

UCESDG

enseñanza y aprendizaje del diseño

AGOSTO 2012.

REVISTA UCES.DG N°4 / AÑO 2

Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales

Ciudad de Buenos Aires, Argentina

ISSN 2344-9551

Think in Pink:
la genialidad en la
ilustración y el color

Tipografía
Experimental



ALUMNOS

De The Walt Disney Co.
a Cartoon Network

PORTFOLIO

Nicolás Valse
Modelado, animación & look



Comité Evaluador

Revista UCES.DG “Enseñanza y Aprendizaje del Diseño” Año 2 / N° 4 / Agosto de 2012

Lic. Rut Vieytes

Decana de la Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, UCES.

Lic. Ana Inés Gutiérrez Costa

Licenciada en Filosofía

Docente titular de Estética, Carrera de Diseño Gráfico,
Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, UCES.
Docente e investigadora en Universidad de Bs. Aires, UBA.
Instituto Universitario Nacional de las Artes, IUNA.
Universidad Nacional de La Matanza, UNLaM.
Coordinadora en Centro Cultural Francisco Urondo.

DG. Miguel Catopodis

Diseñador Gráfico

Docente titular de Tipografía 1 y 2, Carrera de Diseño
Gráfico, Universidad de Cs. Empresariales y Sociales, UCES.
Universidad de Buenos Aires, UBA.
Universidad de Flores, UFLO.
Universidad Nacional de Rosario.

Arq. Daniel Wolkowickz

Arquitecto

Ex Director de la Carrera de Diseño Gráfico, FADU,
Universidad de Buenos Aires, UBA.
Docente Titular de Diseño 1, 2 y 3 - Universidad de Buenos
Aires, UBA.
Instituto Universitario Nacional de las Artes, IUNA.
Universidad Nacional de Lanús, UNL.
Universidad Maimónides.

Arq. Mariana Gavito

Arquitecta

Docente Titular de Historia del Arte 1 y 2 – Carrera de
Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, UBA.

DG María Eugenia Roballos

Diseñadora Gráfica

Docente Carrera de Especialización en Diseño de Tipografía
Universidad de Buenos Aires, UBA. Socia Fundadora del
Estudio especializado en Caligrafía *Roballos-Naab*.



Coodinadora General
Alina Montanaro

En la presente edición se muestran trabajos de las asignaturas:

TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL

Titular: Betina Naab
Adjunto: Fabián Sanguinetti
JTP: Laura Villagrán

DISEÑO DE ENVASES Y PRODUCTOS

Titular: Jorge Bardelas

MULTIMEDIA I

Titular: Natalia Miglino
Adjunto: Mariano Ingerto

DISEÑO II

Titular: Daniel Oteiza
JTP: Juan Ignacio Fontana

DISEÑO EDITORIAL

Titular: Alina Montanaro
Adjunta: Gabriela Gracia
JTP: Laura Villagrán

DISEÑO PROMOCIONAL

Titular: Sebastián Gallo
Adjunta: Valeria Ferro

Editado por:

Editorial de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales
Paraguay 1338. Buenos Aires.
Argentina. ISSN 2344-9551

Master de la revista:

Verónica Angelastro
www.estudioag.com

Tipografías de esta edición:

La presente edición dispone de los derechos para utilizar las siguientes fuentes tipográficas cedidos por sus diseñadores:
Texto "Centuria" de Miguel Catopodis
Títulos "Crete Rounded" de Verónica Burian (agradecemos a José Scaglione de www.typettogether.com)

Prohibido reproducir total o parcialmente los artículos, imágenes o fotografías de la presente edición sin autorización previa.

Una revista de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, UCES.

UCES www.uces.edu.ar
informes@uces.edu.ar

notas

4 Educación Superior y las reformas

Por Alina Montanaro.

10 De The Walt Disney Co. a Cartoon Network

Florencia Perez Chada, graduada de nuestra carrera

11 Behance.net: los profesionales muestran sus trabajos más creativos

16

Think in Pink: La genialidad en la ilustración y el color

práctica profesional

20 UDGBA - Unión de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires

portfolio

22 NICOLÁS VALESE Modelado, animación & look

talleres

8

Betina Naab + Fabián Sanguinetti + Laura Villagrán

Tipografía Experimental



Preguntas acerca de las estrategias de enseñanza en los talleres de diseño

Cómo lograr que los estudiantes adquieran múltiples capacidades



Por D.G. Alina Montanaro,
Coordinadora Académica
Carrera de Diseño Gráfico
y Comunicación Visual

Crítica constructiva o destructiva

Itten, conocido y admirado por casi todos los educadores del diseño, planteaba una serie de lineamientos pedagógicos básicos, entre ellos:

- La ausencia de la crítica ofensiva sobre el trabajo de los alumnos por ser destructiva;
- El respeto al ser humano como fin último de la educación;
- La necesidad de conocer la naturaleza humana como condición esencial del educador al participar en el desarrollo de las potencialidades de un alumno, resaltando la autoestima como una de las más importantes. (Itten, 1964)

¿La autoestima en un sentido estrictamente profesional es una capacidad adquirida? ¿Cuándo un comentario del docente sobre una idea o trabajo de un estudiante puede despertar y cuándo puede desestimar? ¿Sobre qué aspectos/instancias de los trabajos debemos realizar observaciones? Estas y otras cuestiones me pregunto a diario, ya que tenemos la responsabilidad de formar a las futuras generaciones de profesionales en nuestra disciplina. Pero esto es solo el principio, el punto de partida, cuando me pregunto por los sujetos, sus expectativas y su destino personal y profesional.

Cómo construir conocimiento

Afirman los especialistas que la construcción del conocimiento tiene como requisito la interacción. El aprendizaje

se da en una situación de significatividad cognitiva, o sea, cuando se puede pensar qué hacer con lo desconocido en función de los conocimientos previos. En este sentido, podemos considerar a la metodología de enseñanza como un aspecto clave al momento de desplegar estrategias de recuperación e incorporación de conceptos o de contenidos.

Propongamos un caso de análisis simple y supongamos que nuestro programa de estudios tiene una unidad temática que supone los siguientes contenidos:

SIGNO E IMAGEN: Forma, función, significado, idea, formas culturales. Definición de signo. La forma como signo. Sistemas gráficos de signos. Concepto de pregnancia. 1

¿Cómo debería desarrollarse la planificación de la Unidad Temática? ¿Cómo evaluaremos el desempeño y capacidades adquiridas de los estudiantes? ¿Será tal vez en función de un trabajo práctico integrador? ¿Cuál sería la dinámica de las clases? ¿Cuánto tiempo necesitaremos? ¿Qué herramientas brindaremos al estudiante para que enfrente este desafío? ¿Con qué marco teórico trabajaremos?

Cómo evaluar la apropiación de conocimientos y capacidades

¿Será uno de los errores más frecuentes en nuestra disciplina asumir que el único modo de evaluar a los estudiantes es a través de un trabajo práctico (un diseño)?

Teniendo en cuenta el ejemplo supongamos que para transitar esta unidad temática ideamos como instrumento de evaluación un trabajo práctico integrador, como ya es costumbre en nuestra disciplina. Este podría ser un clásico muy ensayado como proponer a los estudiantes la construcción de cuatro signos nuevos que pudieran formar parte de un alfabeto ya existente que les asignáramos. Teniendo en claro

1. Tomado del programa de estudios de una materia de primer año de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual UCES.

que cuándo nuestros estudiantes alcanzan los objetivos en un curso decimos que hemos tenido éxito como educadores, nos cabría programar algunas cuestiones básicas como ser:

- Qué estrategias de enseñanza escogeremos para asegurar que la mayoría de los estudiantes puedan resolver satisfactoriamente este ejercicio que es el instrumento vehiculizador de nuestra evaluación;
- Qué desafíos previos al momento de la evaluación servirán como ejercicios de formación e incorporación de conceptos, si serán estos ejercicios prácticos o de reflexión, entre otras posibilidades;
- Cómo programaremos la secuencia de desafíos durante el transcurso de la unidad temática para que la complejidad de los ensayos vaya en crecimiento;
- Cómo nos aseguraremos de que los estudiantes van comprendiendo y conceptualizando los aciertos y errores de cada desafío.

¿Qué metodología de enseñanza escogeremos en cada caso?

Otras preguntas que valdría la pena hacernos es si la resolución de este ejercicio (evaluación) se volverá protagonista de la interacción del docente con los estudiantes durante el transcurso de toda la unidad temática; si hay experiencias previas (estado del arte) que puedan ser capitalizables para el alumno al momento de abordar un desafío y si podemos intentar enmarcar y sistematizar los encuentros en algún proyecto de investigación para hacer a un lado la añeja concepción de educación meramente reproductiva.

Si volvemos al ejemplo que estamos analizando podemos considerar como una opción válida que los estudiantes incorporen el contenido de esta unidad temática sencillamente estudiando a fondo las formas alfabéticas de varias culturas, reflexionando sobre sus características y particularidades, descubriendo dentro de cada alfabeto rasgos comunes entre los signos así como sustanciales diferencias, analizando las proporciones, etc.

Podríamos dedicarle varias clases al estudio de estas cuestiones. Por ejemplo dedicar una clase por alfabeto (de los ya existentes) y que se dé la interacción de los alumnos con el docente en una actividad de reflexión conjunta de cierta profundidad, donde puedan surgir interrogantes, debates. ¿Podrían los conceptos detallados en el programa ser incorporados efectivamente? ¿Por qué es una certeza que en nuestra disciplina todo se debe aprender a través del hacer?

Existiendo infinidad de estrategias y recursos didácticos, preguntémosnos de una vez y seriamente ¿por qué en diseño gráfico adoptamos una y otra vez una única metodología de

enseñanza indistintamente para impartir diferentes tipos de conocimientos acerca de diferentes tipos de objetos de estudio?

Si analizamos esta cuestión desde el punto de vista estrictamente metodológico, la conclusión a la que arribaron los teóricos de las ciencias de la educación es que “tan importante es que el profesor utilice medios variados de enseñanza, como que los estudiantes aprendan su utilización y empleo en situaciones propias de un desempeño profesional” (García, 2001, pág. 79).

No debemos perder de vista que el método de trabajo también debe entrenarse en la Universidad y este entrenamiento debe ser planificado como una capacidad a formar en los estudiantes. Si abordamos los desafíos siempre enfrentando a los estudiantes al hacer, sin dedicar tiempo suficiente desde la planificación de los cursos al trabajo en las etapas de investigación y reflexión sobre un proyecto, esto será después incorporado por los estudiantes como método propio de trabajo.

Muchos colegas diseñadores que han aprendido con el método de ensayo y error, luego lo reproducen como metodología cuando desarrollan su práctica profesional. La figura del profesor es asumida por el comitente de turno a quien se le adjudica la última palabra y funciona como guía y como evaluador. Ese profesional que no tiene criterio o que no puede brindar argumentos válidos para respaldar sus ideas genera un registro en los otros de que los diseñadores somos algo así como un instrumento para dar forma a ideas o estrategias ajenas; que un resultado gráfico no deviene de un proceso intelectual; que el ensayo es el camino hacia el éxito; que un primer resultado debe necesariamente ser descartado o reformulado. En realidad si aspiramos a que nuestra disciplina sea considerada tan científica como otras ciencias sociales, deberíamos estar despertando en nuestros estudiantes múltiples capacidades orientadas hacia perfiles de estrategias de la comunicación visual.

Si pensamos en la metodología de enseñanza que se ha instaurado en los talleres de diseño como ejercicio para el estudiante en su camino para formar capacidades instrumentales podríamos pensar que es un acierto. Pero no debemos perder de vista que esa capacidad es apenas una de muchas que debemos formar.

¿Cómo capacitamos a nuestros estudiantes para que adquieran una metodología de trabajo reflexivo en un proyecto de diseño? Una metodología que les sea propia –y no como una fórmula, sino que sea adaptativa- que no sea un mero modelo transferido a los aprendices para que se lo apropien? ¿Qué modelo de profesional les estamos ofreciendo?

¿Con qué insumos y recursos deberían contar los estudiantes para abordar un desafío?

Sigamos analizando: En el caso de que el único insumo para los estudiantes hubiera sido una única clase teórica, algunos apuntes que abordan el tema tangencialmente y las correcciones sobre su trabajo práctico (instrumento de la evaluación) y el de sus compañeros ¿Todos los estudiantes que superaran la evaluación realmente habrán comprendido en profundidad el contenido de la unidad temática y en función de ello pudieron plasmarlo en un trabajo práctico? (o sea crear algo nuevo en un contexto ya dado) ¿Cuál sería la tasa de promoción del curso? ¿Acaso pudiera haber casos de estudiantes que a través del ensayo y error en algún momento llegaron a algo que pudo ser acertado?

¿No será razonable imaginar que recién luego de reflexionar sobre los signos alfabéticos existentes unas cuantas jornadas en conjunto con los docentes, los alumnos estarían apenas capacitados como para elaborar conclusiones que les permitirían establecer reglas y parámetros para planificar una propuesta de signos propios?

De mediar suficientes ejercicios de reflexión y ensayos previos al trabajo integrador (de ejecución, secuenciados y de complejidad creciente) ¿Podría ser posible que un estudiante resolviera satisfactoriamente el desafío de crear nuevos signos en un tiempo considerablemente corto, como ser quizás unas cuantas horas? Me animo a pensar que quizás sí.

Para los ejercicios de reflexión preliminar el docente podría ofrecer a los alumnos guías para que estos aborden el análisis de los signos, instrumentos que pondrían en cauce la búsqueda y harían hincapié sobre los aspectos relevantes a ser tenidos en cuenta al momento de la indagación.

Mies Van der Rohe (uno de los directores de la Escuela de la Bauhaus) ya lo comprendía así, pues sus clases se impartían en tres niveles, siendo necesario alcanzar los dos primeros (reflexivos y de aproximación al problema) para abordar recién el proceso de diseño en el tercer nivel (proyectual). Estas clases del taller de arquitectura partían de la teoría acerca de los conocimientos básicos sobre la construcción y materiales, entre otras y estaban a cargo de ingenieros y profesores. En un segundo nivel se encontraban las clases del arquitecto y urbanista Ludwig Hilberseimer en las que se planteaban problemas teóricos de la construcción. Recién luego los estudiantes pasaban a proyectar guiados por Van

der Rohe. (Satué, 2002)

¿Cuál es un óptimo grado de dificultad?

“Recordemos que la experiencia del aprendizaje debe tener un cierto grado de dificultad –algún grado de novedad- pero una globalidad adecuada (ni un desafío muy sencillo, ni uno muy complejo) para poder motivar al alumno, pues este grado de dificultad –acorde a sus conocimientos previos- es el que produce el conflicto cognitivo (Piaget) que convoca a una acción. Si el desafío no existe -porque todo es conocido por el alumno- no hay aprendizaje pues no hay movimiento de las estructuras cognitivas en el sujeto; pero si el desafío es muy ambicioso –si todo o casi todo es novedad- no hay problema ni conflicto cognitivo, entonces el aprendiz no encuentra el punto de partida, se paraliza o acciona sin sentido” (Pozo Muncio, 1999, pág. 67).

Para los estudiantes, cada desafío es diferente al anterior que han enfrentado y por tanto siempre hay algún grado de novedad, así como luego se dará en la práctica profesional. Un punto a tener en cuenta, que parecería una obviedad pero a veces se pasa por alto, es que una unidad temática es parte de un programa de una asignatura; que ese programa tiene como finalidad la aproximación analítica a un objeto de estudio y que esa asignatura es parte de un plan de estudios.

En este sentido ¿qué podría aportarnos el conocimiento de los programas de los niveles anteriores? ¿qué podría aportarnos el conocimiento acerca del perfil de graduado que la institución planifica formar? ¿cuánto podría sumar ensayar la investigación al aula?

■ Alina Montanaro

Bibliografía:

Camilloni, Alicia: “La calidad de los programas de evaluación y de los instrumentos que la integran”. En Camilloni, Alicia; Celman, Susana y otros (1998): *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

Carlino, Paula (2005): *Escribir, leer y aprender en la univer-*

4 de septiembre de 2012 en UCES Conferencia: Especialización en Diseño Tipográfico

sidad. Una introducción a la alfabetización académica. Editorial Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.

Celman, Susana: “¿Es posible mejorar la evaluación y transformarla en herramienta de conocimiento?”. En Camilloni, Alicia; Celman, Susana y otros (1998): *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

García, Carlos Marcelo (2001): *El proyecto docente: una ocasión para aprender*. Universidad de Sevilla.

Meggs, Philip (1991): *Historia del diseño gráfico*. Editorial Trillas. México.

Satué, Enric (2002): *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Editorial Alianza.

Pozo Municio, Ignacio (1999): *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Editorial Alianza.

Teare, Richard; Sandelands, Eric; Davies, David (2002): *Organizaciones que aprenden y formación virtual*. Editorial Gedisa, Barcelona.

Ana Sanfelippo presentará *Almendra*, una tipografía diseñada para ediciones literarias para niños y jóvenes, de fuerte carga expresiva y con un programa tipográfico particular.

Sol Matas presentará *Bitter*, una tipografía para lectura de textos extensos en libros electrónicos, por lo tanto basada en una investigación sobre el soporte y las condiciones de lectura.

Nicolás Silva hará lo propio con *Poly*, una tipografía diseñada para escribir de modo óptimo textos largos en Wayuunaiki (lengua originaria hablada en Venezuela y Colombia), teniendo en cuenta sus características lingüísticas.

**Auditorio de UCES de Paraguay 1338,
tercer subsuelo, 9.15 hs.**

Está dirigido a estudiantes de diseño y a todos aquellos interesados en el diseño tipográfico.

Organiza: UCES

Facultad de Ciencias de la Comunicación:
Lic. Rut Vieytes
Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual:
Coordinadora DG Alina Montanaro
DG Betina Naab: Docente titular de Tipografía Experimental.

PREMIOS

UCES FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION
Lic. Rut Vieytes

CARRERA DE RELACIONES PUBLICAS
DIRECTORA: ALICIA DEL CARRIL

Felicitamos a María Eugenia Carracedo, alumna de 1er. año de la Licenciatura en Relaciones Públicas en UCES Centro, por ser la ganadora del Mindfire Challenge de la consultora Ketchum, con su idea “I Remember”.

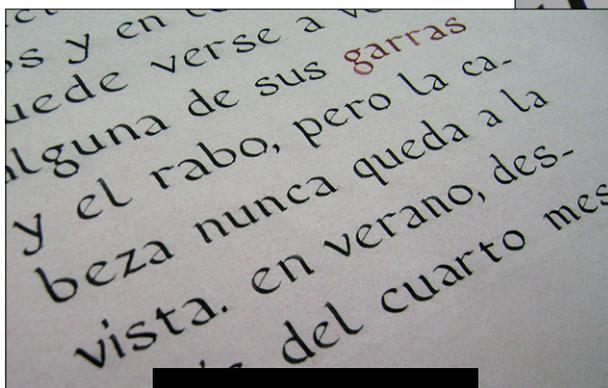


Tipografía Experimental

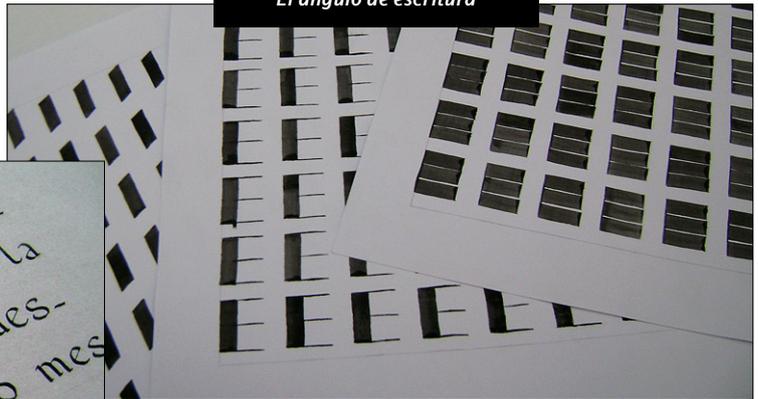
Titular: Betina Naab. Adjunto: Fabián Sanguinetti. JTP: Laura Villagrán

Trabajos Prácticos
EJERCICIOS DE LA
CURSADA

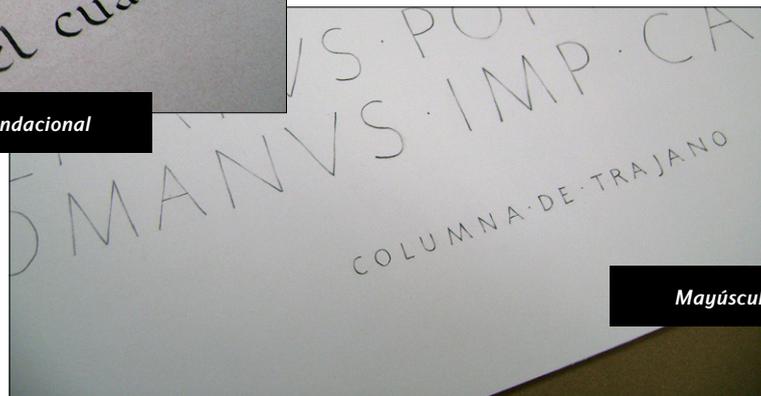
talleres uces.dg



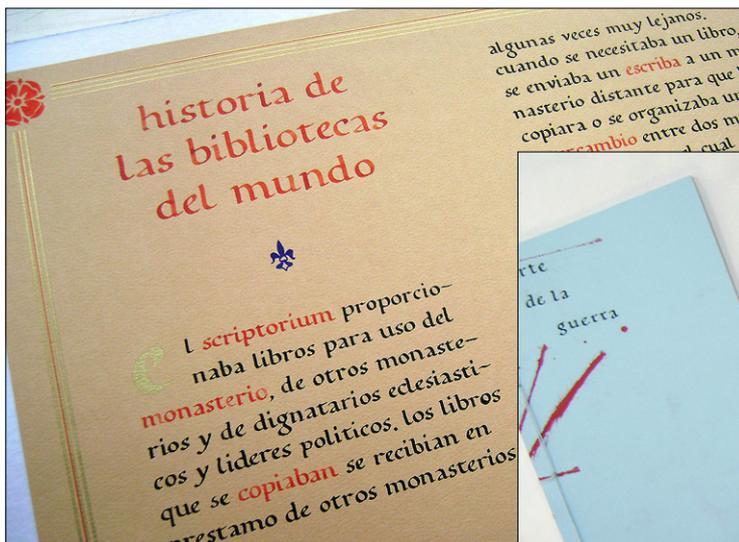
Escritura Fundacional



El ángulo de escritura



Mayúsculas Trajanas



+ por Mauro Gullino



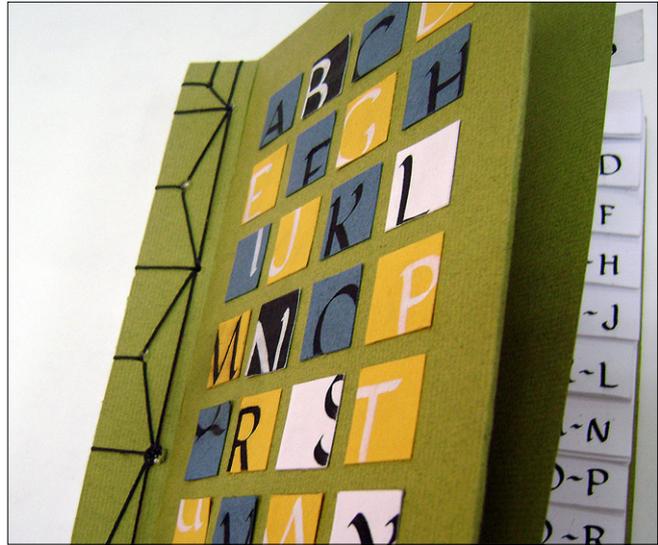
+ por Luciano Carracedo



Trabajo Práctico ENTREGA FINAL

La intención es integrar las capacidades y conocimientos relativos a la Caligrafía y desarrollar un producto editorial. Las instancias son todas artesanales: desde la escritura hasta el cosido (técnicas que se enseñan y ejercitan en la cátedra).

+ por Belén Holgado



De The Walt Disney Co. a Cartoon Network



Lic. Florencia Perez Chada: Egresada de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual UCES



nota uces.dg

¿Cuál fue tu primera experiencia laboral? ¿Fue a través de una pasantía gestionada por UCES?

Mi primer experiencia laboral fue a través de la bolsa de trabajo de UCES, una pasantía de 2 años en The Walt Disney Company Latinoamérica. Inicé mi carrera en esta empresa como Intern Designer, mis tareas eran desarrollo de material POP, aprobación de producto licenciado y diseño de packs contenedores de DVD entre otras cosas.

¿En qué trabajos y lugares estuviste después de eso?

Realicé trabajos freelance por un tiempo y luego entré como Junior Designer en el estudio de diseño PENTA, allí diseñaba iconos, desarrollaba packaging y originales para imprenta para la cuenta Jhonson, específicamente RAID, OFF y Baygon.

¿Cuál es tu puesto actual y dónde?

Actualmente estoy como Semi Senior Designer en Turner Latinoamérica, trabajo para la señal Cartoon Network realizando aprobaciones y desarrollo de producto licenciado.

¿Cuáles son las materias que sentís que más te han ayudado?

- Diseño y Comunicación Visual 1-6 (todas)
- Diseño de Identidad Institucional
- Historia del Arte

¿Qué otras fuentes de inspiración encontraste durante tu cursada o encontrás ahora cuando trabajás en un diseño?

Ver trabajos de colegas y grandes diseñadores extranjeros es una gran fuente de inspiración.

Me nutro constantemente con lo que el mercado ofrece, revistas de diseño, páginas web y trabajos de ilustradores independientes. Para diseñar es fundamental estudiar el trabajo de otros y tratar de entender técnicas y métodos de diseño y comunicación.

¿Hay algún diseñador gráfico argentino al que admires particularmente?

Laura Varsky es una diseñadora que realmente admiro, sus trabajos son excelentes no solo a nivel gráfico sino también comunicacional.

¿Recomendarías la carrera de diseño en UCES? ¿Por qué?

Recomiendo la carrera en UCES porque creo que tiene excelentes profesores que orientan y acompañan a los estudiantes en su formación como diseñadores.

■ Entrevista Revista UCES DG

Behance.net : los profesionales muestran sus trabajos más creativos

Millones de visitantes por mes pueden descubrir tu talento en este site

Behance Network es un site donde podés subir de manera gratuita un portfolio de trabajos para que visitantes de todo el mundo puedan conocer tu creatividad.

Hay varias categorías: ilustración, diseño de identidad, packaging, tipografía, editorial y fotografía, entre otros.

Este site es una red social y los portfolios más votados son los que se ubican en la página de inicio. **Animate y subí tu portfolio!**



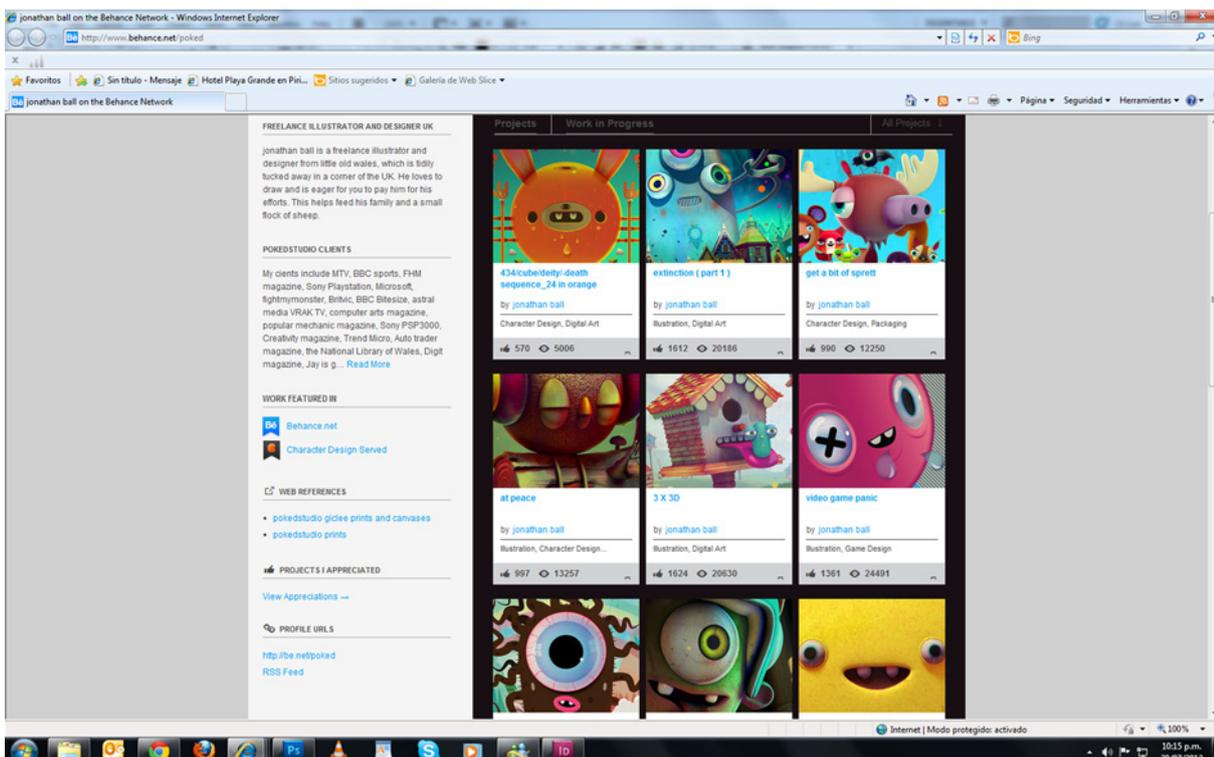
+ georges le mercenaire

[http://www.behance.net/gallery/ANIMALS-ARE-KEWL-\(part-4\)/3751455](http://www.behance.net/gallery/ANIMALS-ARE-KEWL-(part-4)/3751455)



+ jonathan ball

<http://www.behance.net/poked>



Tipografía II

Titular: DG Miguel Catopodis. Adjunta: DG Verónica Angelastro.
• Año 2012

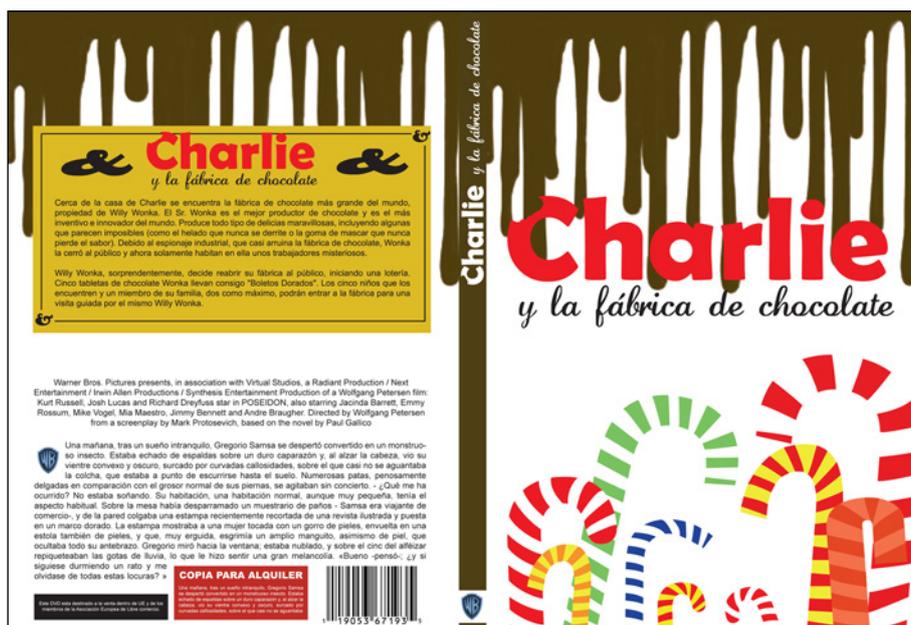
Trabajo Práctico
DISEÑO DE DVD

Alumna:
María Luján Afonso
Año 2012.

Charlie

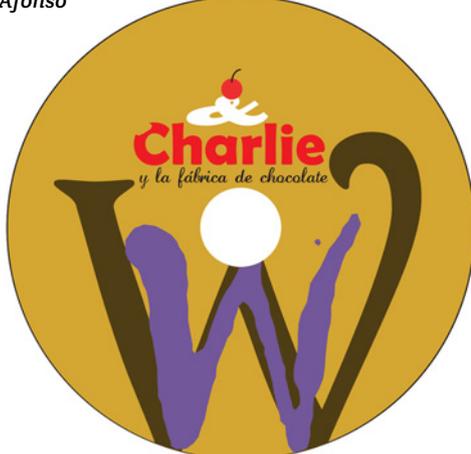
y la fábrica de chocolate

talleres uces.dg



+ por María Lujan Afonso

Tapa Estuche y DVD

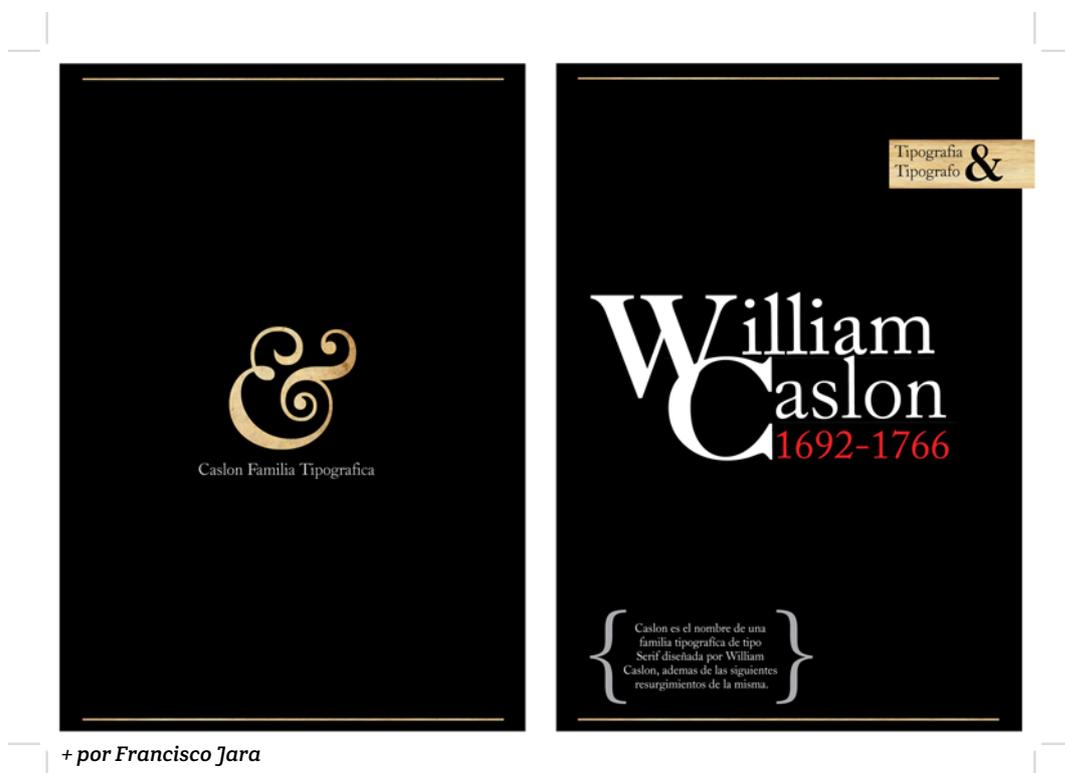


Tipografía II

Titular: DG Miguel Catopodis. Adjunta: DG Verónica Angelastro.
• Año 2012

Trabajo Práctico
DISEÑO DE FOLLETO Y
SEÑALADORES

Alumno:
Francisco Jara
Año 2012.



+ por Francisco Jara



Diseño de Envases y Productos

Titular: DG Jorge Bardelas
• Año 2012

Trabajo Práctico DISEÑO DE PACKAGING

La variedad de proyectos tienen como objetivo general incorporar el pensamiento proyectual que permita la ideación y creación de un objeto-envase centrado en las dimensiones simbólicas, culturales, materiales y de uso o consumo. Integrando en la metodología proyectual los aspectos de morfología tridimensional, ergonomía, comunicación, tipografía y retóricas propias de los diferentes productos y su envasamiento.

La propuesta implica no solo la estructura visual del diseño gráfico del producto, sino la posibilidad de modelizar el objeto-contenedor con nuevos atributos y funciones.

+ por Julieta Pratesi y Pamela Fontán



+ por Daniela Scioscia y Mauro Gullino



Diseño de Envases y Productos

Titular: DG Jorge Bardelas

• Año 2012

Trabajo Práctico

DISEÑO DE PACKAGING



+ por Miranda y Rossi

+ por Natalia Soria y Juan Müller



Diseño Promocional: Extensión

Titular: DG Sebastián Gallo. Adjunta: DG Valeria Ferro.
• Año 2012

Trabajo Práctico CAMPAÑA PARA ORGANIZACION CIVIL

SOS infantil es una asociación civil sin fines lucro dedicada a promover los derechos de niños, niñas y adolescentes de escasos recursos, en particular, el derecho al juego y a la recreación.

Comenzaron en 1989, en el Gran Buenos Aires brindando apoyo técnico en guarderías: capacitación a madres cuidadoras y profesionales para estimular el desarrollo intelectual de los más pequeños.

El desafío consistía en realizar una campaña de concientización a favor del derecho de los niños al juego.

Alumna:
María Florencia Spinosa Maffei
Año 2012.



Afiches vía pública

ARMANDO FUTUROS
Jugando los chicos encuentran un futuro mejor

Concientizando sobre el derecho al juego de los chicos.

FUNDACION
SOS
INFANTIL

Diseño y Comunicación Visual II

Titular: DG Daniel Oteiza.
JTP: Juan Ignacio Fontana
• Año 2011

Por Guillermo Saccomanno

Alejandro Aguado tiene casi treinta años y toda una experiencia en relevar los costados secretos de ese territorio que llama "la Patagonia Profunda". En una pick-up o caminando, sin otro equipaje que una cámara y un block, apunta desde hace mucho aquellos de talles que encierran claves del pasado. En más de una ocasión, su curiosidad al atravesar un alambrado o pasar del otro lado de un cerro fue saludada por un disparo. Sin dejarse intimidar por la meteorología dura ni por amenaza alguna, Alejandro investiga con más pasión que miedo. No obstante, con el auspicio de la Secretaría de Cultura de Chubut ahora logró publicar su último gran trabajo: El lejano oeste de la Patagonia. Estas son sus historias. Y la suya.

Cuando teñida Prave y el mismo teñido Oscar Paragala, reserva de Nahuel Pan, Esquel, noroeste de Chubut.

Provincia de Chubut		Provincia de Buenos Aires - Zona Norte	
TOTAL:	2,3 (hab/km2)	TOTAL:	980 (hab/km2)
Biedma	6,3 (hab/km2)	Genera San Martín	7264 (hab/km2)
Cushamen	1,3 (hab/km2)	San Isidro	6299 (hab/km2)
Escañete	13,0 (hab/km2)	Vicente López	7423 (hab/km2)
Fataleufú	4,7 (hab/km2)	San Fernando	156 (hab/km2)

Tumbas sin nombres

A Alejandro Aguado lo conoci un invierno a mediados de los '90 en Comodoro Rivadavia. Por entonces tenía poco más de veinte, dibujaba historietas en un diario de la ciudad, empezaba a practicar fotografía y, apelando al dibujo, terminaba de armar un libro que, más tarde, se convertiría en documento inapreciable acerca de la historia del trazado ferroviario de la zona: Aventuras sobre rielos patagónicos. Alguien me había comentado que Alejandro sabía andar de de noche andaba. Y que si en un paisaje desierto, a lo lejos, se veía una silueta, ése era él buscando algo, siempre buscando. Un domingo por la mañana Alejandro me pasó a buscar por un albarque que había séis meses conocer la Patagonia. Y no era un paquete de "paquete de fuerza", me volví. Ladró no en un territorio desierto.

+ por Rodrigo Cuberas

Trabajo Práctico
REVISTA HITOS

HITOS SUMARIO

HITOS

EL VIENTO NOS LLEVARÁ

ALEJANDRO AGUADO tiene casi treinta años y toda una experiencia en relevar los costados secretos de ese territorio que llama "la Patagonia Profunda".

CULTURAL **ENTREVISTA** **DYNAMO**

FRANK KOZIK Revisa las fotos viejas o los cajones de tu primo o tu tío. Seguramente tuvieron algún póster de este artista.
JAZMIN STUART. La pasamos a buscar por dos lugares equivocados. Y como dicen. La tercera fue la vencida.
Jóvenes en movimiento. La creatividad. Las ganas y lo nuevo. Combinados para intentar marcar la diferencia.

+ por Santiago Rodriguez

EVENTOS CULTURAI

EL VIENTO NOS LLEVARÁ

ALEJANDRO AGUADO tiene casi treinta años y toda una experiencia en relevar los costados secretos de ese territorio que llama "la Patagonia Profunda". En una pick-up o caminando, sin otro equipaje que una cámara y un block, apunta desde hace mucho aquellos detalles que encierran claves del pasado.

FRANK KOZIK Revisa las fotos viejas o los cajones de tu primo o tu tío. Seguramente tuvieron algún póster de este artista.

POSTALES

El flash retrata un lugar. Se ilumina una historia escondida. Que sucede cuando la mirada observa lo que pocos advierten.

ENTREVISTA

JAZMIN STUART. La pasamos a buscar por dos lugares equivocados. Y como dicen. La tercera fue la vencida.

DYNAMO

Jóvenes en movimiento. La creatividad. Las ganas y lo nuevo. Combinados para intentar marcar la diferencia.

Diseño Editorial: Extensión

Titular: DG Alina Montanaro. Adjunta: DG Gabriela García.
JTP: Laura Villagrán. • Año 2012

Trabajo Práctico PUBLICACION PARA ORGANIZACION CIVIL

La Propuesta de las alumnas para la Fundación ph15 consiste en una revista desplegable cuyo tamaño cerrado es el de una postal.

La Fundación se encarga de brindar herramientas expresivas y técnicas a niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad utilizando los recursos ofrecidos por las artes visuales.

Como objetivos se plantean entre otros:

- Emplear las herramientas artísticas para favorecer procesos de reflexión y cambio.
- Mejorar el acceso a oportunidades educativas y laborales.
- Fomentar valores democráticos y participativos.
- Fortalecer la identidad individual y grupal.

Alumnas:

Ailen Evangelista
Tamara Goldenberg
Lucía Pucciariello
Año 2012.

talleres uces.dg



SUMARIO Año 2012 | n°1 "Lugares"

ph Eugenio Alfonso Fotografía 3 Perfil 18	ph Marcela Monteiro Fotografía 5 Perfil 12
ph Yesica Duarte Fotografía 11 Perfil 4	Información de ph15 6 ¿Cómo colaborar con ph15? 13 Publicidad 14

Ángel Alfonso FOTO DE TAPA

¿En qué te inspiraste para realizar esta fotografía?

Me inspiró en las cosas por que con ella me gusta compartir cosas con otras personas que me gustan y me gustan compartir con ellas.

todas las fotografías pueden adquirirse en el sitio web: www.ph15.org.ar

ph | Eugenio Alfonso

Marcela Monteiro

participa en los talleres de ph15 desde el 2007

¿Qué es lo que te gusta de la fotografía?

Me gusta la fotografía por que con ella me gusta compartir cosas con otras personas que me gustan y me gustan compartir con ellas.

todas las fotografías pueden adquirirse en el sitio web: www.ph15.org.ar

ph | Yesica Duarte

PH/FOTOGRAFÍA | DIBUJO CON LUZ
15 | ¿QUÉ SIGNIFICA IDENTIFICAR "VILLA 15", DENOMINADA "CIUDAD OCULTA", UNA DE LAS NUMEROSAS VILLAS DE EMERGENCIA DE BUENOS AIRES?

ph15 FUNDACIÓN

Mostrar las imágenes de ph15 es un aspecto muy importante del proyecto: en el marco de nuestras colectivas, se revela la individualidad de cada mirada de los talleres. Como muestra y reflexión una participación activa de todos los chicos en la selección, edición, montaje de las fotos y diseño global. En este sentido, se busca que los chicos concilien vínculos con su comunidad y su barrio y que interactúen tanto con los circuitos artísticos más reconocidos.

ph | Ángel Alfonso

Eugenio Alfonso

participa en los talleres de ph15 desde el 2009

¿Qué es lo que te gusta de la fotografía?

Me gusta la fotografía por que con ella me gusta compartir cosas con otras personas que me gustan y me gustan compartir con ellas.

todas las fotografías pueden adquirirse en el sitio web: www.ph15.org.ar

ph | Marcela Monteiro

Yesica Duarte

participa en los talleres de ph15 desde el 2007

¿Qué es lo que te gusta de la fotografía?

Me gusta la fotografía por que con ella me gusta compartir cosas con otras personas que me gustan y me gustan compartir con ellas.

todas las fotografías pueden adquirirse en el sitio web: www.ph15.org.ar

Revista desplegable ph15

ph15 INFORMACIÓN

La Fundación ph15 es una organización no gubernamental sin fines de lucro conformada por un grupo de personas que cree en el arte como un valioso recurso que permite al ser humano desplegar su esencia y desarrollar sus capacidades creadoras.

Nuestra misión
Proponemos utilizar los recursos de las artes visuales, especialmente la fotografía, para fomentar nuevas capacidades expresivas, comunicacionales y técnicas en niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad, a través de la realización de talleres y actividades destinadas a favorecer la integración social, la socialización de la experiencia artística y fomentar valores democráticos y participativos.



ph15 ¿CÓMO COLABORAR?

Donaciones

- \$100 mensuales: se harán salidas para los chicos a centros de la ciudad.
- \$200 mensuales: 4 chicos tendrán su propia cámara fotográfica digital.
- \$300 mensuales: uno de los talleres tendrá su computadora portátil.

Donaciones Materiales

- Cámaras fotográficas
- Baterías y cargadores
- Tarjetas de memoria
- Pantalla transportable
- Escáner para negativos fotográficos
- Colimador
- Impresora fotográfica
- Tinta para imprimir.

Contacto
Darreguera 2307,
1°D, Palermo, Bs. As.
Argentina Tel.: 15-
44-11-4773-8126
+54-11-4773-8126
www.ph15.org.ar

Diseño Editorial
Gabriela García
TP 3 | 0081 2012

Diseño
Evangelista, Ailen
Goldenberg, Tamara
Pucciariello, Lucía

(Otra forma de colaborar!)
Adquiriendo obras de los alumnos de la Fundación. En cuyo caso, el 50% de lo recibido se destina a la financiación de los talleres, mientras que el otro 50% va directamente al autor de la obra.



Think in Pink: la genialidad en la ilustración y el color



Isador "Friz" Freleng
ilustrador y creador

El creador

El genial ilustrador Isador "Friz" Freleng nace el 21 de agosto de 1905 en Kansas City, USA.

Sesenta y tres años fueron los que consagró a la industria de los dibujos animados en principio como como ilustrador, y luego como creador, productor y director.

Sus primeros trabajos fueron en 1930 creando el dibujo "Sinkin in the Bathtub" y en 1933 dirigiendo el primer dibujo en cine "Bosko in Dutch".

La pantera rosa (The Pink Panther) es su obra más recordada pues es con ella que revolucionó el mundo de los dibujos animados por su sencillez y originalidad. Otros personajes importantes creados por Friz Freleng son Porky Pig, Yosemite Sam, Sylvester, Speedy Gonzales, entre otros clásicos de los *Looney Tunes*.

Friz también jugó un papel importante en la creación de

otros personajes como Bugs Bunny, Daffy Duck y Elmer Fudd.

Freleng ganó varios de premios de la academia mientras trabajaba para Warner Bros en función de su creatividad, con Tweety (1947), Speedy Gonzales (1955), Birds Anonymous (1957) y Knighty Knight Bugs (1958).

Fue todo un maestro de la animación: su instinto, agudeza intelectual y sentido del humor le permitieron coordinar la acción ilustrada, el diálogo y la música con una sensibilidad impecable y trascendental. Por esto su trabajo ha sido uno si no el más influyente en las generaciones posteriores de animadores y directores de animación.

Murió a la edad de 89 años en California, su obra siempre será recordada por artistas de la ilustración, amantes de la historieta y de la animación.

Contraste Figura Fondo

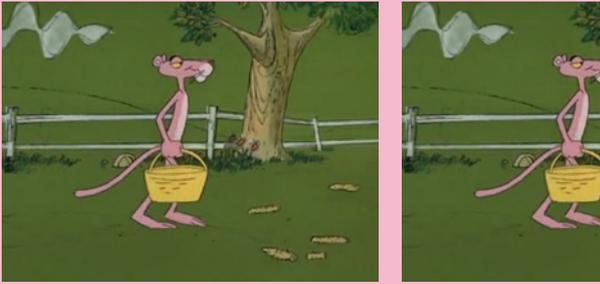
Si alguien quiere enseñar color, las ilustraciones de Friz bien pueden servir como vehículo didáctico. Como todos los maestros de la animación él entendía que el conocimiento sobre la percepción es una de las herramientas imprescindibles para poder construir un relato visual. Podemos darnos cuenta de esto mismo analizando las secuencias de cualquiera de las tiras.



Escena 1

El recurso del contraste entre figura y fondo es uno de los más utilizados por el ilustrador para destacar a los personajes por sobre el entorno. Podemos verlo en las escenas 1 y 2 que ilustran esta nota. Ese contraste se da en general buscando trabajar con tonos opuestos y casi siempre los tonos cálidos corresponden a los personajes mientras que los tonos fríos se utilizan para los fondos en gamas y cuidando el realismo y la perspectiva a través de efectos de degradé o del grosor de los trazos de los dibujos.

En general podemos ver un intento de respetar los tonos reales de los objetos y elementos, pero en algunas ocasiones se distorsionan, ya se exagerándolos a través de saturaciones, o utilizando otro tono que sea funcional a las



Escena 2

necesidades de las escena. Podemos ver un ejemplo de esto en la escena 3 que ilustra esta nota en la que la figura del hombre aparece en blanco.



Escena 3

El clima

Es muy interesante analizar como el color colabora con la atmosfera del relato. Así, el juego con distintas tonalidades de azules nos permite en el caso de la escena 4 imaginarnos vagando en la noche o esperando la llegada de ese automovil verde manzana desde la vereda de la casa. Y luego, acto seguido transportarnos al interior de la misma (escena 5) y sentir la calidez del piso de madera, de las luces y de la franela del sofá.



Escena 4



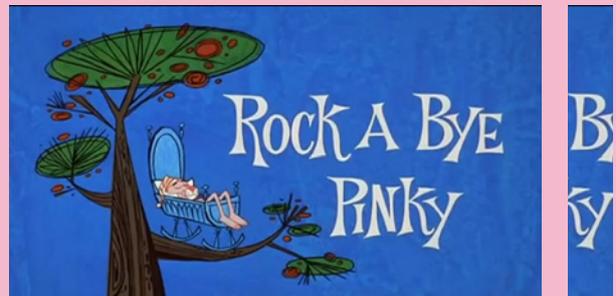
Escena 5

La tipografía

Por último, y no menos importante, las presentaciones tipográficas. Algo que puede destacarse es la utilización de signos tipográficos como el asterisco en tamaños destacados y funcionando como imagen: uno de los sellos de la serie animada.

Los diseños de las letras siguieron las tendencias de la época: podemos ver diseños diversos pero siempre dentro de los estilos de fantasía pop (escenas 6 y 7)

El manejo impecable de las jerarquías, la relación entre texto e imagen y las distancias entre signos es otro de los argumentos para afirmar que la genialidad estaba en la mente, espíritu y manos de Friz.



Escena 6



Escena 7

taran... taran...



Diseño 3D

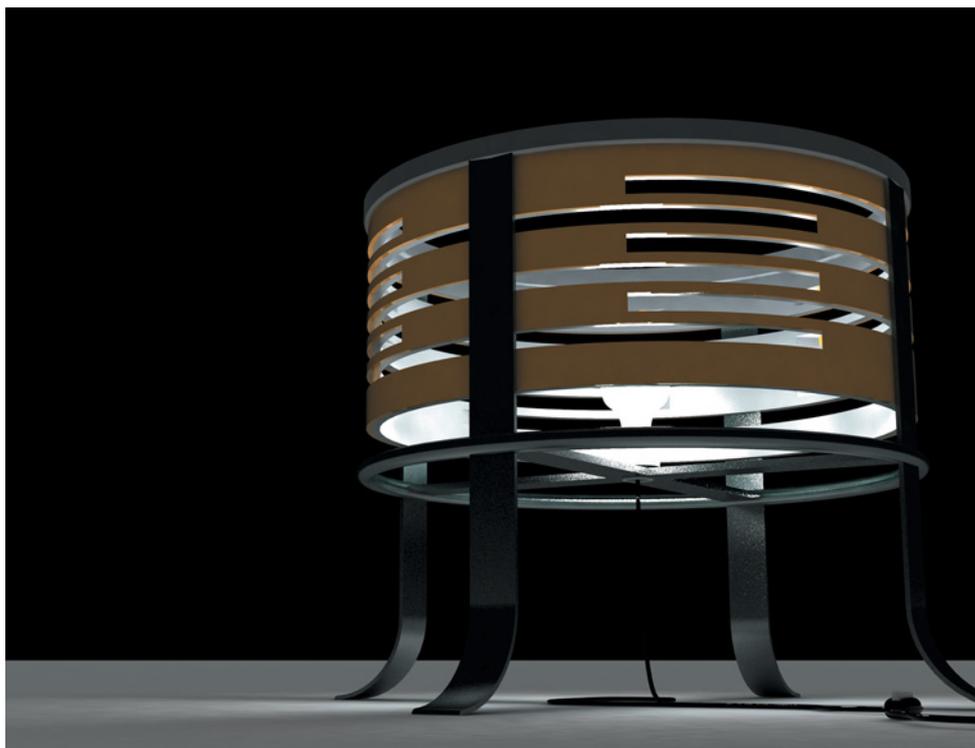
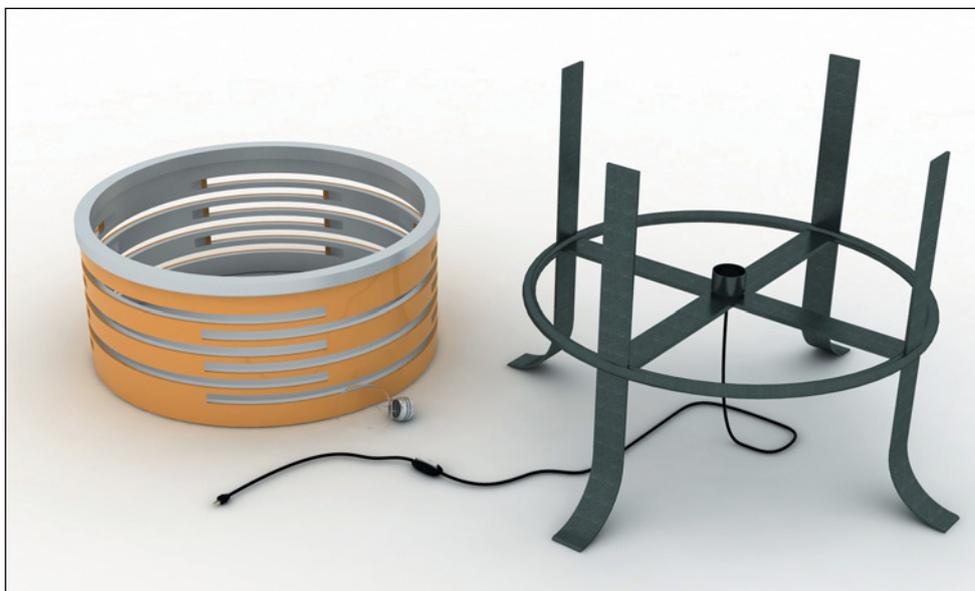
Titular: DG Guido Varela
• Año 2012

Trabajo Práctico
DISEÑO DE OBJETO EN 3
DIMENSIONES

RENDERIZADO

Alumno:
Marcelo Riva

ensayo uces.dg





Biblioteca Central UCES

La **biblioteca universitaria**, elemento indispensable en el sentido de calidad y excelencia académica, funciona como eje por el que transcurren la enseñanza y la investigación. Siendo su misión prioritaria facilitar a los miembros de la Universidad el acceso a la información científica.



TE INVITAMOS A CONOCER TU BIBLIOTECA, familiarizarte con sus servicios y ser asiduo visitante de ella. Tenés a tu disposición una valiosa y actualizada colección de libros de texto, videos, revistas y publicaciones inherentes a tu carrera, para que puedas profundizar tus conocimientos, de manera fácil, rápida y sin costo alguno.

ULTIMOS TITULOS INCORPORADOS DE INTERES PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

Publicidad y comunicación integral de marca

O'Guinn, Thomas C.; Allen, Chris T.; Semenik, Richard J.;
Allen, Chris T.; Semenik, Richard J.
México D. F.: Thomson, 2007
Ubicación: 659.1/OGU/1

Colección Los Grandes Museos de Europa

Museo Guimet: París.
Buenos Aires: Visor Enciclopedias Audiovisuales, 2012
Ubicación:708/GRA/18

Paraguay 1401 Subsuelo
Contacto: biblioteca@uces.edu.ar

www.uces.edu.ar/biblioteca

{Estantes & Cajones}

LIBROS para tener en cuenta...

{Tangible - High Touch Visuals

› Tapa dura, 208 páginas,
24 x 28 cm.
Gestalten.



{Digital by design

› Editorial Thames &
Hudson

{Malofiej 18 - Premios Internacionales de Infografía

Editorial Index Book



{Rock Paper Show

Tapa dura, 312 páginas,
31.5 x 23.9 cm.
Soundscreen Design

Inicio » Recursos » Artículos »

Artículos

Cartelera Biblioteca Enlaces

Recursos

Actividades Participación

Institucional

Artículos

Movimiento de Diseño Inclusivo

Accesibilidad y Usabilidad Derechos humanos

Por Martín Szyszlican

CATEGORÍAS

[14] udgba
[2] Accesibilidad y Usabilidad
[2] Aíche
[1] Arquitectura
[15] Asociaciones

UDGBA

Unión de Diseñadores Gráficos de Bs As

Reflexión sobre la práctica profesional, intercambio, participación y capacitación

nota uces.dg

Desde agosto de 2003, a partir de la iniciativa de varios colegas, se comenzó a gestar esta agrupación, cuya finalidad última es difundir, jerarquizar y promover la profesión, conformando nuevos espacios que estimulen por un lado, la participación y el contacto entre diseñadores, de manera abierta y horizontal, y a la vez sirvan de proyección hacia otros ámbitos institucionales, empresariales, sociales y académicos.

Con el fin de legitimarse como interlocutor válido, y poder concretar así muchos de los objetivos propuestos inicialmente, es que la udgba proyecta constituirse como una asociación profesional, reconocida oficialmente.

Por mas de tres años, la Unión convocó y realizó Asambleas todos los primeros sábados de cada mes, como un lugar de encuentro abierto para todos los interesados en impulsar esta forma acción colectiva. De manera sucesiva, participaron de estas reuniones más de medio centenar de colegas.

De este espacio surgió un grupo de trabajo que actualmente gestiona la udgba, y constituye la lista de miembros activos, participando con el objetivo excluyente de dotar a la Unión de los requisitos legales y económicos necesarios para conformar una asociación civil y dar a los colegas la posibilidad de asociarse formalmente.

La udgba promueve la formación de espacios de participación, contacto, reflexión e intercambio entre diseñadores. Algunos de estos espacios se materializan a través de listas de correo como: red-DG, que promueve la construcción de una federación o red de asociaciones a nivel nacional y comunidad-DG, un espacio dedicado a la circulación de información y al contacto entre diseñadores. Para los estudiantes, hay una lista exclusiva en comunidad-DG estudiantes. Muchos de los colegas que participan o participaron de la Unión, forman parte de estas comunidades virtuales

Biblioteca

El material que constituye nuestra Biblioteca es un acervo de libros y revistas donados por colegas que se fueron acercando al proyecto. El alojamiento actual de la misma de encuentra en un espacio de relevancia en relación a nuestras temáticas profesionales: la Biblioteca Raúl Mario Rosarivo de la Fundacion Gutenberg.

Concursos

La udgba fue convocada a principios de 2007 por la Superintendencia de Riesgos del Trabajo (SRT) para evaluar en conjunto las condiciones del llamado al Concurso de Diseño Gráfico –pieza afiche– que este organismo viene realizando desde 2004, dentro del proyecto Semana Argentina de la Salud y Seguridad en el Trabajo. El objetivo planteado para esta intervención fue reformular las bases existentes, convocar a reconocidos diseñadores como jurados y difundir la convocatoria. Durante 2008 la udgba fue nuevamente convocada por la SRT. Los resultados de los concursos realizados en colaboración fueron muy positivos, tanto en la cantidad y calidad de los trabajos recibidos como en la dinámica de trabajo lograda entre ambas instituciones. Mas información en la sección concursos: La Acción y las Redes.

■ Ver y conocer más acerca de UDGBA en

www.udgba.com.ar

Biblioteca
Nuestra Biblioteca se encuentra alojada en la Biblioteca Raúl Mario Rosarivo de la Fundación Gutenberg.

Diseñadores Gráficos en Buenos Aires ¿Rumbo a la colegiatura?

Letter. 2. Tipografía en Buenos Aires

42 41 40 39
38 37 36 35
34 33 32 31
30 29 28 27

¿Cómo hago para fijarle un precio a mi trabajo de diseño?

Últimos Artículos

- Movimiento de Diseño Inclusivo
- Entrevista a Gustavo Valdés de León - (Parte II)
- Diseñadores (vídeos) en Buenos Aires - (rumbo a [...])
- Entrevista a Gustavo Valdés de León - (Parte I)
- ¿Dónde estudiar: Diseño Gráfico? (Parte III)
- Mejores prácticas para el diseño y envío de New [...]

Formación
Entrevistamos a referentes de varias instituciones educativas, intentando dar respuesta a la consulta ¿Dónde estudiar Diseño Gráfico?

Newsletters
Guía realizada por diseñadores sobre cómo optimizar y mejorar el diseño y envío de boletines digitales.

Entrevista a Gustavo Valdés
Entrevista realizada por la udgba al diseñador Gustavo Valdés de León.

Diseño Multimedia I

Titular: Natalia Miglino. Adjunto: Mariano Ingerto.
• Año 2012

Trabajo Práctico SITIO WEB

Diseñar y maquetar el Index de la web que se encuentra desarrollado en la cursada estructurado en tablas y/o divs, (que no realice scroll horizontal). Diseñar y maquetar en .html una página de la estructura interna del sitio, que deberá incluir conjuntamente texto e imágenes.

Diseñar y maquetar en .html la página que incluye el formulario de contacto del site.

Presentación

1. El T.P. es entregado en formato digital.
2. Formato CSS y formato HTML.

Alumna:

Ailen Evangelista



Diseño de un sitio Web



DESDE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, BRINDAMOS CAPACITACION Y ASISTENCIA TÉCNICA GRATUITA PARA ORGANIZACIONES SOCIALES. NUESTRO OBJETIVO ES TENDER PUENTES HACIA LA SOCIEDAD APORTANDO CONOCIMIENTO

COORDINADORA DEL PROYECTO: LIC. RUT VIEYTES
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SI SOS PARTE DE UNA ORGANIZACIÓN CIVIL
CONTACTATE CON NOSOTROS Y ENTERATE DE QUE
MODOS PODEMOS COLABORAR CON TU CAUSA

www.uces.edu.ar/

Portfolio



Modelado, animación & look



Nicolás Valse:

Alumno del último año de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual UCES

¿Cuál fue tu primera experiencia laboral?

Mi primera experiencia laboral en relación de dependencia fue como Generalista 3D en Steady in lab (modelado, animación, look, etc). De manera independiente realicé diseños de página web, folletería y catálogos para vía pública y exposiciones de la empresa Gamapol.

¿En qué trabajos y lugares estuviste después de eso?

Nomad VFX: Generalista 3D para televisión y cine. También desarrollé proyectos de diseño de manera independiente para Peugeot, Fox, Toyota, Magistral, Claro, Danone (Yoghourt Griego), Editorial Sol 90 y Alikal, entre otros.

¿Cuál es tu puesto actual y dónde?

Nomad VFX: Generalista 3D

¿Querés contarnos alguna experiencia que te haya gustado particularmente?

Una gran experiencia tanto laboral como personal fue formar parte del equipo que desarrollo el Film Prensa del nuevo Peugeot 308. Dicho proyecto se trataba de un cortometraje Full CG (íntegramente en 3D), donde se narra una historia en la cual el Peugeot 308 era el protagonista. El proyecto duro mas de 4 meses aproximadamente, en donde tuve la oportunidad de trabajar con personas muy talentosas del medio. Finalmente después de mucho esfuerzo y dedicación, la campaña salio al publico vía internet, televisión y cine.

¿Cuáles son las materias que sentís que más te han ayudado a formarte como diseñador?

Informática (vital según mi criterio), morfología (todos sus niveles), diseño multimedial, diseño editorial, diseño de envases y productos.

Mencioná algún docente que te haya inspirado

Miguel Catopodis, Alina Montanaro, Armando Olinhaus.

¿Qué otras fuentes de inspiración encontraste durante tu cursada o encontrás ahora cuando trabajás en un diseño?

Suelo buscar muchas referencias y diseños en internet para despertar ideas nuevas. Ninguna web en especial, sino una búsqueda global del tema. Recolecto varias referencias, las comparo, rescato lo mejor de cada una y trato de desarrollar una idea nueva con lo mejor de cada pieza.

¿Hay algún diseñador gráfico argentino al que admires particularmente?

Ninguno en particular.

¿Recomendarías la carrera de diseño en UCES? ¿Por qué?

Si la recomendaría ya que en UCES la carrera me pareció que cumplía dos aspectos esenciales según mi criterio:

- 1) UCES brinda salas de informática con un numero de maquinas razonable y cómodo, como para que los alumnos puedan sacar provecho de las clases relacionadas con la utilización de software.
- 2) Al ser cursos mas reducidos que en otras universidades, esto beneficia a la hora de recibir una devolución por parte del docente, ya que esta puede ser más personal y concreta para el alumno. (las devoluciones se hacen individualmente y por proyectos).

■ Entrevista Revista UCES DG



PORTFOLIO

Nicolás Valesé

Prototipos en 3D
diseñados para el Film
Prensa del nuevo Peugeot
308. Dicho proyecto se
trataba de un cortometraje
Full CG (íntegramente en
3D), donde se narra
una historia en la cual
el Peugeot 308 era el
protagonista

+ por Nicolás Valesé



+ por Nicolás Valesé

Programa de Fortalecimiento en Comunicación para Organizaciones Sociales
Destinado a comisiones directivas y voluntarios de Organizaciones Sociales

-  **23/08 – 19 a 22 hs. Redes Sociales**
Cómo utilizar los nuevos medios y las nuevas formas de narrar como estrategia de comunicación para una organización social. Las estrategias cross-media Nuevas formas de producción de contenidos. Especialista a cargo: Lic. Roberto Schimkus
-  **24/8 – 8 a 11 hs. La identidad visual II**
¿Qué es la identidad visual? ¿Qué importancia tiene en una organización social? ¿Cómo desarrollarla? Cómo comunicar quiénes somos a través del diseño de marca, sitio web, publicidades, gacetillas digitales. Especialista a cargo: DG Elena Abugauch.
-  **31/8 – 19 a 22 hs. Pasos y ejecución del Plan Estratégico de Marketing I**
La importancia de establecer objetivos claros y estrategias de crecimiento y desarrollo. Especialista a cargo: Lic. Anastasia Boschkowitsch
-  **7/9 – 19 a 22 hs. Pasos y ejecución del Plan Estratégico de Marketing II**
La importancia de establecer objetivos claros y estrategias de crecimiento y desarrollo. Especialista a cargo: Lic. Anastasia Boschkowitsch
-  **10/9 – 8 a 12 hs. Campañas radiofónicas de bien público**
¿Cómo comunicar las acciones realizadas por una organización social a través de radios locales y nacionales? La organización de una campaña radiofónica, desde la idea hasta la puesta al aire. Especialista a cargo: Lic. Oscar Bosetti
-  **10/10 – 8 a 11 hs. Hacer visibles nuestras acciones: prensa en los medios escritos I**
¿Cómo difundir las acciones realizadas por una organización social? Especialista a cargo: Lic. María Andrea Ruiz
-  **17/10 – 8 a 11 hs. Hacer visibles nuestras acciones: prensa en los medios escritos I**
¿Cómo difundir las acciones realizadas por una organización social? Especialista a cargo: Lic. María Andrea Ruiz
-  **22/10 - 8 a 10 hs. o 19 a 20 hs. ¿Cómo armar un plan de Marketing Social?**
Su importancia a la hora de recaudar fondos e interactuar con los medios para cumplir nuestro objetivo social. Especialista a cargo: Lic. Marcela Molina

Se extiende certificado UCES de Fortalecimiento en Comunicación para Organizaciones Sociales a las personas que asistan a, como mínimo, 5 (cinco) encuentros.

Inscripción: enviar un email a vcobos@uces.edu.ar, especificando a qué clases desea asistir, su nombre y apellido, DNI, organización social a la que pertenece, teléfonos de contacto y dirección de email.