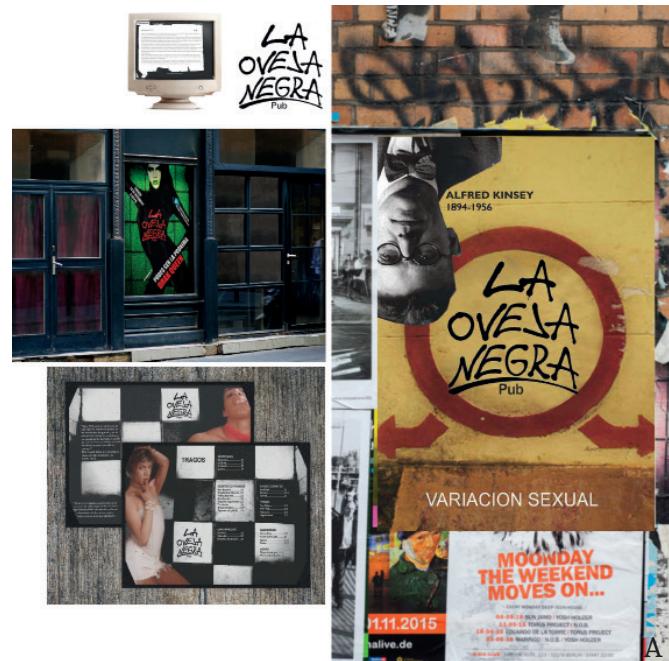
I: Frutilla hidropónica. Dalzoto Guillermo y Reichel Noelia. 2015; Rapadura, legado de Santa Ana. Otazú Leonardo. 2015; mbareté. Portillo Luicina y Yagusechka Gerardo. 2013

J: INNATO. Antivero Vanesa. 2016; Veta. Gonzalez Ariel y Marquez Federica. 2016; aúna. Sennhauser Belén. 2022; ame. Pereira Da Silva Abril y Pelverelli Micaela. 2022

K: Concurso de cuentos “imagina mundos”. Cukla Karin y De Perini Carmela. 2014; haihué. Giuliani Jarque Florencia. 2022

L: Asociación civil Creación. Correa Richard y Molina Orlando. 2016; La voz del productor. Grdeñ Maria y Pipke Laura. 2021







ESQUEMA GENERAL | componentes del bioparque



TIPOGRAFÍA

Dg. Gladys Stella Maris Bordin
Dg. Raquel Analía López

Esta asignatura se cursa en el primer año de la carrera a partir de la modificatoria del plan de estudios en el año 2011, inicialmente se desarrollaba en el segundo año. 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.

La capacidad de formular un lenguaje hablado y de interpretarlo a través de un código visual como lo es el alfabeto, son requerimientos esenciales para lograr una comunicación gráfica. 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, es una guía práctica, básica o esencial para el diseñador en el momento de plantear propuestas gráficas concretas. Según el plan vigente desarrollamos los siguientes contenidos: Alfabeto y escritura. Evolución de los sistemas de escritura. Surgimiento del alfabeto occidental. Sistemas de signos. Tipografía básica. Letras y caracteres: Líneas de referencia, morfología. Mayúsculas y minúsculas. Anatomía del carácter. Forma y contraforma. Familias tipográficas. Clasificación formal y funcional. Tipometría. La composición básica: el ritmo tipográfico. Macro y micro tipografía. Introducción a las ediciones: Elementos tipográficos básicos para el diseño editorial, La composición de palabras y líneas de texto. La mancha tipográfica en la maquetación. Estética y tipografía. Tipografía expresiva. Lectura y Legibilidad. Jerarquía tipográfica. Modulacion espacial. Reticula, función y relaciones.

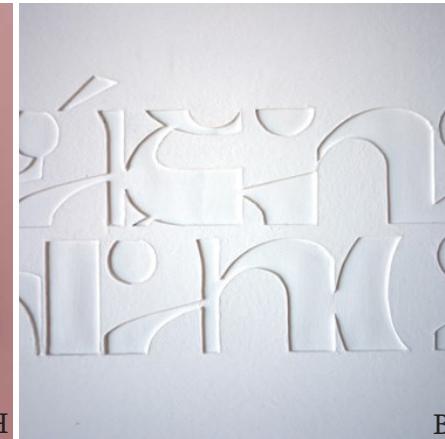
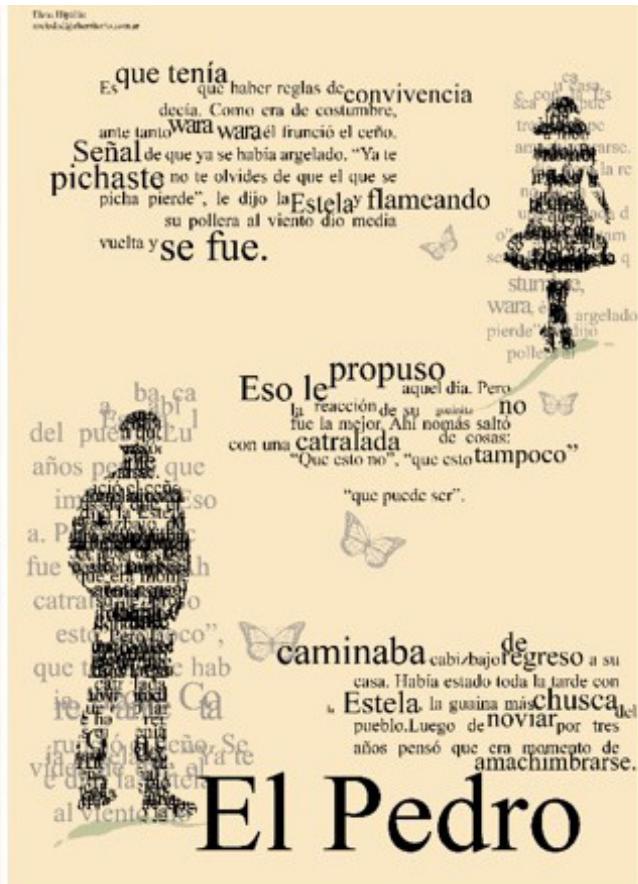
A través de ellos recorreremos experiencias prácticas y teóricas guiadas, con consignas motivadoras y actualizadas en cada ciclo lectivo.

Entendemos a las metodologías activas como el mejor escenario para el proceso de enseñanza-aprendizaje poniendo a disposición los recursos que ofrece la institución, al equipo docente y sumando a aquellos que aparecen día a día, muchos de ellos mediados por la tecnología y otros que siguen vinculados al dominio o destreza manual.

Epígrafes:

- A: 2019 — Piscila Anahí Brinkmann y Clarisa Ayelen Bueno. "Agrupando Letras. Contexto Urbano".
- B: 2018 — M. Eugenia Cabrera. "Composición con la parte legible de la letra".
- C: 2022 — Caren Golart. "Ensayo de trazo caligráficos".
- D: Ensayos de composición con herramientas no convencionales.
- E: 2020 — "Diseño de tarjetas postales. Grandes Tipos".
- F: 2004 — Enrique Spaciuk. "Refuerzo semántico y tipográfico".
- G: 2022 — Natallia Munaretto. "Interpretación formal de un sonido".
- H: 2022 — Octavio Valdez Zimmerman. "Composición y puesta en página".
- I: 2012 — Varios autores. La propuesta consiste en plantear una composición tipográfica teniendo en cuenta aspectos básicos del diseño editorial".
- J: 2020 — Gabriel Curvello y Gonzalo Solís. "Diseñar sobre una retícula modular".
- K: 2020 — Gonzalo Solís. "Deconstrucción (interior, exterior)".
- L: 2020 — Romina Piereprechai y Angélica Gluge. "Interior Decostrucción"
- M: Bruno Schegg. "Colgada general. Forma y contraforma, buscando la identidad de la muestra de tipografía 18".
- N: 2021 — Rebeca Obregón. "Forma y contraforma. Identidad para la muestra".



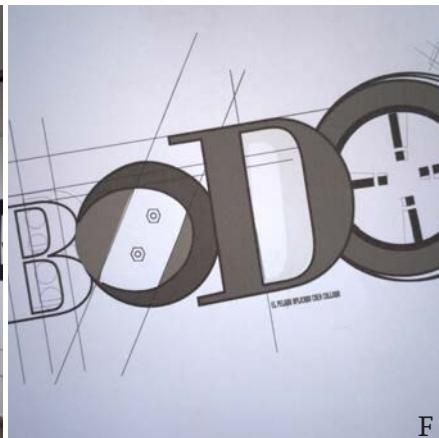
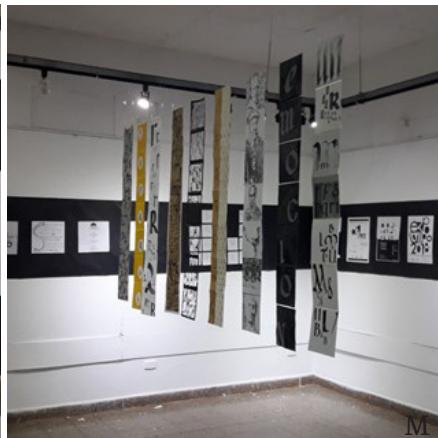
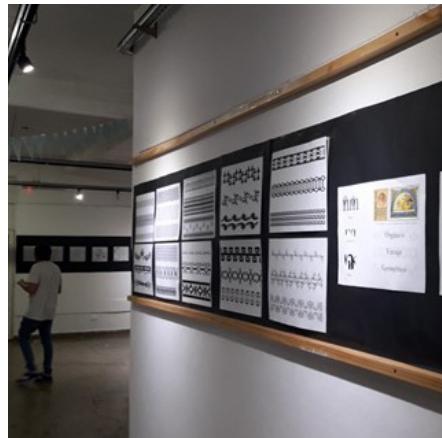


tipo g r a f f i a



LENGUAJE ARTÍSTICO

Se desarrolló este trabajo a partir de fotografías de graffitis o murales que se encuentran por los pasillos del barrio Krause, un lugar donde diariamente se circula, donde abunda la creatividad, pero también donde nadie se detiene a admirar estas pinturas. Cabe resaltar que se realizó una observación profunda para llegar a los resultados deseados.



VISIÓN

Dg. Daniela Pasquet
Dg. Leonel Vergara Zatti
Dg. Rodrigo Ríos Giménez

La construcción de comunicaciones visuales supone una destreza en los modos de representar visualmente “algo”. Los cambios (tecnológicos, culturales, etc.) y la diversidad actúan cómo condicionantes en los procesos y metodologías de producción, tanto de objetos como de discursos visuales, existe una heterogenia gráfica tan particular como inabordable y, en ese contexto dinámico, se inscribe el Diseño Gráfico.

Dentro de esa heterogenia visual es donde los estudiantes, deben proyectar visualidades, para lo cual desde Visión nos proponemos brindar las herramientas para los primeros pasos en la configuración de un territorio delimitado por la visibilidad. A partir de allí pensamos la forma como un discurso, en tanto conjunto de señalamientos en un universo visual común.

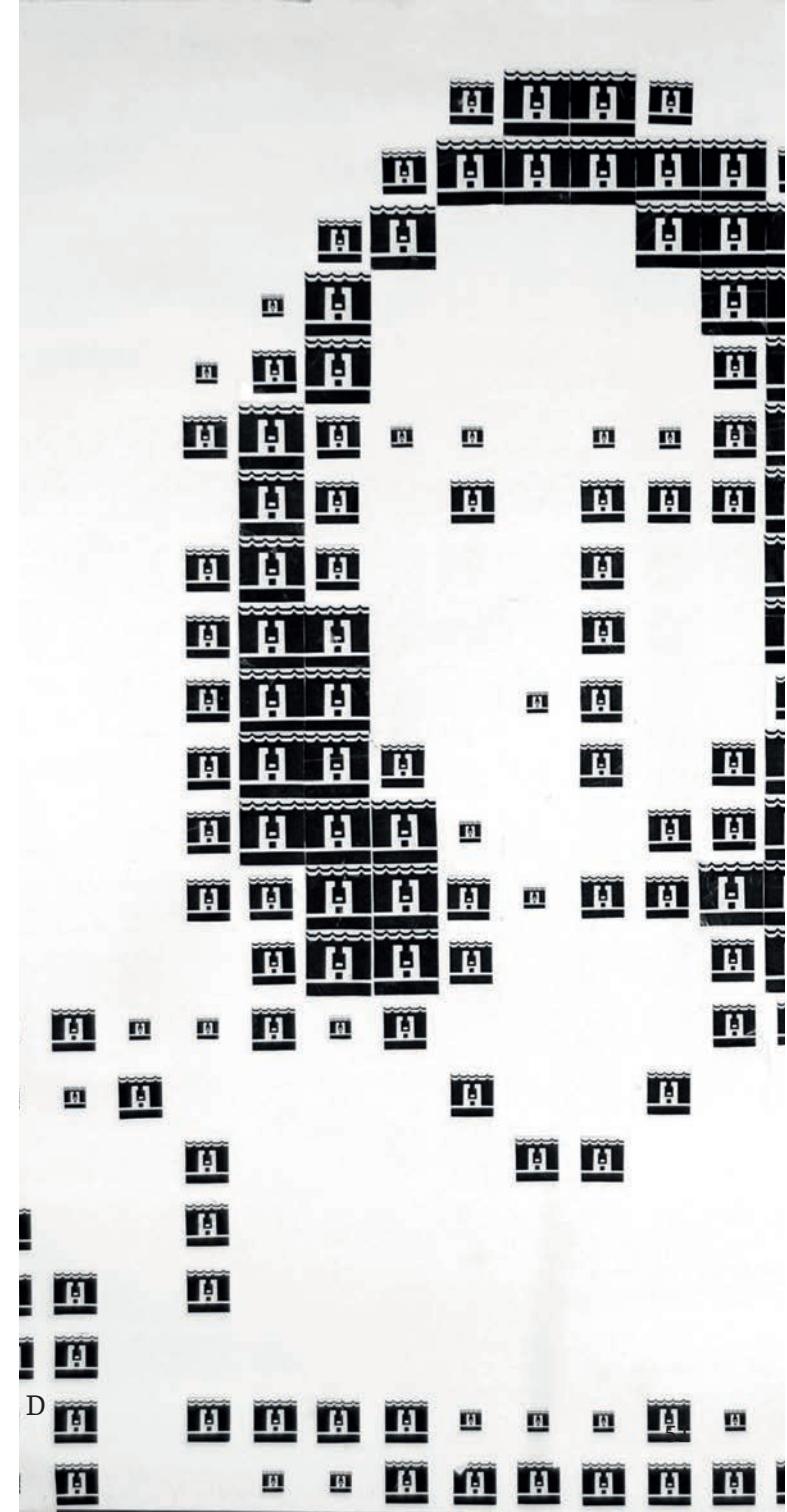
En un mundo donde “ver” significa “comprender”, la hegemonía de la visión sobre el resto de los sentidos ha dispuesto al conjunto de lo denominado “visual” en el orden de esa percepción del mundo -lo posible de reconocer. Pero esos modos de percepción de las formas visuales, no dependen de un orden racional de perfección tecnológica ni de una instancia autónoma de “progreso” científico, sino de las disposiciones llevadas adelante por una configuración social para presentarse y representarse a sí misma. Proponemos una visión de la disciplina, que corresponde a una codificación o sistematización de una época y una cultura. Relatividad que influye sobre el vínculo enseñanza-aprendizaje como apropiación dinámica de conocimientos, por lo cual el abordaje teórico-reflexivo se ubica sobre: el pensar lo visto, lo visual, lo visible dentro del espacio cotidiano.

Pensamos a la asignatura Visión como un espacio curricular constructor de sentido, donde se integran los diferentes modos en que se revelan, se comprenden y se crean las formas visuales en relación con la práctica discursiva del diseño.

Esta estrategia de acercamiento requiere estudiar aquellos aspectos semiológicos presentes en las formas (visual), su abordaje comunicativo, así como los modos en que son percibidas, y por supuesto, los procedimientos estructurantes de los procesos de diseño. De este modo, se aproxima a los estudiantes de Diseño Gráfico al estudio y comprensión de las relaciones entre las manifestaciones visuales y sus operaciones para la (re)presentación, otorgándoles las herramientas básicas para introducirlos al mundo de las formas, para así conocerlas, analizarlas y poder contar con recursos que permitan (re)producirlas en sus más variadas combinaciones.

Epígrafes:

- A: 2022 — Ivan De Andrade, Marcos Medina, Gastón Nicolas Ortis. “Retórica y Democracia, 40 años de democracia”
- B: 2022 — Mylene Ailin Acosta, Marcelo Gabriel Ruiz Díaz, Florencia Rambozzi. “Retórica y Democracia, 40 años de democracia”
- C: 2022 — Alfonsina Lemesi, Nataly Munaretto, Ludmila Marques, Aylen Florencia Olivera. “Retórica y Democracia, 40 años de democracia”
- D: 2023 — Delfina Geijo. “Modulación, ritmo y estructura”
- E: 2023 — Maive Ruppel Andrada. “Modulación, ritmo y estructura”
- F: 2023 — Iván Daniel Bubans. “Modulación, ritmo y estructura”
- G: 2023 — Silvio Fleitas. “El ritmo de lo visible”
- H: 2023 — Jasmin Ferreira. “El ritmo de lo visible”
- I: 2023 — Kenyi Rolón. “El ritmo de lo visible”
- J: 2023 — Juan Basualdo. “Mundo colorido de seres simétricos”
- K: 2023 — Silvio Roberto Fleitas. “Mundo colorido de seres simétricos”
- L: 2023 — Lautaro Galeano Mereles. “Mundo colorido de seres simétricos”





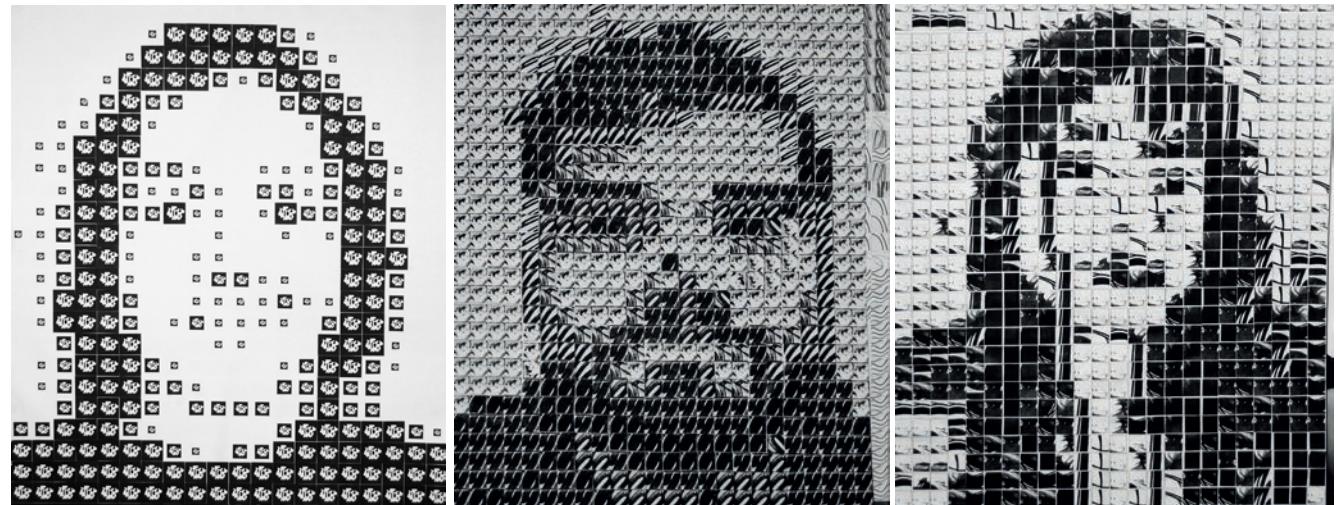
K



K



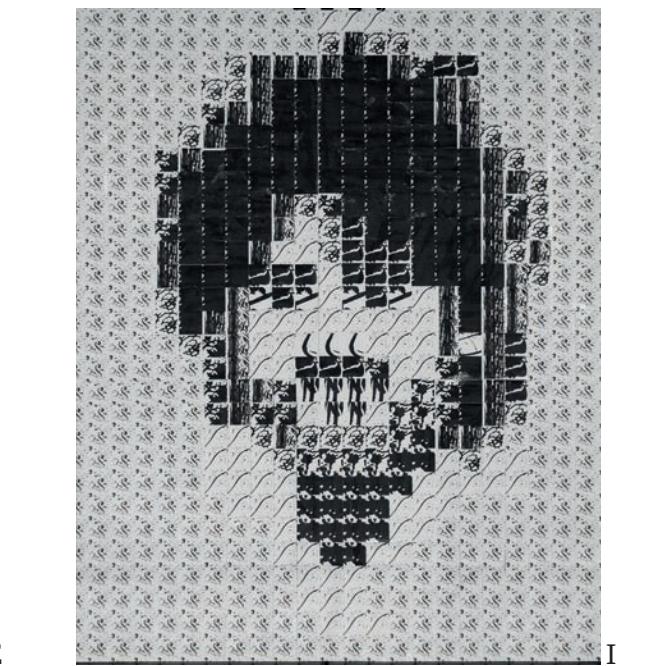
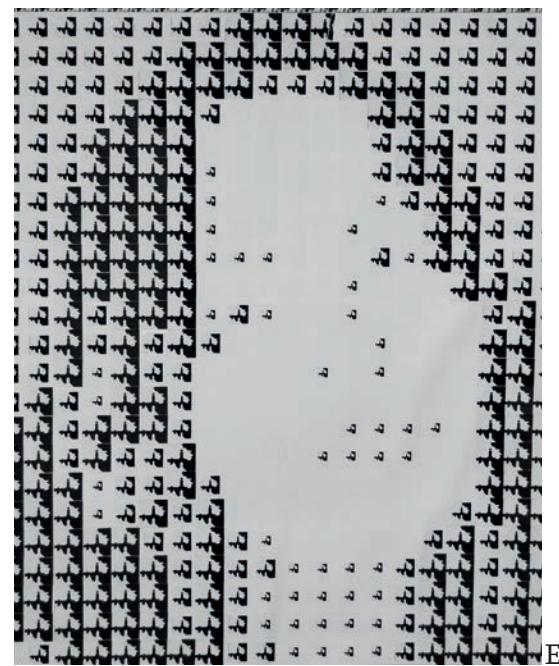
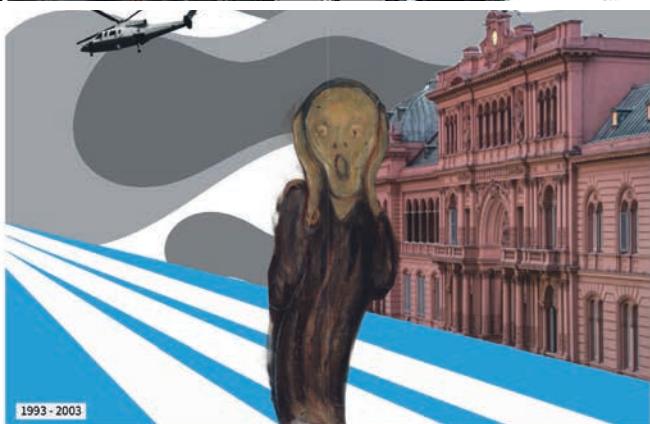
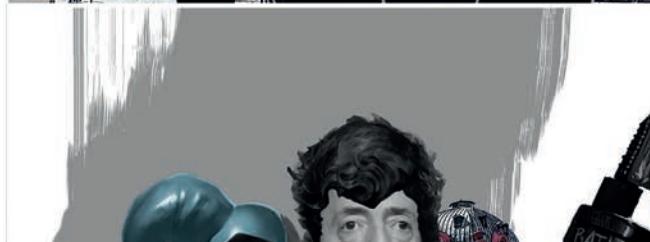
L



F

G

H



DIBUJO Y REPRESENTACIÓN I

Mgter. Patricio Héctor Nadal
Mgter. María Blanca Iturralde
Dg. Ernesto Fabián Goya

Entendemos la actividad del diseñador gráfico como la del profesional capaz de articular mensajes visuales destinados a públicos específicos.

Dibujo y representación I es una asignatura introductoria a esta problemática donde el alumno explora su propia capacidad de representación a partir del uso de herramientas y técnicas sobre diferentes soportes.

Esta asignatura otorga herramientas de ejercitación de carácter predominantemente sintáctico que luego pueden ser extrapoladas al contexto de las otras asignaturas de la carrera del mismo nivel.

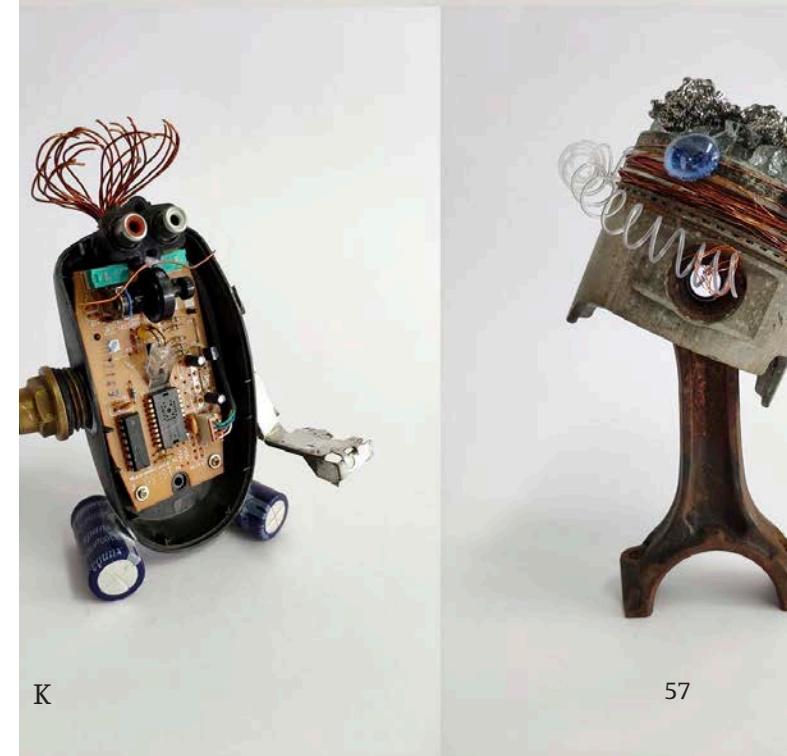
Dentro de los contenidos mínimos de la asignatura se propone introducir al estudiante en su propia capacidad representacional enfatizando la posibilidad de transmitir mensajes visualmente. Aumentar la capacidad de observación y representación del alumno. Contextualizar el rol del dibujo en el proceso de diseño. Conocer técnicas de representación. Introducir los conceptos de texto e imagen y su vinculación en la estructuración del campo visual. Despertar el juicio crítico, facilitando la introducción de conceptos de diseño y favoreciendo la capacidad de expresión y redacción. Introducir el discurso a la dimensión proyectual. Incorporar el concepto de relato visual. Compartir textos y material bibliográfico, investigar referentes teóricos emergentes del desarrollo de los prácticos. Para un grupo de alumnos nativos digitales planteamos una estrategia de contratendencia. Proponemos desarrollar experiencias a partir del uso de recursos manuales y sus múltiples abordajes. Planteamos conceptos clave que funcionen como disparadores de la experiencia.

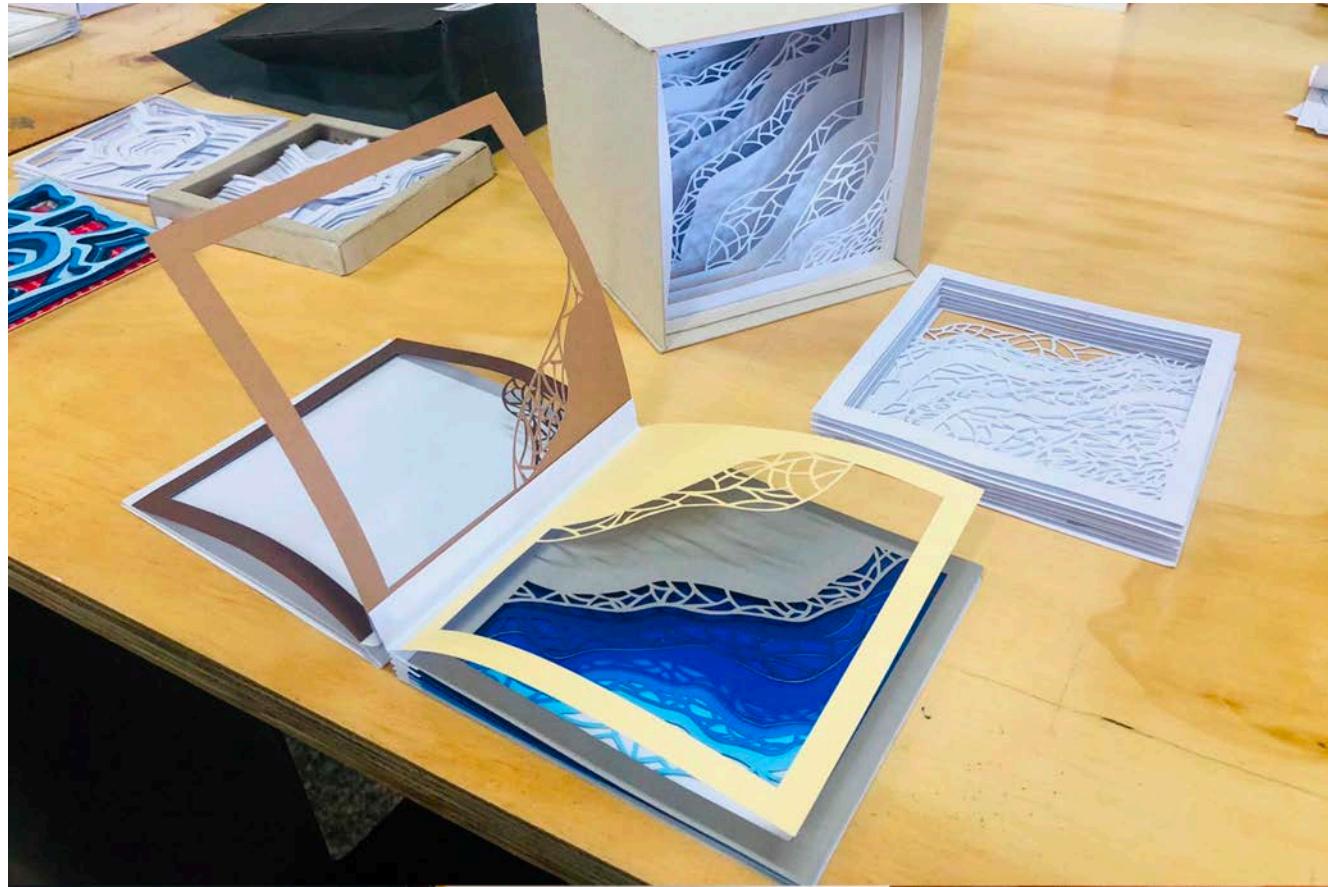
Para realizar esa producción se requiere aprender un saber-hacer, adoptar una metodología de trabajo en el taller, nutrirse de las relaciones grupales, planteando sugerencias posibles, citando referentes y antecedentes del tema, antecedentes del problema, aprendiendo mientras se produce.

El rol de los docentes es estar a disposición de los alumnos cuando éstos lo necesiten, para acompañarlos en la solución de un problema o reflexionar sobre su propia producción.

Epígrafes:

- A. Aula taller Dibujo y Representación I
- B. Galería de monstruos, stencil y sistemas de representación
- C. Síntesis visual a partir del uso de líneas. Positivo y negativo
- D. Representaciones a partir de un objeto
- E. Decoupage tridimensional y relato visual
- F. Relieve a partir de obras de arte
- G. Signo regional. Bidimensionalidad y tridimensionalidad
- H. Historieta. Relato visual. Secuencia
- I. Puesta en página a partir del cancionero de Ramón Ayala. Color
- J. Puesta en página a partir del cancionero de Ramón Ayala. Monocromático
- K. Creación de personajes a partir de materiales reutilizados

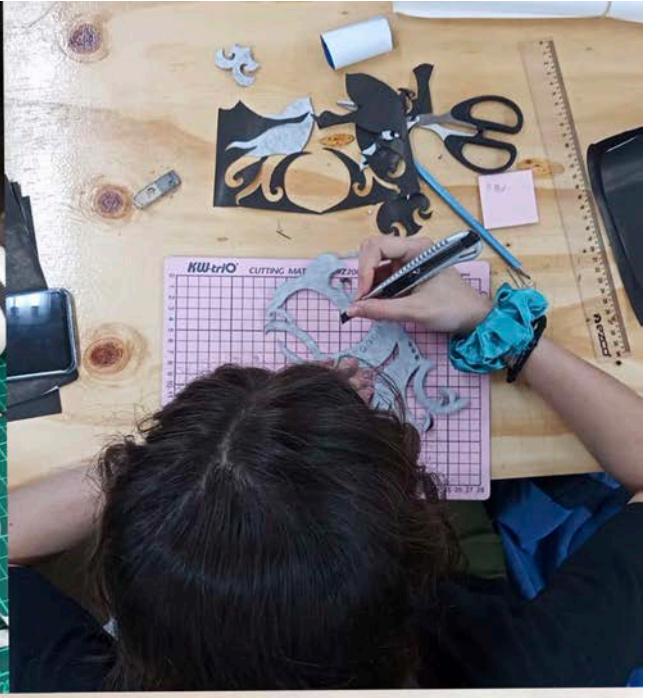




E



G



DIBUJO Y REPRESENTACIÓN II

Mgrer. Claudia Patricia San Martín
Nélida Ramona Campodónico
Dg. Richard Correa

La geometría en el diseño funciona como organizadora de los elementos a emplear, tomados de forma natural como función esencial de su disposición visual, que de manera coherente ordena, y sobre todo, actúa como estructura efectiva en el plano y en el espacio, y consigue transmitir, a partir de elementos básicos del lenguaje visual, ideas concretas del diseño gráfico.

La necesidad de la enseñanza de los diferentes sistemas de representación gráfica 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...

Estas cuestiones están presentes en múltiples ámbitos del sistema productivo de nuestras actuales sociedades (producción industrial, diseño, arquitectura, etc.).

La forma geométrica es un componente esencial del arte, del diseño, 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.

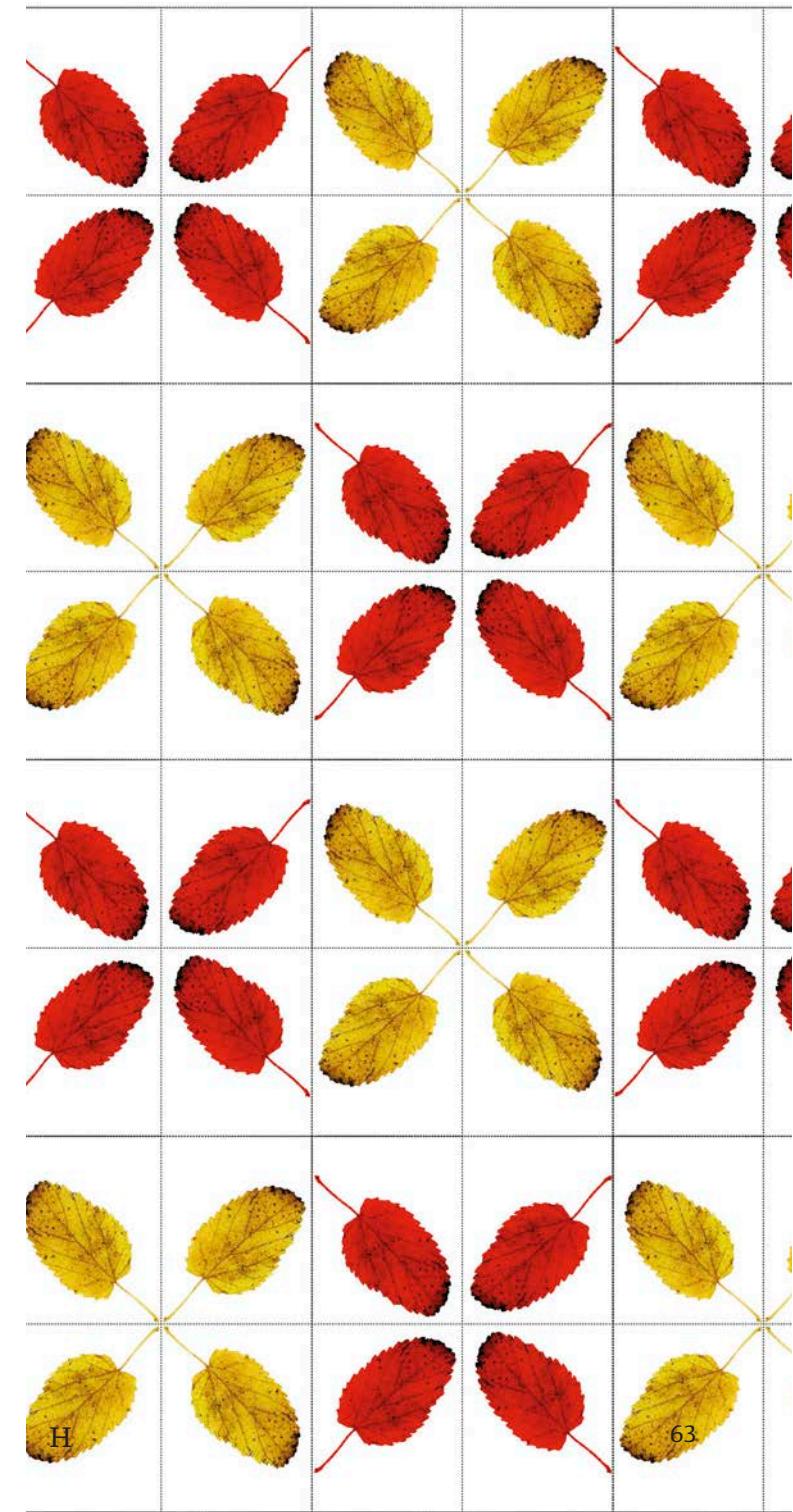
Diseñar, es representar y formular de manera gráfica un plan o una idea previamente concebido, dar satisfacción a una necesidad, o dar una solución óptima a cualquier problema que nos hayan propuesto, Diseñar es Crear.

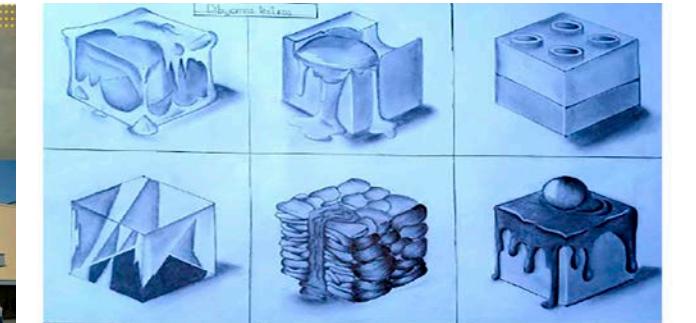
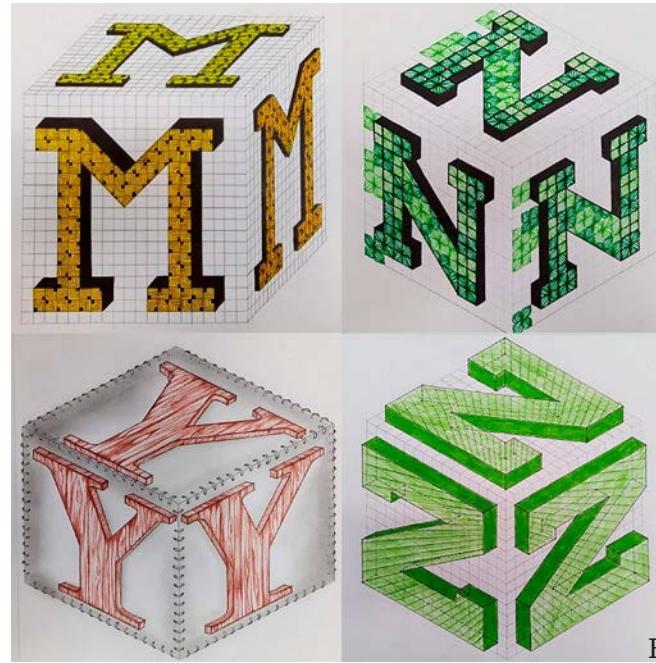
Consideramos que es de fundamental importancia que el alumno utilice los fundamentos geométricos del dibujo tanto en la lectura y apreciación de trabajos de diseño como para elaborar soluciones a necesidades gráficas de representación.

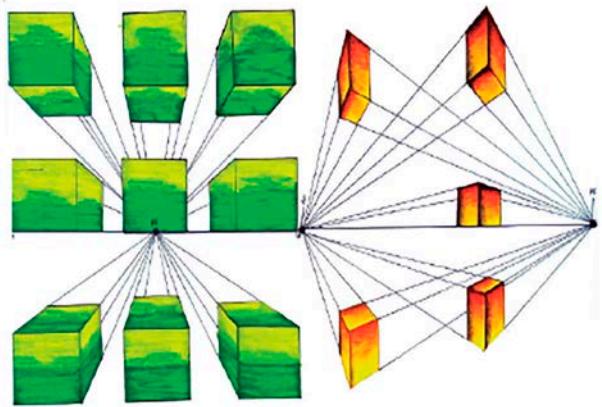
En tiempos en que la tecnología y las redes ofrecen soluciones rápidas a casi cualquier situación que se plantee, nos parece de suma importancia revalorizar el trabajo manual que ofrece el correcto uso de las herramientas del dibujo, combinadas, en determinadas situaciones con las posibilidades brindadas desde lo tecnológico.

Epígrafes:

- A: Módulo introductorio
- B: Axonometría/ grillas/ aplicación práctica
- C: Axonometría/ Texturas
- D: Poliedros como contenedores
- E: Diseño de tatuajes/figuras geométricas básicas
- F: Diseño de tatuajes/figuras geométricas básicas
- G: Perspectivas cónicas
- H: Grillas y tramas
- I: Perspectivas cónicas
- J: Perspectivas cónicas
- K: Diseño de rompecabezas/ Figuras geométricas básicas







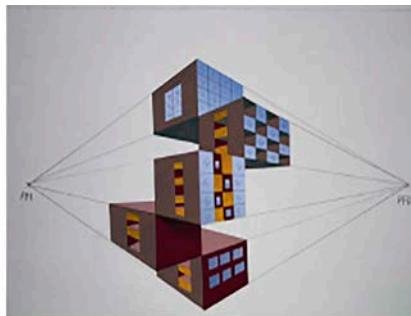
I



E



F



J



K

FOTOGRAFÍA

Fernanda Iturrieta
Dg. Marlene Cizlach
Cynthia Noemí Ríos

La finalidad de la materia es adquirir los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas para la producción de imágenes fotográficas. Entendiendo las mismas como un lenguaje de expresión y hecho artístico que acompaña los momentos sociales en los que el alumno está inserto.

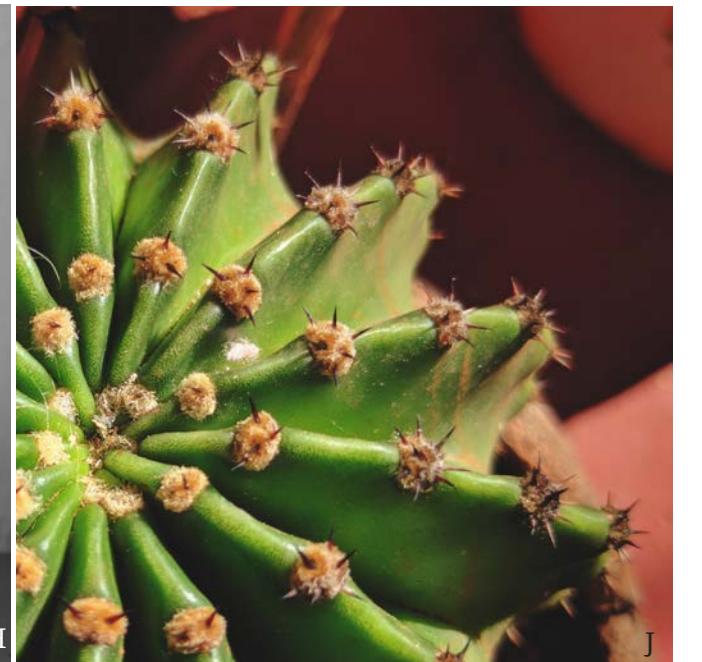
Aportar una mirada crítica y de reflexión sobre la fotografía como documento social; tratando de ser capaz a su vez de reflexionar críticamente sobre el hecho fotográfico como retrato social de la realidad. Comprendiendo la importancia de la fotografía como lenguaje de expresión e interpretando la imagen como hecho artístico.

Epígrafes:

- A: 2022 — Hernán Iván Barchuck. "Grieta".
- B: 2022 — Rebeca Bednarsky. "Efímero"
- C: 2022 — Carola Cayrus. S/T.
- D: 2022 — Dalila E. Florez. "Mimesis".
- E: 2022 — María Gamarra. "103 en 12 tomas".
- F: 2022 — Carolina Movhulec. "Hongos".
- G: 2022 — Yesica Leonela Wrubel. "Apicultura".
- H: 2022 — Caterin Yanel Fernandez
- I: 2022 — Rocio Adriana Freiberger
- J: 2022 — Alan Martín Robert
- K: 2022 — Zoe Marcela Tavares







TEORÍA del conocimiento

Mgter. María Cecilia García
Dg. Blanca Nieves Ojeda

La asignatura Teoría del Conocimiento busca brindar a los estudiantes instancias y oportunidades de explorar y reflexionar sobre la naturaleza del conocimiento y el proceso de conocer desde una mirada personal de la praxis en el Diseño Gráfico. El pensamiento crítico sobre sus procesos, sus creencias y las opiniones que han ido desarrollando en su 1er año de la carrera y su vida fuera del aula.

La intención es que la asignatura les resulte estimulante, los invite a la autorreflexión de sus propios recorridos para defender sus posturas conceptuales y decisiones de diseño. El trabajo en este espacio se centra en la exploración de preguntas raigales para reconocer sus organizaciones de conocimiento, que son herramientas clave tanto para los profesores como para los estudiante alumnos. Se trata de preguntas debatibles sobre el propio conocimiento, por ejemplo: ¿Qué es la realidad?, ¿Qué constituye una buena prueba para respaldar una afirmación? ¿Cómo construyo un relato para comunicar y fundamentar mis ideas? ¿A qué le pongo más atención?, ¿Cuáles son mis distracciones?, ¿están algunos tipos de conocimiento menos abiertos a la interpretación que otros? o ¿qué limitaciones debería haber en la búsqueda del conocimiento?

Estas preguntas, si bien están dirigidas a los estudiantes, también nos pone al equipo docente a pensar las alternativas de aprendizajes más pertinentes para cada grupo de estudiantes. Por eso hablamos de un aprendizaje circular, donde nos vamos retroalimentando con las dificultades propias del dictado que nos interpelan a todos los actores intervinientes y nos obliga a buscar soluciones creativas.

En esta oportunidad presentamos una serie de trabajos realizados por los estudiantes, bajo diferentes consignas...

Epígrafes:

A y B: 2012/2013 — Imágenes de trabajos grupales integradores "Sobre Percepción: Diseño de Experiencia"

C: 2016 — Sansoni, Quinde Ximena. "Sistema de afiches. Trabajo Integrador. Argumentación Teórica sobre las Leyes Gestalt"

D: 2020 — Bertolotti, Andrea. "Trabajo Integrador Final, Propuesta de App. Diseño y Empatía en tiempos de Pandemia"

E: 2020 — Giuliani Jarque. Florencia Stefanella. "Trabajo Integrador Final, Propuesta de App. Diseño y Empatía en tiempos de Pandemia"

F: 2020 — Polverelli, Micaela. "Trabajo Integrador Final, Propuesta de App. Diseño y Empatía en tiempos de Pandemia"

G: 2022 — Cabañas, Ivana; Sosa, Sol; Portillo, Agustina; Quintana, Laura. "Trabajo Integrador Final. Economía Circular - Diseñar los Desechos"



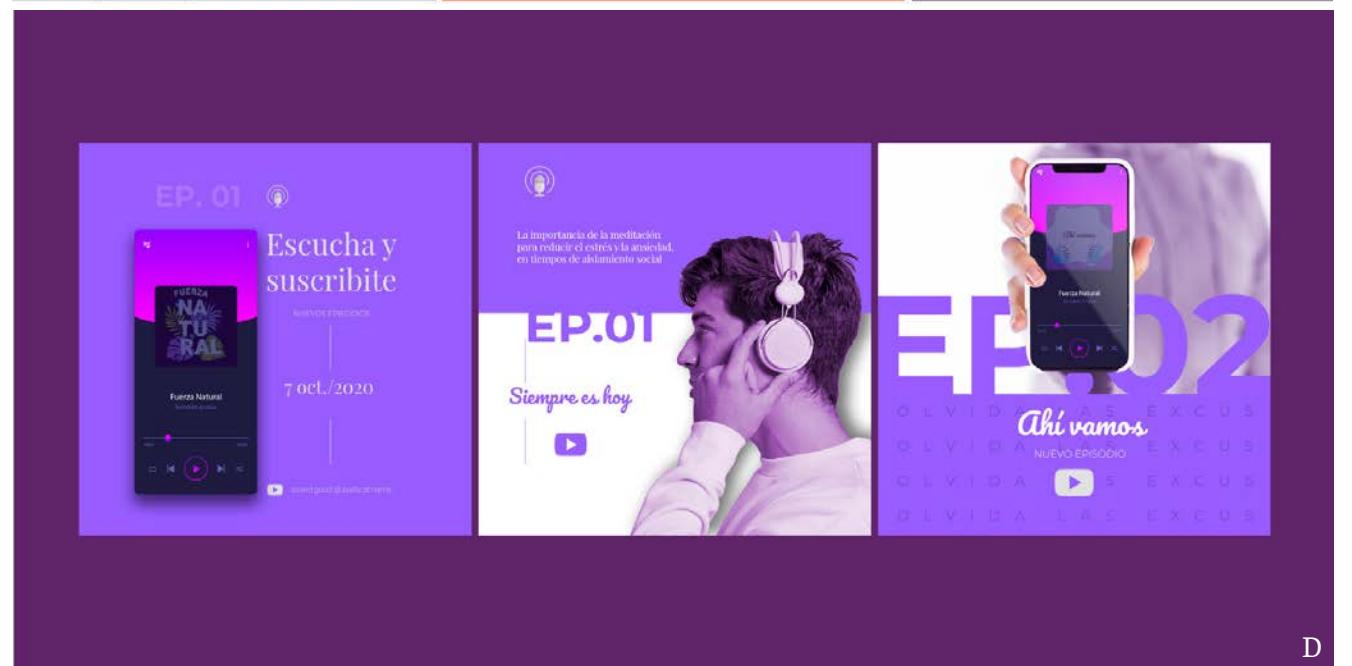
A



B



C



D



Maquetas de la App.



DISEÑAR LOS DESECHOS

Trabajo práctico integrador - Grupo 6

Para la realización del trabajo final, se decidió llevar a cabo una *bandolera unisex* en formato pequeño. Este sería *conformado por plástico, denim e integraría piezas de metal*. Lo que se busca plasmar, es la posibilidad de darle una segunda vida útil a materiales, generando un consumo consciente en la moda, mediante productos igual de estéticos y de buena calidad que los encontrados en el mercado convencional.

En Argentina se consumen en promedio 50 millones de denim al año, con un desperdicio de 55 millones.

Teniendo en cuenta la contaminación que requiere la producción de jeans, a su vez, se realizó un gráfico sobre el destino de costos que hay en la industria textil dando cuenta de como ningún gasto de producción se utiliza para un presupuesto que se dedique a bajar la contaminación

Propuesta de moda circular

¿Dónde terminan los plásticos?

Debido a las diferentes composiciones de los plásticos, el procesamiento de los mismos está a cargo de distintas industrias, dificultando la existencia de un mercado amplio para el reciclaje de algunos de ellos.

Modelo de creatividad de Urban

Componentes cognitivos

Pensamiento divergente: 35%
Conocimiento general: 50%
Conocimiento específico: 15%

Componentes de personalidad

Motivaciones y motivos: 45%
Compromiso con la tarea: 45%
Tolerancia a la ambigüedad: 10%

Propuesta de moda circular

Financiación bancaria: 12%
Logística y comercialización: 8%
Industria: 4%
Rentabilidad de marca: 12%
Publicidad y diseño: 50%Impuestos: 14%

¿Dónde terminan los plásticos?

Incinerado: 10%
Vertederos: 50%
Mares y ríos: 40%

Conocimientos empleados en el proceso

Racionalismo: 18.75%
Subjetivismo: 18.5%
Relativismo: 17.5%
Lógica: 15.5%
Pragmatismo/Pensamiento: 15.5%
Empirismo: 15.5%
Fenomenalismo: 15.5%
Crítico: 15.5%
Objetivismo: 15.5%

Procesos cognitivos

Percepción: Estímulo distal, Estímulo proximal

Atención: Posición del objeto e intereses del consumidor

Memoria: Interviniendo desde la estética de los 70 por medio de la memoria a largo plazo.

Etapas	Conocimientos empleados
1	Pragmatismo- Subjetivismo- Relativismo- Escepticismo
2	Empirismo- Intelectualismo- Objetivismo- Fenomenalismo
3	Subjetivismo- Relativismo- Crítico
4	Lógica
5	Subjetivismo
6	Pensamiento- Lógica
7	Racionalismo

SEMINARIO

Mgter. María Angelina Denti
Dg. Blanca Nieves Ojeda

Seminario es una asignatura ubicada en el último año de la carrera, perteneciente al área de Investigación.

Las asignaturas del cuarto año constituyen el ámbito donde el estudiante integra los diferentes saberes y se prepara con mayor intensidad para abordar los problemas profesionales complejos. Por ello, el Seminario busca generar un espacio de reflexiones y estudios en común en torno a los problemas de diseño, iniciándolos en la actividades y prácticas de investigación, producción del conocimiento, y exploración de nuevos escenarios profesionales vinculados al campo proyectual y de la comunicación visual.

La propuesta hace hincapié en el perfil profesional definido por el Plan de Estudios, profundizando aspectos metodológicos de investigación necesarios en la formación profesional de un diseñador gráfico.

También se busca construir una visión más completa y compleja de los problemas de conocimiento y gestión que afronta el diseñador gráfico en su proceso de trabajo. Por ello se abordan contenidos teóricos y prácticos que contribuirán a que el futuro egresado pueda interpretar los cambios sociales actuales y los escenarios del diseño gráfico en el contexto regional, identificar a los públicos vinculados al mercado y las instituciones, así como también presentar críticamente y desarrollar con claridad y sustento conceptual sus ideas y proyectos.

El eje central de la asignatura es la realización de un trabajo de investigación de carácter exploratorio y proyectual, sobre problemas de comunicación visual vinculados a situaciones actuales de la región, que requiera un diseño de campo y pueda aportar opcionalmente a sus proyectos finales de graduación. Considerando la necesidad de formar al futuro diseñador en la práctica reflexiva que le permitirá afrontar situaciones problemáticas de la práctica profesional (Schön, D. 1992), se estructura la propuesta con un fuerte componente práctico.

Se recurre a la reflexión compartida y guiada sobre la producción y los procesos desarrollados en la investigación, con la articulación e integración de los referentes teóricos y las técnicas abordadas.

Epígrafes:

- A, B: 2022 — Giuliani Jarque, Florencia Stefanella. “Resumen e imágenes del proyecto de investigación. Ingenierías de Papel”
C, D, E: Alba Posse, M. Alejandro y Buscarini, Jonathan I. “Resumen de imágenes del proyecto de investigación. Diseño y reestructuración de un sistema de orientación espacial inclusivo”
F: 2022 —Pereira Da Silva, Abril y Polverelli, Micaela. “Póster de investigación, proyecto. Diseño de una revista de moda misionera. Análisis de recursos gráficos presentes en la indumentaria de diseño de autor”
G: 2022 — Gonzalez, Franco N. y Rodriguez, Sigrid A. “Póster de investigación, proyecto. Videojuegos educativos en la Facultad de Arte y Diseño. Una investigación documental del Diseño UX”.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Etapa Bibliográfica o Documental



Aspectos de la Fauna 1:
MARIPOSAS (mecanismos)

03 Conocer los principales **mecanismos de las Ingenierías de Papel**; explicando las **técnicas y los procedimientos necesarios** para desarrollarlos.

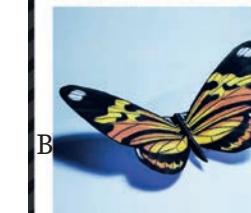
04 Clasificar a los **mecanismos de las Ingenierías de Papel**, estableciendo una **sistematización de los mismos**.

OBJETIVO 09 Determinar los **mecanismos de Ingenierías de Papel** más **ventajosos** para representar aspectos de la flora y fauna misionera.



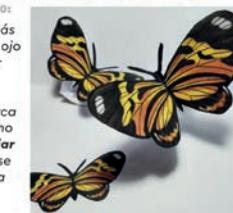
RESULTADO: MARIPOSAS MECANISMOS MÁS VENTAJOSO

Prototipo 1 - Plataforma con encastre



ENTREVISTADO 10:
"A veces son más rápidas que el ojo para poder ver los detalles digamos, al tenerla tan cerca en el mecanismo y poder apreciar esos detalles, se deja mejor esta que es más grande"

Prototipo 3 - Pivotes de giro



ENTREVISTADO 7:
"fijate que los mariposas vuelan"
ENTREVISTADO 2:
"el mecanismo le suelta la ilustración y la realza"

DISEÑO DE UNA REVISTA DE MODA MISIONERA

Análisis de recursos gráficos presentes en la indumentaria de diseño de autor

RESUMEN

Esta investigación pretende lograr la identificación y descripción de los elementos identitarios (estilísticos) de la moda misionera, necesarios para la elección de los principales recursos gráficos y discursivos del diseño de una revista de moda.

OBJETIVO GENERAL

Identificar y describir los elementos identitarios (estilísticos) de la moda misionera necesarios para la elección de los recursos gráficos elegidos en el diseño de una revista de moda.

PALABRAS CLAVE

Diseño de revistas Diseño de autor Misionero Identidad Visual

METODOLOGÍA

Investigación de campo mixta (cuantitativa-cualitativa).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1 Conocer y analizar revistas de moda referentes en el imaginario misionero.

INSTRUMENTO
Cuestionario auto-administrado

MUESTRA

Residentes de Misiones que consumen moda y atienden eventos de esta índole (MIDI Fashion Week).

2 Reconocer y describir los elementos gráficos presentes en las portadas de las revistas referentes.

INSTRUMENTO
Estudio de casos, observación no participante; fichas de registro

MUESTRA

Portadas de revistas referentes, de marcas distintas, de varios países cubriendo una sola temporada

3 Identificar y registrar los elementos identitarios predominantes en el diseño de moda misionera.

INSTRUMENTO
a) Observación no participante por medio de registro fotográfico con ficha de registro;
b) Entrevista no estructurada informal

MUESTRA

a) Muestra ADN (Arte y Diseño Nuestro) BCN Glass Studio, IMBAL, NATIVO, Mario Romi Colman, MIK Exclusiva, KAILO, JIKX, HUMITO VAZ ZAMPACÁ.
b) Muestreo no probabilístico intencional (4 diseñadores)

Por: Pereira Da Silva, Abari, Polverari, Micaela
Centro: Universidad Nacional de Misiones
Institución: Facultad de Arte y Diseño
Carrera: Diseño Gráfico
Cátedra: Seminario
Profesora: Mg. Dora Angélica
Lugar: Oberá, Misiones Arg.
Contacto:
dpabr@unamisiones.com
fmicaep@unamisiones.com



Marco teórico
Barthes, R. (1979)
Chaves, N. (1998)
Costa, J. (1993)
Eco, U., & Serra Cantarelli, F. (1994)
Lipovetsky, G. (1997)
Lupton, E. (2010)
Pope, E. G. (2011)
Sanchez-Contador Uría, A. (2018)
Zappaterra, T. y Colwell, C. (2014)
Antecedentes
Montes Vozmediano, M. J. (2013)
Romero Cruz, C. (2016)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
FayD | UNaM
Facultad de Arte y Diseño

Videojuegos educativos en la Facultad de Arte y Diseño. Una investigación documental del Diseño UX.

Autores

GONZÁLEZ, Franco Nicolas, RODRÍGUEZ, Sigrid A.

Resumen

La presente investigación se encuentra enmarcada en un microproyecto denominado "Bibliófilos", que a su vez se encuentra dentro del marco de un macroproyecto "De la Calle a las Aulas". Esta investigación lleva a cabo un acercamiento teórico y empírico al diseño de experiencia de usuario (UX) centrado en los videojuegos educativos e interfaces gráficas para la cátedra Seminario de la Investigación en la Universidad Nacional de Misiones (UNaM). La misma busca orientar el desarrollo de un videojuego educativo hacia el diseño de experiencia de usuario. En este contexto, planteamos un proyecto de investigación, titulado VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN LA FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO. UNA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL DEL DISEÑO UX, donde se abordan una respectiva cantidad de temas, partiendo de lo más general a lo más específico.

Objetivos

Objetivos Generales

1. Desarrollar una base teórica y conceptual sobre los elementos utilizados en el diseño de un videojuego educativo centrado en la experiencia de usuario (UX).

2. Realizar un acercamiento, análisis y descripción de las interfaces gráficas en los videojuegos educativos a nivel local, provincial y nacional en base a diversas áreas y pautas.

Objetivos Específicos

1. Describir los conceptos, elementos y usos del diseño UX.
2. Realizar una descripción de las áreas y pautas en las interfaces gráficas de los videojuegos educativos a nivel local, provincial y nacional.
3. Realizar un análisis de las áreas y pautas en las interfaces gráficas de los videojuegos educativos a nivel local, provincial y nacional.
4. Recolectar datos y opiniones de los alumnos y docentes de la Facultad de Arte y Diseño de la UNaM acerca de sus experiencias como usuarios de videojuegos educativos mediante entrevistas.
5. Recolectar datos y opiniones de profesionales en el área de los videojuegos dentro del contexto nacional respecto a sus roles como desarrolladores y creadores de experiencias en videojuegos educativos.
6. Recolectar datos de la experiencia de los estudiantes ante la implementación de un prototipo del videojuego "bibliófilos" en el contexto de la Facultad de Arte y Diseño de la UNaM mediante determinadas pautas.

Metodología

Con enfoque cualitativo, el trabajo se organiza en cuatro grandes momentos: proyectivo, metodológico, técnico, de síntesis y análisis de la información. Las técnicas utilizadas serán la observación científica, las entrevistas guiadas o por pautas y los cuestionarios auto-administrados.

Marco conceptual/teórico

Se da inicio al desarrollo brindando una breve introducción al diseño de experiencia de usuario como también así una acotada variedad de conceptualizaciones del mismo. Todo esto se hace como base para el diseño de experiencia de usuario en videojuegos, donde se habla de la evaluación de la misma (UX) para los videojuegos y la influencia de la jerarquía visual, respecto a cómo nos favorece y/o perjudica en el caso de quitarle importancia. Como resultado, se buscará dar con la obtención de una base teórica y documental para el planteamiento de un videojuego educativo; además de la posibilidad de ampliación del videojuego para el planteamiento de próximas y nuevas actividades.

Algunos referentes teóricos

Abt, C. C. (1970),
Armas Torres, M. B. (2015),
Bedoya De Lama, L. S. (2019),
Hulzinga, J. (1938),
Saquero Ros, C. (2019),
Yuste Torregrosa, R. (2017).



DISEÑO Y REESTRUCTURACIÓN DE UN SISTEMA DE ORIENTACIÓN ESPACIAL INCLUSIVO PARA EL CLUB SOCIAL DEPORTIVO MIL VIVIENDAS

INTRODUCCIÓN

Según los datos obtenidos en el Censo del año 2010 INDEC (2014)



Objetivo General

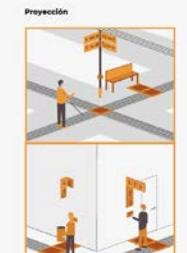
Recolectar información sobre los sistemas de orientación espacial implementados en espacios públicos, para poder reestructurarlos y adaptar los dentro del Club, incluyendo a personas con discapacidad visual, estudiando el comportamiento del usuario y el funcionamiento de dichos sistemas.

Objetivo Específicos

Analizar cómo se usan los espacios, utilizados en diferentes contextos, para personas con discapacidad visual.
Detectar cómo se usan los espacios dentro de los espacios del Club Social Deportivo Mil Viviendas para las personas no videntes.
Entender cómo se usan los espacios dentro de las personas con discapacidad visual.

EVALUACIÓN DE PROPUESTA

Se planteó como estrategia armar un circuito dentro del establecimiento. Con la intención de evaluar la experiencia de las personas no videntes a la hora de interactuar con el sistema planteado.



EVALUACIÓN DE PROPUESTA

Estas adecuaciones mejoran la condición de movilidad para las personas con discapacidad visual. Aportan a que la sociedad incluya de una mejor manera a las personas con discapacidades. Los usuarios no videntes necesitan un periodo corto de adaptación. Estos espacios de interacción podrían ser una manera de ir derrumbando de a poco las barreras sociales, buscando una sociedad más inclusiva.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
FayD | UNaM
Facultad de Arte y Diseño

CLUB SOCIAL DEPORTIVO MIL VIVIENDAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
FayD | UNaM
Facultad de Arte y Diseño

CLUB SOCIAL DEPORTIVO MIL VIVIENDAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
FayD | UNaM
Facultad de Arte y Diseño

CLUB SOCIAL DEPORTIVO MIL VIVIENDAS

EQUIPO DOCENTE

Facultad de Arte y Diseño



Jorge Alberto Arcieri

La experiencia como docente incluye una comprensión integral del proceso de producción gráfica, a incluir tanto sus aspectos tecnológicos como organizativos. Esto me ha permitido desempeñarme de manera efectiva en diversas funciones técnicas y profesionales dentro de la industria gráfica.

Mi trayectoria docente comenzó en la Carrera de Diseño Gráfico de la FAyD, donde fui alumno adscripto en las cátedras de Taller II y Dibujo y Representación II entre los años 2002 y 2003.

Diseñador Gráfico. UNaM. Me desempeño como Jefe de trabajos prácticos en asignaturas del área Tecnología desde el año 2006, además participo en Gestión, como consejero directivo (2018 a 2022) y secretario de carrera o área desde el 2013 a la actualidad.



Gladys Stella Maris Bordin

El diseño es una herramienta transformadora del mundo, de todo aquello que nos rodea y alcanza. Ser parte de un gran equipo de profesionales y docentes comprometidos en mostrarles uno de los tantos caminos del diseño como lo es en este caso el grafico, es lo que me apasiona y mas aun desde un lugar tan extraordinario como lo es la Universidad.

Diseñadora Gráfica y Profesora de Dibujo Artístico y Pintura. UNaM. Especialista en Cultura Guaraní Jesuítica y Máster en Educación Superior. Mi trayectoria incluye experiencia en diseño de Identidad, Packaging, Editorial y señalética, tanto en el ámbito público como privado. Me he desempeñado como en distintos niveles educativos, actualmente soy Profesor Asociado Regular de las cátedras Tipografía e Historia del arte y del diseño 1 y 2 de la carrera de Diseño Gráfico, integro equipos de investigación y extensión. .



Nelida Ramona Campodonico

El sentido de la docencia en la formación del diseñador gráfico debe tener un sentido centrado en el aprendizaje que permita al estudiante visualizar y adaptarse a diversos escenarios presentes y futuros y reconocerse en multidimensional, multidisciplinar, dinámico y proactivo.

Profesora en Artes Plásticas. UNaM. Me desempeño como auxiliar de docencia desde el año 1999. En diseño gráfico acompañé a la cátedra Dibujo y Representación II desde el 2002 como Ayudante de primera y actualmente como Jefe de trabajos prácticos. Trabajo en otros niveles educativos, como docente del área artística en el nivel primario y nivel medio.



Marlene Karina Ciszlach

El sentido de la docencia en la formación del diseñador gráfico es brindar las mejores herramientas para que el estudiante construya su proyecto personal sin perder la visión del entorno y abra las puertas a un mundo distinto.

Diseñadora Gráfica. UNaM. Soy docente regular en las carreras de Diseño Gráfico y Técnico en Medios Audiovisuales y Fotografía. Investigadora. Participo en proyectos de transferencia y extensión, como miembro de la Comisión de Evaluación en llamados a presentación de antecedentes y entrevista personal para cubrir cargos regulares, y jurado en concursos de fotografía locales, provinciales y nacionales, además de exponer en muestras colectivas e individuales en el país. He dictado cursos y talleres sobre diseño y fotografía.



Angel Richard Correa

Personalmente creo que la docencia cobra sentido cuando propicia el espacio para el desarrollo del sentido crítico, reflexivo y situado, que ponga en constante crisis los paradigmas totalizantes establecidos, y que, en tiempos de inteligencias artificiales y búsquedas de respuestas inmediatas, pueda hacer foco en las preguntas, cuestionamientos y empatía.

Diseñador Gráfico. UNaM. Me desempeño como Ayudante de Primera en el Taller de Diseño Gráfico III, integro proyectos tanto de investigación como de extensión; he seguido una línea de formación en relación al Diseño de Servicios, Cooperativismo, Tecnologías, Industrias 4.0, y actualmente me encuentro terminando la Maestría en Comunicación Digital Interactiva (UNR). Por su parte, en el ejercicio de la profesión integro la Cooperativa de diseño estratégico "Óita la Cooperativa".



Maria Angelina Denti

Concibo al diseño como una actividad proyectual y cultural, cuya orientación más relevante es la posibilidad de mejorar las condiciones socio-ambientales de las personas. Como docente, busco estimular en los estudiantes una práctica reflexiva, que les permita afrontar los cambiantes problemas profesionales. Considero los aprendizajes como procesos de construcción interpersonal y social, que se producen con el apoyo del docente que orienta, con las actividades y recursos propuestos, así como con la mediación de otros estudiantes y del consumo cultural.

Lic. en Diseño Gráfico (UCNSA), Esp. en Educación Superior (UNaM), Mag. en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (UNC). Me dedico al campo de la educación y de los recursos educativos. Soy docente investigadora de esta carrera desde 1997, tengo a cargo del Taller de Diseño Gráfico 1 y Seminario.



Mauricio Javier Franco

Como docente en la Universidad Nacional de Misiones, en el contexto de una provincia rica en diversidad cultural y natural, tenemos la oportunidad de inspirar a los estudiantes al auto-descubrimiento, validando sus intereses en favor de las necesidades del entorno y enseñándoles a ser conscientes de lo que poseemos, pero también críticos a lo que todavía nos falta, hábiles en el manejo de las técnicas propias de la praxis, pero flexibles a los cambios y con una profunda comprensión del contexto y de las tradiciones heredadas. Por tal, nuestro sentido va más allá de la simple transmisión de conocimiento, porque tenemos la responsabilidad de guiar y motivar a nuestros alumnos a explorar su potencial creativo y desarrollar las habilidades que les permitan comprender los desafíos del mundo laboral del diseño y la comunicación.

Diseñador Gráfico. UNaM. Especialista en docencia Universitaria y maestrando en proceso de tesis por la Maestría en Diseño orientada a la Estrategia y la Gestión de la Innovación (UNNOBA)



Maria Cecilia Garcia

El tema de la visualidad, nos interpela en nuestra capacidad de decir, crear, y diseñar mundos posibles. Teoría del conocimiento, tiene asignada esa tarea de poner en evidencia la visualización de su propio modo de entender el mundo, y que lo encuentren en sus producciones. Es una búsqueda de sentido de ellos y mía; una necesidad real de buscar distintas soluciones para que los estudiantes se apropien de los contenidos de la materia como herramientas de trabajo, es parte de mi propia formación, mi base de arte, mi maestría en Educación por el arte y actualmente el doctorado en arte, han intensificado esa predisposición para buscar siempre otras alternativas, las otras posibilidades, para poner en evidencia las capacidades creativas, tratando de sacar del lugar común a nuestros estudiantes.

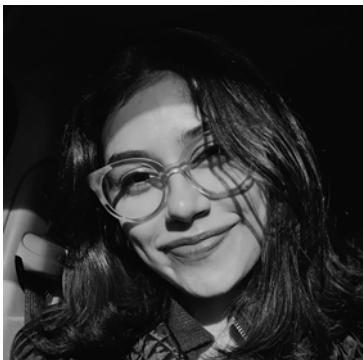
Profesora de Dibujo y pintura en la escuela nacional de bellas artes Prilidiano Pueyrredon. CABA. Magister en Educación por el Arte. FAYD - UNaM y doctoranda en la UNA, CABA. Soy docente en la FAYD desde hace 25 años. A partir del año pasado soy asociada exclusiva. Dicto clases en cuatro carreras de la facultad, Profesorado en Educación Tecnológica, Profesorado y Licenciatura en Artes Plásticas, Diseño Gráfico y Diseño Industrial.



Jonatan Andres Gehrmann

Participar en procesos de formación de profesionales del diseño gráfico conlleva responsabilidad, ya que al mismo tiempo formamos agentes de cambio socio-culturales. Trabajar con gran diversidad de estudiantes me permitió entender la educación más allá de lo estrictamente académico. Agradecido por formar parte del equipo de cátedra del Taller DG 1 y del plantel docente de la FAYD, un espacio que me brindó la oportunidad de crecer.

Diseñador Gráfico | UNaM. Me desempeño como Jefe de trabajos prácticos en el Taller DG 1 FAYD UNaM. Soy Profesor Adjunto titular de Diseño y Realización Multimedial 2 e Introducción a la Informática Universidad de la Cuenca del Plata. He realizado posgrados en Tipografía y Sistemas de Identidad Visual, además de diversas capacitaciones, especializaciones, workshops y exposiciones relacionadas al Diseño Gráfico. He publicado proyectos en libros, medios digitales y revistas. Fuera del ámbito académico participo como integrante de proyectos vinculados al arte y el diseño.



Florencia Stefanella Giuliani Jarque

Me recibí de Diseñadora Gráfica en 2022 y permanezco en la Facultad como Ayudante. Soy una aprendiz eterna de todo lo que el Diseño tiene para ofrecer y enseñar desde su dinamismo y evolución constante. Busco acompañar y seguir aprendiendo de los estudiantes durante su proceso de descubrimiento y reflexión. De repente el aula se transforma en un lugar común en el que convivimos cada uno con su mochila de experiencias y perspectivas que nos permiten crear y aprender colectivamente en el marco de esta maravillosa disciplina. Considero que lo importante es tratar de generar espacios de experimentación, reflexión, conexión, aprendizaje, estimulación, interpretación y empatía en los que todos podamos encontrar nuestra esencia creativa para ejercer la profesión dentro de alguna de las tantas ramas que conforman al Diseño.

Diseñadora Gráfica | UNaM



Ernesto Fabián Goya

“Proyectar es generar mundo. El proyecto nace allí donde se produce el encuentro de teoría y praxis. En tal encuentro, ninguna de las dos se anula. Ambas encuentran su despliegue.” (El mundo como proyecto, Aicher, 1992, p. 180).

Diseñador gráfico | UNaM, desde el 19 de diciembre de 1996 siendo el primer egresado de esta carrera. Inicé mi trayectoria docente siendo estudiante accediendo a un cargo de ayudante de segunda en el año 1996. Me desempeñé como docente en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA hasta 2010 y en la actualidad soy parte del plantel docente de la Facultad de Arte y Diseño de la UNaM. Investigador categoría V desde 2016. Me apasiona transmitir conocimiento con una fuerte vinculación al ejercicio profesional.



Maria Blanca Monica Iturralde

La experiencia en estos años transcurridos fue variando en función de nuestros propios aprendizajes los que influyeron en el abordaje de las asignaturas. Vengo de las Artes Plásticas, ingresar al mundo proyectual fue todo un desafío... El paso por las Maestrías, Especializaciones nos dieron un profundo conocimiento del campo todo volcado a experiencias que enriquecieron las temáticas abordadas y la vinculación de la carrera con el medio.

Profesora de Dibujo y Grabado. Maestría en Educación por el Art, Especializaciones en Cultura Guaraní-Jesuítica | UNaM
Gestión y Diseño Artesanal, PTI-ITAI-SEBRAE, entre otros. Foz de Iguazú, Brasil. Profesor adjunto regular de la FAYD - UNaM y Docente Categoría III en el Programa Nacional de Incentivos.
He dictado cursos, conferencias y fui jurado de concursos en la región. Formo parte de la red nacional de Gestores Culturales y de la REDIT- (Red Federal Interuniversitaria de Diseño de Indumentaria y Textil). Integro desde 1988 proyectos de investigación, extensión y transferencia vinculados a la historia del arte regional, el diseño, la artesanía y la gestión cultural.



Maria Fernanda Iturrieta

Ser docente es compartir el conocimiento adquirido a través de la formación y capacitación permanente. Es compartir aquello que se enseña desde la práctica de lo que hacemos como profesionales, en mi caso desde la fotografía. Por otro lado, ser docente en un tiempo tecnológico que circula en la gran red, es guiar el camino de los alumnos.

Egresada de la Facultad de Farmacia y Bioquímica, UBA como Óptico Técnico con Especialización en Contactología.
Docente de la Escuela de Fotografía Creativa Andy Goldstein, Buenos Aires.
Egresada de la UNQ como Licenciada en Ciencias Sociales y Humanidades y Licenciada en Educación. Mestranda en Comunicación Digital Interactiva, UNR. Docente e investigadora de la UNaM, FAYD. Editora fotográfica del Diario Clarín.
Publicaciones: “Tumbas de Misiones” (2014) y “Siesta Misionera. Instantes de una tierra en pandemia” (2023). Orealizó muestras fotográficas grupales e individuales en el país y el exterior. Con trabajos publicados en revistas especializadas.



Raquel Analia Lopez

*“Cambia lo superficial
Cambia también lo profundo
Cambia el modo de pensar
Cambia todo en este mundo”
Como docentes nos adaptamos a esos cambios y a las generaciones que van pasando por las aulas, con quienes tenemos el privilegio de compartir y construir conocimientos de manera constante. Estar en este proceso de aprendizaje es un gran desafío y nos pone en un lugar importante como parte del crecimiento de cada estudiante. Acompañarlos en este proceso contribuye al desarrollo de sus habilidades intelectuales básicas, indispensables para la futura práctica profesional. Nos topamos en su camino y, casi sin querer, dejamos una marca en su andar por esta carrera y para algunos también en la vida. Hoy a 30 años de ese comienzo, y reflexionando a cerca de mis pasos por la facultad como alumna, egresada, investigadora y docente puedo decir que somos diseñadores todo el tiempo, y así como el diseño gráfico tiene la intención de comunicar mensajes de una forma clara y vinculada a una experiencia emocional, también como docentes buscamos ese mismo fin. Trabajar en esta disciplina con la posibilidad de construir nuevas interpretaciones de la realidad, nos hace únicos.*

Diseñadora Gráfica. UNaM. Jefe de trabajos prácticos en la cátedra de Redacción, Mercado y publicidad.



Yolanda Mariel Lopez

Se enseña y se aprende diseño. En el taller de diseño, donde se desarrolla el proceso de diseño, es que el diseñador docente se convierte en quien enseña y también en quien aprende porque se pone de manifiesto que para llegar a una posible solución pueden surgir tantos caminos o resoluciones como diseñadores estén involucrados. Enseñar diseño requiere que quien enseña, recorra el camino del proceso de diseño junto al estudiante que está aprendiendo a diseñar, aceptando que el camino elegido por uno puede ser muy distinto al que siga el otro y que no existe una solución...existen tantas como individuos que las resuelvan.

Diseñadora Gráfica; Técnica en Medios Audiovisuales. FAYD - UNaM. Soy docente con más de veinte años de experiencia en las cátedras de Taller de Diseño Gráfico Dos y Tecnología.



Pablo Rodolfo Lucero



Claudia Alejandra Marinaro



Victor Daniel Mielniczuk

La docencia en la formación del diseñador gráfico es de vital importancia, ya que posibilita la construcción del conocimiento, y el aporte de una serie de elementos teóricos y prácticos, que serán de vital importancia al momento de enfrentar al diseñador a los requerimientos de su profesión.

Arquitecto. Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional de Rosario. Especialista en Planeamiento Paisajista y Medio Ambiente, Facultad de Ciencias Agrarias, Universidad Nacional de la Plata. Especialista en Educación Superior, Magister en Docencia Universitaria, Facultad de Ingeniería, UNaM. Doctor en Arte, Facultad de Arte y Diseño, U.Na.M. Docente e investigador en la Facultad de Arte y Diseño Universidad Nacional de Misiones, durante 30 años.

Cuando elegí estudiar Diseño nunca pensé que me llevaría a la docencia, al contrario; luego, ya recibida y trabajando profesionalmente, surgió la oportunidad —sin buscarla— de incorporarme como docente a la nueva carrera de la Facultad de Artes de Oberá. Ello significó, no sólo otro espacio trabajo, sino una gran responsabilidad y la posibilidad de seguir aprendiendo de y con otros. A partir de allí, nunca la dejé ni ella me dejó.

Diseñadora Gráfica. Universidad de Palermo PROFESORA EN DIBUJO ARTÍSTICO Y GRABADO UNaM Soy parte de esta carrera desde el lunes 10 de mayo de 1993 —primer día de dictado— desempeñándome como:
Jefe de Trabajos Prácticos Taller DG I (1993)
Profesora Titular Tecnología I (1993 y continúo)
Jefe de Trabajos Prácticos Taller DG II (1994)
Profesora Titular Tecnología II (1994)
Profesora Titular Taller DG II (1995 y continúo)
Profesora Titular Taller DG III (1995)
Profesora Curso Introductorio (todas sus ediciones)

La formación de profesionales en el campo del Diseño Gráfico implica, entre otras cosas, docentes capaces de desarrollar en los estudiantes competencias y habilidades para una adecuada gestión de las herramientas tecnológicas, concientizarlos de la necesidad de actualización permanente y prepararlos para incorporar los cambios que se producen de forma constante, desarrollando el pensamiento crítico y reflexivo para proyectar, seleccionar y utilizar de manera creativa y eficiente los medios y soportes aplicables en la resolución de problemas de comunicación visual.

Diseñador gráfico. UNaM. Soy docente investigador del área tecnológica, especializado en tecnologías gráficas y gestión de la tecnología y la innovación tecnológica, empresario y profesional con experiencia de más de veinte años en el campo de la producción gráfica.



Patricio Hector Nadal



Sonia Navarro



Blanca Nieves Ojeda

La docencia del diseño es un acto de generosidad, de gratitud y crecimiento e implica una comunicación permanente entre alumnos y docentes, entre pares, en el contexto de una disciplina proyectual anclada en el territorio de Misiones y en diálogo permanente con referentes del campo a nivel nacional e internacional.

Diseñador en Comunicación Visual. UNLP, La Plata Magister en Culturas guarani- jesuíticas. UNaM. Soy docente titular regular y profesor fundador de la carrera de Diseño Gráfico FAYD - UNaM. En varias oportunidades Director de Carrera de Diseño Gráfico, Jefe de Área Proyectual y otras actividades de gestión en la Universidad Nacional de Misiones. Soy integrante y miembro de Comité Académico de la Red DiSUR, he dictado cursos y conferencias además participo como jurado de concursos. Integro y dirijo desde 1993 proyectos de investigación, extensión y transferencia vinculados al diseño, la artesanía y al desarrollo territorial.

Creo fervientemente en el aprendizaje a través de la experiencia y el hacer. En un mundo mediado por la tecnología es nuestro desafío como docentes acercar a los estudiantes prácticas que incentiven la reflexión crítica y la búsqueda creativa de soluciones. Formar en el contexto. Observar, experimentar, crear...

Diseñadora Gráfica (UNaM), actualmente tesista de la Maestría en Gestión del Diseño y la Innovación (UNNOBA), soy docente auxiliar de la cátedra Taller de Diseño 1 (UNaM), Directora de carrera y docente titular de las cátedras Morfología 1 y 2 y Práctica Profesional Supervisada en la Universidad de la Cuenca del Plata. En el ámbito profesional me dedico hace más de 15 años a la comunicación institucional en el sector gubernamental.

“El diseño gráfico opera con las “máquinas tecnológicas de información y comunicación”, opera en la informática, en los medios; opera entonces, “en lo más profundo de la subjetividad humana... memoria, inteligencia, sensibilidad, afectos y fantasmas inconscientes” (Ledesma, Lopez y otros, Comunicación para diseñadores. Bs As, CEADIG, 2001). Esta cita, en la cual se define al diseñador como un operador cultural, me hace reflexionar sobre el rol docente que llevo a cabo. Como docentes tenemos un desafío y una responsabilidad muy importante, ya que estamos guiando y formando futuros profesionales en cuyas competencias el pensamiento crítico e integral será hilo conductor de todos sus proyectos.

Diseñadora Grafica. En la actualidad, formo parte de los equipos docentes de 2do y 4to año, en las asignaturas Teoría del Conocimiento y Seminario; ambas con un perfil teórico muy fuerte, en donde la Gnoseología y la Epistemología buscan identificar los vínculos entre las ciencias y las humanidades para desarrollar en los estudiantes la capacidad de transformación e interpretación de los fenómenos de nuestro contexto y así lograr adaptarse a los diferentes y veloces cambios que este presenta constantemente.



Daniela Sabrina Pasquet



Hugo Mario Passalacqua



Christian Piatti

El diseño, y el diseño gráfico en particular, es un universo que propone construir mundos que devienen cotidianos en tanto reconocimiento de los mismos. Formarse, aprender y enseñar aprendiendo en torno a esta práctica profesional nos permite agudizar los sentidos a partir de nuestras propias prácticas, a las que pensamos con más crítica, con crudeza, con más poesía. Porque como dice Rubén Fontana «Lo literal perturba al diseño».

Diseñadora gráfica, FADU UBA. Es docente investigadora en la FAYD, UNaM. Co-directora de DATLab FAYD UNaM. Maestranda en Diseño orientado a la Estrategia y la Gestión de la Innovación (UNNOBA-UNaM). Cursó la Maestría en Semiótica Discursiva, UNaM. Becaria en el Centro Metropolitano de Diseño, CABA (2006) y de los Encuentros de Producción y Análisis de obra, Fundación Antorchas (2001). Premio Innovar MinCyT en Dg (2013). Premios en fotografía, Salón de Artes Visuales del Bicentenario (2010), Salón Mercosur internacional Juanito Laguna (2002). Ha sido editora gráfica del Diario El Territorio; titular y miembro fundador de los estudios de diseño y comunicación: Studio 1 y TipasGráficas, Posadas. Es Consejera Superior y Directiva por la FAYD UNaM. Vicedecana en la misma institución (2018-2022).

Personalmente me considero un fanático de la intercomunicación y la tecnología digital, que hoy atraviesa todos los campos disciplinares. Pero al mismo tiempo y como docente, para mí el aula es irremplazable. En el aula se aprende, se enseña, pero primero se aprende! se comparte conocimiento y no solamente en el espacio de las cuatro paredes; pues recuerdo claramente momentos en que di clases bajo un arbolito o en el bufete de la facultad, y creo que las mejores clases fueron en esos espacios. Conmemorando este año especial, expreso con mucho afecto “gracias totales” a mi querida FAYD y a quienes trabajan allí, que de una manera u otra me enseñaron a ser un poco mejor como docente y como persona. Poder brindar desde la propia experiencia, herramientas para la investigación, el análisis y el planteo de estrategias comunicacionales, y así lograr una mayor articulación con los contenidos de las demás materias en concordancia al perfil de diseñador gráfico, considero que es fundamental.

Lic. en Comunicación Social con especialidad en Publicidad — UDELS | Docente y político

La docencia es un pilar fundamental en la formación del diseñador gráfico, ya que permite transmitir conocimientos técnicos, fomentar la creatividad e inspirar habilidades de comunicación efectiva, lo que resulta en profesionales altamente capacitados y creativos.

Ingeniero mecánico. UNaM. Desde los comienzos de mi carrera universitaria estuve muy ligado a la investigación y el trabajo en el área de la informática, desarrollando fuertes habilidades técnicas en manejo de software en diferentes áreas del diseño, lo que me oriento al trabajo privado en diseño mecánico industrial y en docencia universitaria dictando software de diseño en las carreras de diseño gráfico e industrial. Hoy día con una experiencia de 25 años como docente universitario y 21 años como privado en diseño de máquinas industriales.



Lidia Gladys Pietruczuk



Sergio Daniel Quintana



Maria Quinteros

Profesora apasionada de Gestión de Diseño Gráfico, mi objetivo es guiar a mis estudiantes hacia la excelencia creativa y el éxito emprendedor en el mundo del diseño. Cuento con una amplia experiencia en la industria y en la docencia, lo que me permite combinar la teoría con la práctica para formar profesionales competentes y autogestivos. Poseo 30 años de experiencia docente en el área de Gestión de Diseño Gráfico. Mi enfoque pedagógico se centra en fomentar la creatividad, la autonomía y la pasión por el diseño. Creo firmemente en el poder del emprendimiento en el campo del diseño gráfico. Durante mis clases, no solo brindo conocimientos sobre técnicas y herramientas, sino que también aliento a mis estudiantes a desarrollar su propio enfoque emprendedor. Los invito a identificar oportunidades en el mercado, a desarrollar su marca personal y a crear sus propios proyectos innovadores.

Lic. En Administración de Empresas y Contador Público. UNaM. Soy docente asociada en las cátedras de Organización de las Instituciones y la empresa, Mercado y Publicidad de la carrera de Diseño Gráfico y Gestión de Taller Cerámica y Proyecto de Producción en la carrera de Tecnología Cerámica.

Ser docente en la carrera de Diseño Gráfico implica una constante actualización, dado que muchas de las herramientas de las que la disciplina dispone así como los ámbitos que la incumben están determinados por un contexto en el que lo virtual y lo digital demandan la incorporación de nuevos conocimientos. En este sentido, la docencia implica correrse del paradigma clásico y verticalista del docente que enseña, que imparte conocimientos y adoptar una postura en la que además incorpora conocimientos que a menudo proviene de los grupos de estudiantes. Entonces, el sentido de la docencia en la formación en Diseño Gráfico es el de identificarse empáticamente con aquellos estudiantes que se forman ‘con’ nosotros.

Profesor y licenciado en Letras, Magister en Semiótica Discursiva. UNaM. Me desempeño como Jefe de trabajos prácticos en Semiología de la imagen, en ella procuramos proveer herramientas teóricas que permitan a los estudiantes comprender la dimensión semiótica de los procesos discursivos complejos que determinan cualquier práctica comunicativa. Mi formación inicial fue en el campo de las Letras y luego me especialicé en Semiótica y Análisis del Discurso. Desde hace más de 20 años me desempeño como docente y como investigador.

Como parte del equipo docente fundacional del Instituto Superior del Profesorado en Disciplinas Estéticas, de la Facultad de Artes y de la Carrera de Diseño Gráfico quiero recordar la trayectoria que llevó a que esta realidad (en parte) sea. Cómo los conocimientos traídos y los adquiridos aquí, en particular y en equipo docente, como, por ejemplo: Investigación, etapa muy gratificante realizada en proyectos de investigación en conjuntos de docentes de Diseño Gráfico, que posibilitó el crecimiento de varias cátedras en simultáneo, ya sea por desarrollos curriculares o por metodología de investigación. En docencia, el estudio del Diseño Gráfico desde el complejo imagen-escritura y su estética con todo tipo de técnica manual, tipográfica y digital. Poniendo énfasis en la permanencia del alumno. Y Seminario con el objetivo de desarrollar y profundizar en un punto del Diseño Gráfico para determinar un lugar de tecnología y creatividad laboral al egresar.

Deseo agradecer al conjunto docente por su camaradería y por sumergirme en un campo adyacente al arte, y a los alumnos por ayudarme a crecer en docencia y conocimiento.



Horacio Rodrigo Rios Gimenez

Diseñar el espacio formativo construyendo colectivamente escenarios proyectuales y estratégicos desde una perspectiva comunitaria y participativa para “descentralizar la voz enunciativa”, como lo plantea Leonor Arfuch. Proponiendo y promoviendo la configuración de redes de intercambio que permitan poner en diálogo los diversos contenidos que componen la formación en diseño gráfico y las múltiples disciplinas y saberes de los sujetos con quienes compartimos proyectos, poniendo en valor la cooperación y la co-creación.

Diseñador Gráfico.UNaM.
Maestrando en “Maestría de Diseño orientado a la estrategia y gestión de la innovación” en UNNOBA.
Docente, investigador y extensionista universitario.



Mirta Rossetti

Dentro del plan de estudios de Diseño Gráfico, el enfoque en la formación general es esencial. Aunque cada profesor aporta su perspectiva personalizada y considera que los contenidos de su materia son cruciales, se reconoce la importancia de las competencias interdisciplinarias. En este contexto, se promueve la interacción con otras disciplinas para enriquecer la formación conceptual de los estudiantes. El estudio de la percepción visual, incluyendo aspectos como el color, las formas, la organización visual, la composición, el equilibrio y el significado, es fundamental. El diseño gráfico busca una armonía entre la forma y el contenido, donde la comunicación desempeña un papel central. La interacción entre estos elementos de la vida a un mensaje con la capacidad de comunicar de manera efectiva y profunda.

Artista visual y docente. Expone su obra desde 1970. Galerías Lorenzutti , Bs.As., Lirolay, Bs.As., Museo Nacional de Bellas Artes. Bs.As., Museo de Arte Latinoamericano. La Plata, Centro del Conocimiento. Misiones, Fayd Facultad de Artes y Diseño; etc. Ejerció la docencia desde 1980 hasta 2013. Participa y forma parte de numerosas publicaciones. Dictó las cátedras de Visión de I a IV en profesorado, licenciatura en Artes Plásticas, I en Diseño Gráfico y Análisis de la Imagen.



Claudia Patricia San Martin

Los diseñadores gráficos no solo tienen que mantenerse al día con las últimas tecnologías de software e informática para seguir siendo competitivos, deben estar a la vanguardia en los acontecimientos sociales, ya que el mensaje que ellos emiten, estará siempre sujeto al contexto social en el que se presente, por lo tanto, considero que el docente de cualquier cátedra de la carrera debe estar actualizado tanto en temas netamente inherentes al diseño como también en lo relacionado con el contexto social y cultural en el que se desenvuelve. Poder acompañar al alumno en todos los aspectos posibles es de suma importancia para su formación general y profesional. Considero que el diseño al igual que el arte comunica, por lo tanto, el proceso de creación de una diseñadora o diseñador gráfico, es semejante al proceso creativo de cualquier disciplina del arte, por eso hallar el punto de encuentro entre ambas es más que interesante.

Profesora en Dibujo Artístico y Grabado. Magister en Educación por el Arte. UNaM. Estoy a cargo de la cátedra de Dibujo y Representación II.



Francis Wodoviak

En la educación de Diseño Gráfico, es esencial que cada asignatura conecte sus contenidos con las competencias profesionales. Esto se logra mediante la interacción entre todas las asignaturas, enfocándose en los talleres de Diseño, respaldado por la idea de la práctica reflexiva de Donald Schon (1992).

La pregunta sobre por qué enseñar Psicología en Diseño Gráfico nos llevó a explorar los talleres, interactuar con docentes, revisar la literatura y reconsiderar qué aspectos de la Psicología son relevantes para la formación del Diseñador Gráfico. La cátedra se centra en la percepción del público en la comunicación visual, resolviendo problemas de diseño de manera colaborativa, con aportes teóricos de la psicología, sociología y antropología.

Magister en Docencia Universitaria en la UNaM. Magister en Psicología Organizacional Empresarial en la UBA. Fui Profesora Regular de la Asignatura Psicología entre 1997 y 2022. Me formé como Psicóloga en la UAJFK. Integré y codirigí investigaciones y publicaciones, que aportan al estudio de la vinculación de la teoría con la práctica, y sobre todo con la práctica específica de la formación de diseñadores gráficos.



PROYECTOS | EVENTOS

Facultad de Arte y Diseño



1993

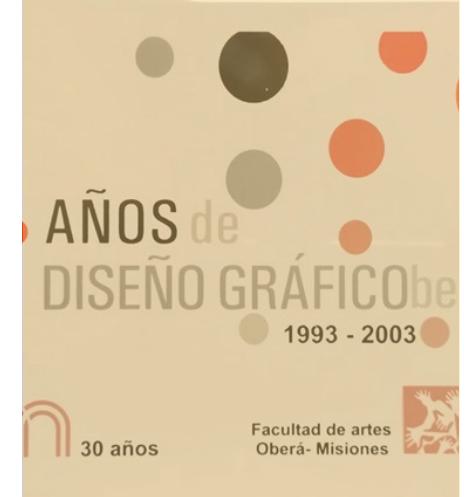
“Después de un año”

- Primera Muestra anual de diseño en Oberá. Casa de la Cultura Taller de Dg UNO.

1997

“Primer acto de colación”

- Acto de colación de la Primera promoción de Diseño Gráfico.



2003

“10 años de Diseño Gráfico”

- “10 años de la Creación de la Carrera de Diseño Gráfico” Jornada con la presencia de Silvia Fernandez.
- “10 años de Diseño Gráfico Oberá 1993-2003” Cerámica conmemorativa en serigrafía.
- “Sistemas de impresión para todo tipo de envases, con sus problemas y soluciones” disertante: lic. Hugo Santarsiero
- “Preimpresión y sistemas de impresión” disertante: lic. Hugo Santarsiero
- Muestra Colectiva “Te miro un cuento” de estudiantes, Cátedra Taller Diseño 3 de la Facultad de Artes, UNAM. Museo Municipal de Bellas Artes “Lucas B. Areco”, Posadas





2004

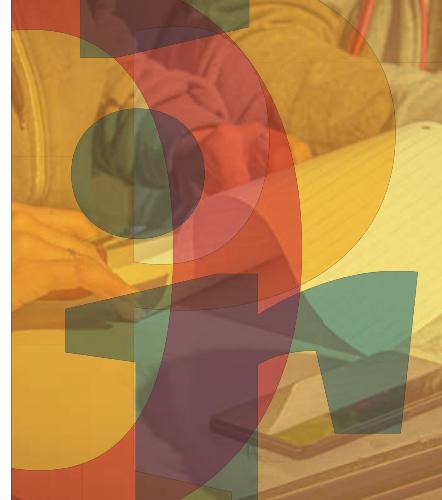
“Emboyeré, diseño y comunicación”

• Proyecto editorial experimental realizado entre las carreras de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes y Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Resolución C.D. F.A.Nº 190-04 y Res. C.D. F.H.y.C.S. Nº142/04

2006

“A 30 años de un golpe”

• Muestra organizada y realizada por estudiantes, Cátedra Taller de diseño 3 y la Subsecretaría de Derechos Humanos de la Provincia de Misiones, Facultad de Artes y Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, UNaM. Muestra itinerante.



2007

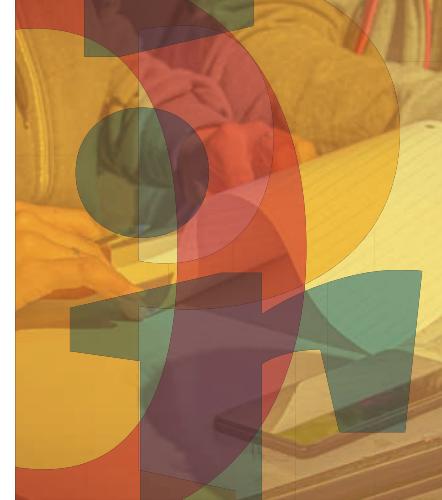
“Diseño de acá”

• Primera jornada debate, sobre la práctica del diseño hoy y sus incidencias en el desarrollo local. Disertantes: Mónica Pujol y María Ledesma.

2008

“Diseño de acá”

• Estrategia + diseño + desarrollo. Disertantes: Reinaldo Leiro, Beatriz Galán, Carlos Carpintero, Alejo Estebecorena, Hernán Berdichevsky, Carolina Muzi



2009

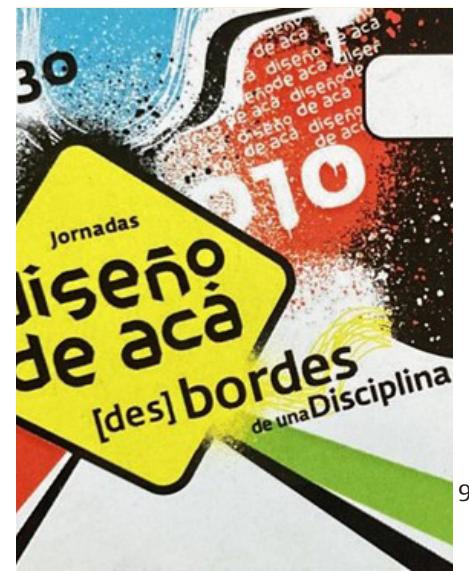
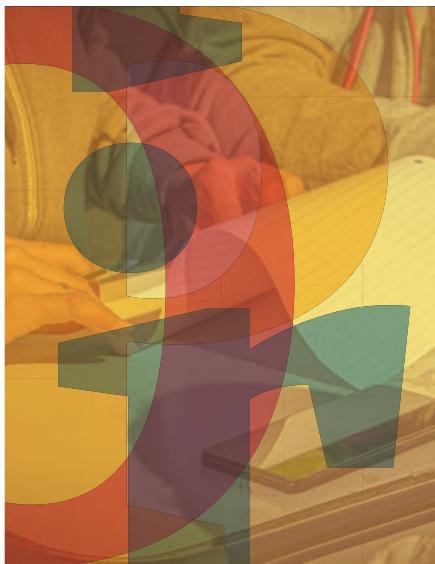
“Encuentro de poemas y tipos”

• Proyecto de extensión “ ENCuentRO DE POEMAS Y TIPOS.” dictado por Gustavo Wojciechowski “Maca” Facultad de Artes, UnaM Resolución CD. Nº 018/09
 • Agosto. Curso de posgrado “Sobre el sentido de la letra. Elementos para una semiótica y una estética de la Tipografía” disertante: Alejandra Perie y Fernando Fraenza
 • Septiembre. Curso de posgrado “Actualidad y perspectivas en el desarrollo e implementación de sistemas de identidad visual” disertante: Carlos Carpintero

2010

“Diseño de acá”

• Jornadas Internacionales Diseño de acá. (Des) bordes de una disciplina. Resolución C.D. Nº 002/10 Disertantes: Verónica Devalle (AR), Jonny Gallardo (AR), Lía Colombino (PY), Juan Heilborn (PY), Izamara Carniato (BR), Diego Figueroa(AR), Jorge Tirner





2011

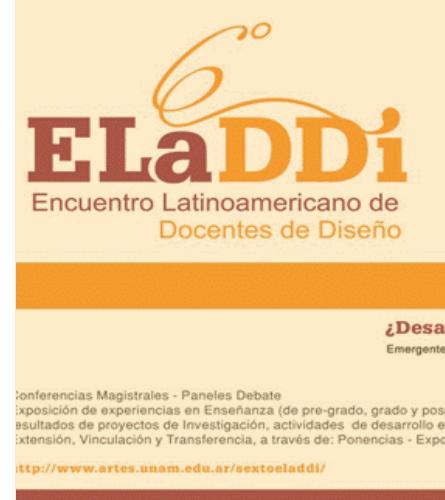
“Gestión cultural y diseño”

- Jornadas Internacionales Diseño de Acá “Gestión cultural y diseño”
Disertantes; Alejandro Ros (AR), el grupo Jopará (PY) y Ann Lee (Argentina-Paraguay), Leandro Laurencena (AR)

2012

“Mutaciones. Experiencias y proceso en el diseño”

- Mayo. Curso de posgrado “MUTACIONES. EXPERIENCIAS Y PROCESOS EN EL DISEÑO”
- Septiembre. Curso de extensión Actualización en Producción Gráfica.
- Noviembre. Quinta bienal de tipografía latinoamericana tipos latinos 2012 | (sede muestra itinerante)



2013

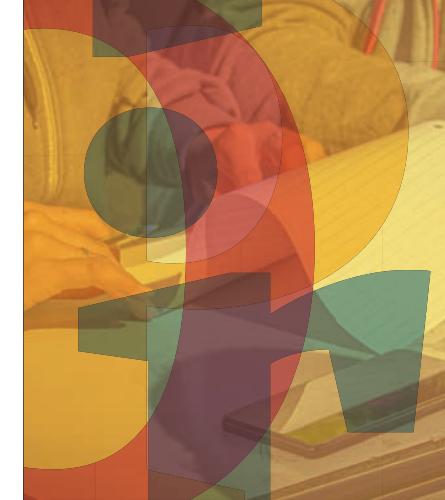
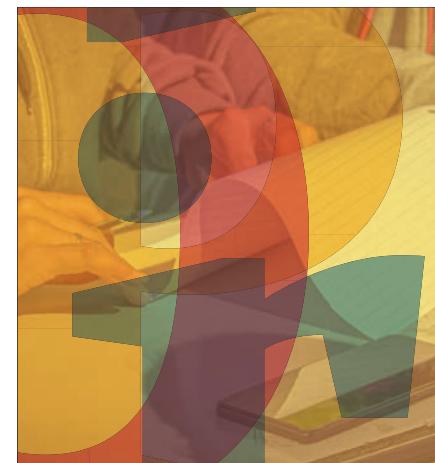
“6to. ELaDDi”

- Junio. Encuentro latinoamericano de docentes de diseño. Emergentes en la educación del diseño y su vinculación con las realidades regionales.
- Junio. Encuentro de la Red DiSUR. Red de Carreras de Diseño en Universidades Públicas Latinoamericanas. Reunión del Consejo DiSUR y del Foro de Directores de Carreras de Diseño.
- Septiembre. Curso de extensión Actualización en Producción de Packaging y Vía Pública.
- Octubre. Inicio de la Maestría en Diseño orientada a la estrategia y la gestión de la innovación. Convenio Instituto de Postgrado UNNOBA - FayD UNaM.

2017

“Pingos. Experiencias de diseño en territorio”

- Agosto. Jornada de presentación de casos de intervención de diseño en comunidades productoras. Organizadas desde el proyecto de Extensión Universitaria Diseño y Praxis en el territorio de la Secretaría Extensión de la Facultad de Arte y Diseño
- Septiembre. 11o Congreso Nacional de SEMA - Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina-, VIII Internacional y 2o Jornada de Cátedras de Morfología.



2019

“Encuentro de poemas y tipos”

- Curso de posgrado “Hacia una economía política del diseño y sus lindes. Elementos para una estética semiótica el arte y el diseño” disertante: dra. Alejandra Perié.

2022

“Somos gráficos”

- Programa bianual somos gráficos







Más allá de lo visible

30 años de Diseño Gráfico



1993
-
2023

30 años de Diseño Gráfico - FAYD - UNaM

ISBN 978-950-766-235-5



9 789507 662355