



**Facultad de Periodismo y Comunicación Social – UNLP  
Tecnatura en Comunicación Digital**

## **Introducción al diseño digital interactivo**

Profesores responsables:

Lic. Pablo Blesa

Victor Viale

### **FUNDAMENTACIÓN**

La asignatura *Introducción al diseño digital interactivo* (IDDI) propone generar un espacio de reflexión, análisis y conceptualización del fenómeno digital, entendiendo al diseño como un proceso intelectual que ocupa un rol fundamental en la generación y recepción de contenidos.

Busca comprender la importancia del trabajo interdisciplinario entre comunicadores, diseñadores y programadores, para poder analizar la situación en el mundo de las publicaciones digitales y poder producir distintas piezas comunicacionales utilizando las nuevas tecnologías.

La relación comunicador-diseñador será el eje central de discusión de la materia, una vez que estén definidos los roles y las especificidades de cada disciplina.

La materia contempla cuatro ejes temáticos, de manera de recorrer a lo largo de un cuatrimestre conceptos relacionados al diseño gráfico para luego abordar cuestiones vinculadas al diseño web.

A partir del recorrido propuesto se pretende que el estudiante comprenda la relación entre comunicación digital y comunicación visual como parte de la especificidad de su formación en el campo de la comunicación social.

En la propuesta de producto final se trabajará sobre un proyecto grupal que contemple la puesta en práctica de los conceptos aprehendidos en las cuatro unidades temáticas.

Por otra parte, y entendiendo que la articulación entre cátedras es fundamental en la formación de profesionales con compromiso social y capaces de proponer intervenciones comunicacionales tanto en el ámbito público como privado, se pretende que los conceptos y herramientas de *Introducción al diseño interactivo* sean de utilidad para que los estudiantes resuelvan los desafíos de otras materias de la carrera.

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Comprender la relación comunicador-diseñador-programador en el campo de la comunicación digital.
- Producir y diseñar un sitio web *responsive* ya sea para difundir las actividades de una institución o como un medio de información propio.
- Vincular las herramientas aprehendidas con los contenidos de otras cátedras de la carrera.



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Observar y comprender el fenómeno del diseño digital.
- Revisar la importancia de la investigación y del diagnóstico como base conceptual del trabajo de diseño para distintas piezas comunicacionales digitales.
- Realizar la identidad de una institución.
- Conocer las herramientas básicas de los programas *Photoshop*, *Indesign* e *Illustrator*.
- Manejar las herramientas del gestor de contenido *Wordpress*.
- Utilizar software de prototipado web como *Figma* o *Adobe XD*.
- Familiarizarse con herramientas de IA para la producción de contenidos digitales.

## UNIDADES TEMÁTICAS

### 1- Tipografía, color e imagen

*Tipografía*: Historia de la tipografía. Estructura tipográfica. Familias y variables tipográficas. Legibilidad. Relación texto-imagen. El texto como imagen.

*Color*: Características físicas, sociales y culturales del color. Roseta de Color. Clasificación. Color luz y color tinta. Colores sustractivos y aditivos.

*Imagen*: La utilización de imágenes en sistemas gráficos y en internet. Resolución y tamaño. Píxeles. La elección del formato según el uso: tif, psd, jpg, gif, bmp, webp, eps. Balance calidad/peso. Herramientas básicas de Adobe Photoshop. Layers, transparencias, pluma, clon, etc.

### 2- Arquitectura de las páginas y las pantallas

Concepto de grilla. Retículas tradicionales y modernas. Concepto de módulo. Cálculo tipográfico. Del sistema de grillas gráficas a las nuevas tecnologías: grillas web. Ejemplos de grillas papel y digital. La revista digital, el blog, el diario online. Herramientas básicas de Adobe Indesign. Interactividad en documentos PDF. Hipertexto e hipervínculo.

### 3- Identidad

Concepto de Marca. Identidad institucional. Leyes de Gestalt. Herramientas básicas de Adobe Illustrator. Vectores.

### 4- Diseño web

De las páginas estáticas a los gestores de contenidos. Estructura y árbol de navegación. Un único diseño para una multiplicidad de pantallas: sitios responsive. Las plantillas de Wordpress: portfolios, sitios empresariales y diarios digitales. Diseño UX - UI.

### 5- Producto final

Pautas para la presentación del trabajo final. Análisis y delimitaciones de las propuestas. Articulación de los contenidos aprehendidos en las cuatro unidades temáticas de la materia. Herramientas básicas de Figma.

## MODALIDAD DE TRABAJO

Se trabajará con la modalidad de teórico/prácticas. A partir de materiales y bibliografía aportada por la cátedra, y luego del desarrollo teórico de los temas planteados en las diferentes unidades,



los estudiantes deberán realizar los trabajos prácticos que podrán ser grupales o individuales. Cada trabajo práctico contempla una puesta en común y una revisión conjunta. Se prevé la proyección en todas las clases de material que ayude a conceptualizar el desarrollo de los temas. Se trabajará en cada clase con computadoras en el aula para ver programas específicos de la actividad del diseñador.

## EVALUACIÓN

### **Para promocionar la materia, los estudiantes deberán:**

- Cumplir con el 80% de asistencia a lo largo del cuatrimestre, tanto en el teórico como en el práctico.
- Presentar y aprobar el 80% de los trabajos prácticos. Cada trabajo práctico contempla dos instancias de corrección, siempre dentro de las fechas establecidas para cada uno.
- Aprobar el trabajo final con una nota no inferior a 7 (siete)
- Promediar entre teórico y práctico una calificación no inferior a 7 (siete)

### **Para acceder a la instancia de examen final, los estudiantes deberán:**

- Cumplir con el 80% de asistencia a lo largo del cuatrimestre, tanto en el teórico como en el práctico.
- Presentar y aprobar el 80% de los trabajos prácticos. Cada trabajo práctico contempla dos instancias de corrección, siempre dentro de las fechas establecidas para cada uno.
- Aprobar el trabajo final con una nota no inferior a 4 (cuatro)
- Promediar entre teórico y práctico una calificación no inferior a 4 (cuatro)

## BIBLIOGRAFÍA

### Tipografía

- [La evolución histórica de la tipografía](#)
- [La evolución histórica de la tipografía – Anexo](#)
- [Fabio Ares, el dominio de las letras](#)
- [La tipografía en los medios digitales y en Internet](#)
- [Tipografía y diseño web](#)

### Color

#### **Lecturas obligatorias**

- [El color: primeras aproximaciones](#)
- [Psicología del color](#)
- [Cómo elegir y utilizar los colores en tu web](#)

#### **Lecturas optativas**

- [¿Por qué importa el color en el diseño web?](#)
- [Teoría del color – Departamento de Informática – Facultad de Ciencias Físico, Matemáticas y Naturales – Universidad Nacional de San Luis](#)

### Identidad Corporativa

- [Primeras aproximaciones a la identidad corporativa](#)
- [Identidad Corporativa – Tecnología Cátedra B – Facultad de Artes](#)



## Grilla

[La grilla – Cómo ordenar nuestro espacio de trabajo](#)

[Diseñar con grillas para web](#)

[Uso de retículas en diseño UI](#)

La reinención de The New York Times, Ismael Nafría

## Las imágenes

[Las imágenes. Píxeles y tamaños](#)

[Imágenes vectoriales y mapa de bits](#)

[Fotografía. Tamaño de imagen, resolución y tamaño físico](#)

## Diseño web

[Flujo de trabajo habitual en el diseño web y apps](#)

[Responsive Web Design RWD – Adrian Alonso Vega](#)

[Experiencia de usuario UX y Diseño Web Responsive RWD – Gonzalez](#)

[Diseño UX / UI](#)

[Manual de Responsive Web Design](#), Daniel Martínez y Miguel Angel Alvarez