



# Y llegó el día, San Serif está aquí!!!

Todos los que formamos parte de esta carrera estamos ansiosos de poder compartir con vos el fruto de todos estos años de esfuerzos.

De eso se trata esta publicación: es una vidriera de los alumnos de todas las sedes que cursan materias de la licenciatura en diseño gráfico en la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la U.A.I., es el lugar para enterarte de qué se trata esta carrera, saber todo lo que pasa durante un año de cursada y para seguir en contacto con los egresados de nuestra casa.

Vas a ver una selección, trabajos de alumnos, una pormenorizada información sobre los contenidos de la carrera, entrevistas a profesionales del diseño, ex alumnos que actualmente desempeñan tareas en importantes estudios y empresas y a profesores de todas las áreas.

La idea es que esta sea tu publicación y que formés parte de ella.

El diseño es una actividad que sólo puede desarrollarse sintiendo una enorme pasión por lo que se hace y así hicimos este primer ejemplar. **Que lo disfrutes...**

DG Marcelo Wischñevsky  
Editor Responsable  
Profesor Titular del Taller de diseño

## Sumario

2

Los mejores trabajos  
de los alumnos de 1º a 4º año.



Una completísima agenda  
con eventos, concursos y exposiciones.



Las mejores entrevistas a  
ex-alumnos donde nos cuentan el después



### Staff

Editores Responsables:  
Dg. Gabriela Friedman  
Dg. Marcelo Wischñevsky

Comité editorial:  
Walter Huberk  
Analía Brítez  
Maru Teijeiro  
Mauricio Medina

Diseño:  
Andrés Balbis  
Juanjo Caputo  
Javier Tello  
Daniel Trevisan

Impresión:  
Agencia Peridística CID

Tirada:  
2000 ejemplares  
Septiembre de 2006

Agradecemos a todos los  
Que colaboraron para hacer  
posible este primer número  
(que no será el último!)

**1 ¿Podrías contarnos sobre tu vida de estudiante? (estudios anteriores)**

La vida como estudiante es interesante, llena de búsqueda, de hacer cosas que te hacen reflexionar, lo interesante siempre es la búsqueda de algo más, de vaciar la cabeza y volverla a llenar con algo nuevo. Antes de estudiar Diseño estudié 4 años arquitectura y por varios años nada, entré en Diseño pensando hacer Industrial y cuando descubrí la gráfica me encantó por eso seguí para adelante con esto.

Ahora estoy haciendo un curso de Director de Arte, es otra cosa totalmente distinta, complementa más que nada la forma de pensar, ya que la carga cultural de la carrera de Diseño no se compara con otra carrera.

**2 ¿Recordás a algún profesor de tu paso por la UAI en la carrera de Diseño? ¿Por qué?**

Tres profesores por motivos distintos marcaron rumbo en la carrera, el de diseño II, el de diseño IV y el tercero: Docente de Filosofía, distintos, criterios; muy buenos los tres.

Si hacer diseño es un proceso artístico, puede ser, pero estoy seguro que tenés que saber de arte y mucho, para no hacer arte con el diseño.

**3 ¿Qué te pareció la formación que se te brindó en esta institución?**

Buena, con los medios justos para salir a la calle, lo más importante aunque parezca obvio es el orden.

**4 ¿Recordás algún error de estudiante que cometiste?**

Todos los días, años de largas cursadas, cometiéndolos, y espero seguir haciéndolos, si no cometés errores no crecés, cometer errores es hacer muchas cosas y eso es bueno, sino no te comprometés.

**5 ¿A qué te dedicás actualmente? ¿Dónde?**

Soy Jefe de Arte de un Laboratorio Multinacional. La casa matriz esta en Bs. As., y tiene 16 filiales en toda Latinoamérica, desde el año pasado, también está en USA, con productos de venta libre, así que profesionalmente, como desafío es muy bueno; la idea es estar a la altura de las circunstancias.

**6 ¿En qué disciplinas del diseño gráfico participaste? ¿Cuándo?**

Primero fue el diseño Web, 2 años, eso fue el principio, después editorial, canjeaba trabajo en una imprenta por impresiones para terminar el tercer año de carrera; eso me dio oficio y aprender a usar MAC, que no es complicada de usar pero en todos lados piden.

**7 ¿Qué consejo le darías a los estudiantes que están por ingresar a la carrera?**

Que juguemos con formas y palabras, que lo fundamental es el mensaje, mucha paciencia, mucha pasión y por sobre todo mucha investigación, es fundamental conocer sobre historia, música, fotografía, lectura, de todo.

Entrevista: Maru Teijeiro

MINIMALISMO

Nombre y Apellido:  
Leonardo Bonggio

Edad: 40  
Año de ingreso a la UAI: 1999

Año de egreso de la UAI: 2001

Sede Lomas T.Noche

En 2002 fue ayudante docente del Taller de diseño en comunicación visual IV

**8 ¿Qué le dirías o aconsejarías a los que van a insertarse en el "mundo real", al laboral como Diseñadores Gráficos?**

Estudiar, involucrarse mucho con las disciplinas que trabajan en conjunto, sociólogos, médicos, gente de marketing, hay que escuchar mucho, entender por dónde va a pasar la comunicación y decodificarla; decodificarla tanto o tan poco como sea necesario, a veces los mensajes son más subjetivos que otros así que depende de ello.

Además hay que seguir estudiando, leyendo y buscando información de lo que está pasando; para poder jerarquizar nuestra profesión tenemos la obligación de pensar desde otro lugar y eso lleva mucho estudio de por medio.

**9 ¿Cuando tenés algunas ideas para diseñar, bocetás con papel y lápiz o directamente a la computadora?**

El proceso es fundamental, la idea es tener el concepto fuerte, escribirlo, darlo vueltas, una vez que está claro, empezar a imaginar como decirlo, después es lo mismo, ya está en la cabeza y es más fácil bocetar. El error más común es bocetar sin idea, eso se nota.

**10 ¿Cuál fue tu "método" para estar al día con la nueva tecnología?**

Leer, estudiar, ir a exposiciones, no a buscar regalitos sino a aprender de qué se trata.

**11 ¿Creés que el diseño es Arte? ¿Por qué?**

No, no es arte, por que no es abstracto, tenés que comunicar y la comunicación es un proceso entendible para una sociedad, tiene que ser el mismo para todos, no hay análisis y comprensión individual, es concreto y tiene que ver con un mensaje. Si hacer diseño es un proceso artístico, puede ser, pero estoy seguro que tenés que saber mucho de arte, para no hacer arte con él.

**12 ¿Cómo definirías tu estilo como diseñador?**

Me gusta el minimalismo de la imagen, menos es más cuando el mensaje es claro.

**13 Y por último, admiras a algún diseñador gráfico o artista? ¿por qué?**

Muchos y de los dos lados, la simpleza que ves en la mayoría de los diseñadores de emigre, diseñan, no sólo tipografías, sino formas, está bueno, por supuesto hablando de historia toda la movida de la Bauhaus, diseñadores como Fella, Margo Chase, Segura, etc.

Muchas gracias por brindarnos tu tiempo... ÉXITOS.

entrevista

Me gusta el minimalismo de la imagen, menos es más cuando el mensaje es claro.

Bonggio





# 10 Añõ

## Taller I

**25° CONCURSO DE ARTE DIGITAL**  
ANDÁ PREPARANDO LOS ÚTILES

**23 DE DICIEMBRE**  
18 HS / PLANETARIO

Palermo invita a todas las personas interesadas a participar a un concurso de arte digital. Este concurso comprende tres categorías: diseño web, diseño editorial y diseño de identidad. Se puede enviar una sola propuesta por persona para cada una de las categorías. Bases del concurso en: [WWW.ARTEDIGITALBA.COM.AR](http://WWW.ARTEDIGITALBA.COM.AR)

Alumno: Oscar Scotto  
Materia: Diseño 1

<b>MERCEDES SUAREZ</b> (e.p.d.) Falleció el 14 de julio de 2006. Sus restos serán inhumados en el Ciro. Parque de la Eternidad.	<b>BERTOLINI GUILLERMO</b> (e.p.d.) Falleció el 13 de julio de 2006. Sus familiares y amigos despidieron sus restos en el cementerio de Chacarita. Casa Sierra.	serán inhumados en el Cementerio de Flores. Tus familiares y amigos le recordarán por siempre.	Micho, Miki, Claudio, Anita, Nina, esposa Natalia, hijos Loren y Javier, le recordarán toda la vida.	inhumados ayer Casa Canea.	(e.p.d.) hoy se cumplen 3 años de tu partida física y tus familiares y amigos queremos recordarte con todo nuestro amor y respeto en una misa a las 15:00 h en la Iglesia San Luis Gonzaga
<b>ARMANDO BARREDA</b> (e.p.d.) Falleció el 15 de julio de 2006. Recordaremos por siempre tu alegría y el gran esfuerzo realizado para salvarte de esta enfermedad que hoy te aqueja.	<b>SARA FANGOLD</b> (ZL) Falleció el día 15/07/2006 le recordarán con cariño por siempre tu esposo Abraham, e hijos.	<b>DERECHOS HUMANOS (1976-1983)</b> No olvidamos. No perdonamos. No nos reconciliamos.	<b>ABDON MANGUAD</b> Falleció el 13 de julio de 2004. Al cumplirse el 2° aniversario de tu partida le recordarán con amor y el cariño de siempre, tu esposa Otilia, sus hijos Pedro y Patricia, y sus sobrinos.	<b>LEOPOLDO MANSUD</b> Hace 15 años de tu trágica y tu familia te recuerda y te extraña como el primer día que te fuiste. Te queremos mucho. Tu madre rosita y hermanas, no te olvidan.	
<b>OFELIA GARRISON</b> (e.p.d.) Falleció el 12 de julio de 2006. Te extrañamos con locura y recordaremos siempre. Sus restos fueron inhumados en el Cementerio de la Recoleta.	<b>PATRICIA MOLINA</b>	<b>H.I.J.O.S.</b> Por la identidad y la justicia, contra el odio y el silencio	<b>BYRNE OLGA</b> (e.p.d.) Al cumplirse 40 días de su fallecimiento su familia invita a la misa que se realizará el 16/07/2006 a las 16:00 hs en la Piquil. San Pedro, Ateguá 3235, Villa Devoto. Cap. Fed.	<b>RAUL FATOVICH</b> Comemoramos aniversario de tu fallecimiento en la Iglesia San Carlos. Puan 3715 a las 16.30 hs. Te amamos, tus esposas Rita y tus hijas Mariana, Sabina y Verónica.	

Alumna: Natalia Tramonti  
Materia: Introducción al Diseño

**ESTA VEZ ENLOQUECÉ CON MUSICA**

**FESTIVAL DE MUSICA ELECTRONICA**  
SAB 24 DIC 2005 // 22HS // ARENOS DE PALERMO

DESDE HOY - POPPY JACOBS - PEGGY AMAR - GLE RISO - LUIS LALELARI  
TERESA NOVINA - GONZALO SOLPANO - SU ARMINA - J. GARRA - GILY  
ROBY MORA - PABLO DE C. GILBERTO - ROMANO BLANCO - PABLO SERNA  
TOMAS ANTONI - SAVERIO BELTRAN - GUSTAVO LAMARCA - LARA PERO

INVITADOS ESPECIALES

ENTRADAS EN VENTA POR SISTEMA TICKETEK

Alumno: Sebastián Perez  
Materia: Diseño 1

Alumno: Oscar Scotto  
Materia: Diseño 1

Alumno: Dario Fernandez  
Materia: Comunicación y Visión



# 2º Añõ

## Tipografía Taller II

Diseño de Monograma y doble página de revista para el diseñador Rudy Vanderlans

Alumno: Juan Pablo Dallasera  
Materia: Tipografía I

Rediseño de la marca de la Provincia de Salta, diseño de papelería, afiche y folleto

ALUMNA: Florencia Yaciancio  
MATERIA: Diseño II

En segundo año, los alumnos incorporan una metodología proyectual de trabajo, iniciada en el ciclo introductorio. En el primer nivel, se trabaja con ejercicios acerca de las posibilidades expresivas de los signos tipográficos, figuras retóricas y se cierra el nivel con una introducción a la imagen corporativa, trabajando conceptos concretos de identidad marcaria en un sistema de mediana complejidad. En el segundo nivel se trabaja durante el cuatrimestre con un tema único, abordando la problemática del programa visual, sobre múltiples soportes y manteniendo una unidad conceptual. Se inicia con la creación de una exposición retrospectiva y su respectiva marca, afiche, luego se incorpora al programa el diseño editorial, diseño digital y se culmina el ciclo trabajando en tres dimensiones con la generación de un stand.





# Taller III



Diseño de marca para evento  
"Cirque du Soleil"  
+ Objeto 3D  
+ Catálogo  
Alumno: Andrés Balbis  
Materia: Diseño III

Alumna: Mercedes Medina  
Materia: Dibujo



## Mitología Chilota

Este trabajo consta de cuatro seres fantásticos de la mitología Chilota, los cuales recibieron un tratamiento digital, realizado con el programa photoshop y corel con técnica de collage.

# Taller IV

## 3º Año

5

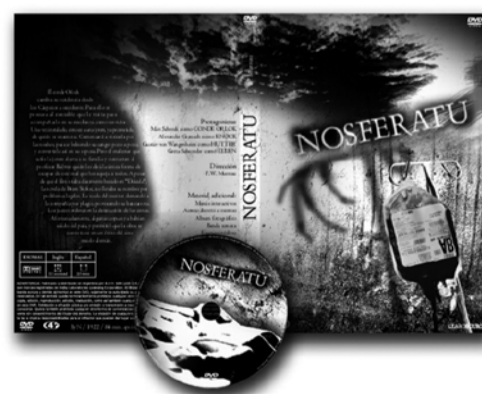
En tercer año los alumnos están ya en condiciones de abordar problemáticas complejas y dar soluciones gráficas concretas. Los sistemas gráficos complejos se abordan desde una perspectiva global siguiendo lineamientos teóricos de los grandes maestros del diseño.

Los proyectos realizados durante los años 2004 y 2005 correspondieron a la necesidad de actualizar y modificar la identidad y la comunicación visual de la Reserva Ecológica Costanera Sur de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con el propósito de iniciar un proceso de construcción de una nueva imagen pública.

Diferentes programas irán armando la imagen corporativa. Un ejercicio previo introduce al manejo de los sistemas de sistemas: una colección temática compuesta por seis películas en formato DVD, subdividida en dos series, es el despegue hacia los planteos metodológicos de esta problemática. Un programa señalético precede a los programas identificadorio y publicitario de los comitentes que darán sus frutos manejados como una totalidad.

## SISTEMAS GRAFICOS COMPLEJOS

Una colección temática compuesta por seis películas en formato DVD, subdividida en dos series.



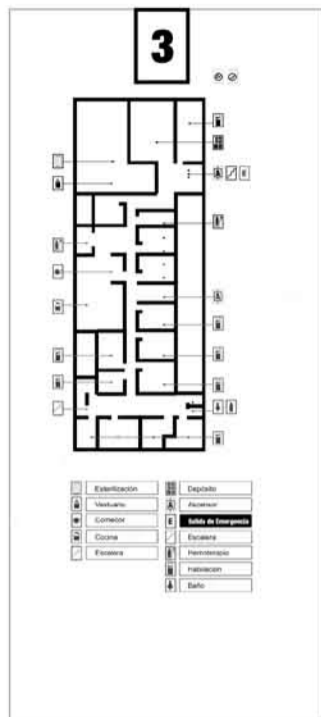
Alumna: Andrea Cancian  
Materia: Diseño IV

Alumno: Da Costa  
Materia: Diseño IV  
Sede: Castelar





# Señalética para Hospital UAI



El presente trabajo muestra y especifica la implementación del sistema señalético realizado para la institución: UAI Hospital Universitario, ubicado en la calle Portela 2967 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas acciones.

A continuación nombramos algunas de las principales características de las señales componentes de un sistema señalético:

### Nomenclatura general

Sitúa e interesa al usuario sobre la distribución de las diferentes prestaciones y sus respectivas localizaciones dentro del Hospital.

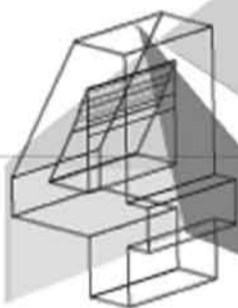
Alumnos:  
Maximiliano Lupo  
Matías Luppó

Año de cursada:  
2002

### Señales identificatorias

Señales que brindan reconocimiento a una ubicación concreta y específica, son esencialmente instrumentos de designación.

Dentro de este sistema señalético se desarrollaron diferentes tipos de señales, orientadoras, informativas, direccionales, identificatorias y reguladoras.



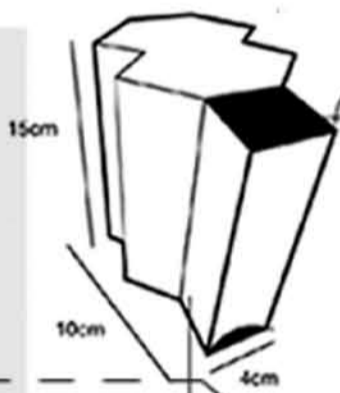
CUARTO

PACKAGING



6

En otro de sus lados se realizó con una paleta de naranja, negro y blanco. También se utilizaron fotos de "naranjas", haciendo referencia al sabor de las mismas.



# taragüi

Adrian Sanchez, 4to, TM

El packaging contiene dos piezas que se integran para formar un envase funcional, en su interior tenemos dos tipos de sabores de té. Estos sobrecitos se encuentran a cada lado del envase, los cuales se retiran a través de una ranura que contiene el mismo a cada uno de sus lados.

El sitio donde se encuentran ubicados los sobres de té, es extraíble para poder volver a llenarlo posteriormente y seguir con su uso normal.

La gráfica se realizó en uno de sus lados con una paleta de colores basada en magenta con grises y blancos, que nos remite al sabor de la frutilla. También aparecen fotos que refieren a la fruta aludida.



Caja contenedora de sobres

Sobres



# ¿Qué hace un diseñador gráfico?

## Perfil del egresado

Los egresados serán competentes para:

- a) Comunicar visualmente informaciones, hechos, ideas y valores mediante la actividad proyectual.
- b) Indagar en el mundo perceptivo del hombre y en el contexto socio-cultural en que actúa, acerca de las formas visuales para poder intervenir en la docencia y la investigación en Diseño Gráfico.
- c) Desarrollar tareas de asesoramiento, gestión y acción de diseño en las diversas áreas de competencia del Diseño Gráfico:

- Gráfica de productos editoriales, como de muestras y exposiciones.
- Elementos standard gráficos, como por ejemplo caracteres tipográficos, simbología o sistemas de señalética arquitectónica, vial o industrial.
- Proyección de programas de planificación visual urbana y de estrategias de bienes y servicios.
- Gráfica institucional para organismos y empresas estatales y privadas.
- d) Asumir tareas de asesoramiento gestión y proyección visual multimedial, tanto

### Licenciatura en Diseño Gráfico

Alumno: Matias Bersais  
Materia: Introducción al diseño



Síntesis de rostros: Fernando Aparicio, Sebastián Pérez y Leticia Gentile. Materia: Comunicación y Visión

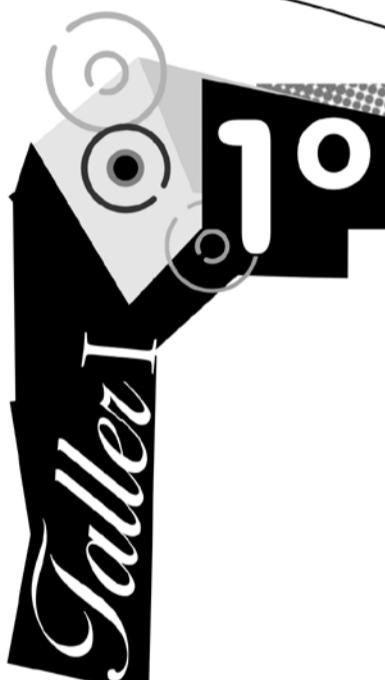
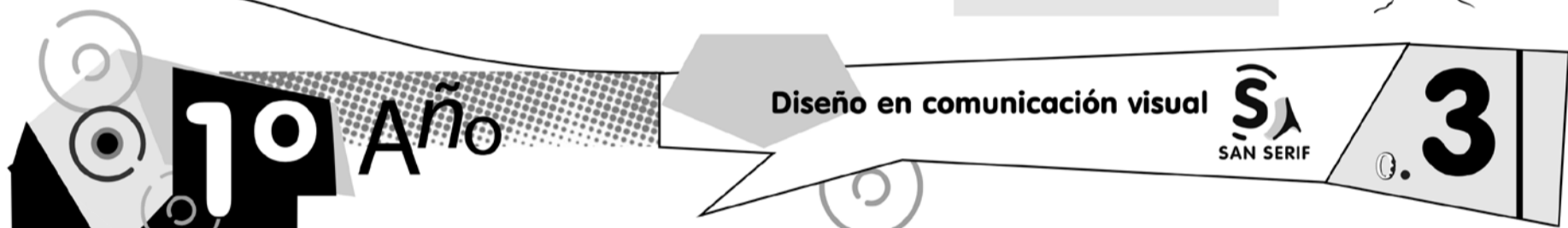
en la gráfica y la escenografía televisiva, como en la edición interactiva y de hipertexto, en archivo de datos y banco de imágenes.

e) Intervenir en acciones conjuntas integrando grupos interdisciplinarios, teniendo en cuenta la necesidad de una concepción totalizadora de los problemas como también de una actitud versátil frente a la rápida evolución tecnológica.

f) Tomar parte en la organización, administración y gestión económica y financiera de empresas de Diseño Gráfico.



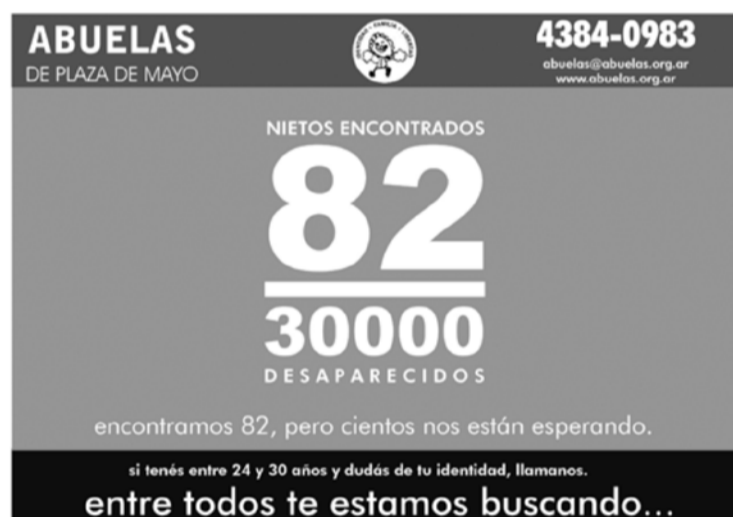
Alumno: Federico Vera Wisz  
Materia: Introducción al diseño



A lo largo del primer año de la carrera, los alumnos se introducen paulatinamente en las problemáticas inherentes a la comunicación visual.

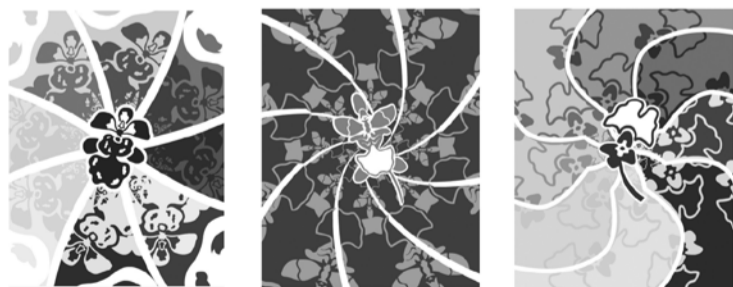
Se abordan con un criterio sistemático y desde lo particular a lo general, el manejo de elementos de diseño (punto, línea y plano) con sus respectivas características y relaciones funcionales. Se realiza una práctica intensiva en composiciones simples aplicando las Leyes de la Gestalt a distintas polaridades visuales. Luego se comienza una etapa de observación denominada "del objeto al signo" tendiente a reconocer las características más relevantes de un objeto, poder plasmarlo de la manera más realista en el plano para llegar en una instancia siguiente a la síntesis gráfica del mismo. Posteriormente se aplica la retórica de la imagen a los objetos trabajados, generando

un repertorio de imágenes imposibles. Se realiza una aproximación al campo tipográfico (que se profundizará en la asignatura Tipografía) generando un refuerzo semántico tipográfico y uno icónico -que recupera lo ejercitado en el TP de síntesis gráfica-. El trabajo final es un afiche relativo a los Derechos Humanos, buscando -desde el rol social del diseñador- concientizar a la población sobre la importancia de respetar y hacer cumplir los derechos inalienables de cada ser humano. Sistemas visuales de sellos postales, diseño de Cd musicales, marcas simples (isotipos y logotipos), papelerías y volumetrías; dan fin a esta primera etapa de Taller vertical, terminando con el diseño de una aficheta promocional y un objeto de salutación para el comitente trabajado en el TP de diseño de marcas.



Alumno: Diego Starcenbaum  
Materia: Introducción al diseño

Alumno: Oscar Scotto  
Materia: Comunicación y Visión



Configuraciones Espaciales  
Alumno: Mauricio Medina  
Materia: Comunicación y Visión





# Alta Un ataque de Nervios

## TENSION NO EXISTE UN BUEN DISEÑO SIN PROCESO

Luego de una "colgada" donde se filtran las imperfecciones del proyecto presentado, sólo nos queda superar la alta tensión que nos genera la noche de entrega. En muchos casos, son sólo pequeñas correcciones las que debemos realizar, pero a veces, nos encontramos frente a un grave problema, ya que rehacer un trabajo completo implica una ardua tarea, que probablemente nos lleve a fracasar en el proyecto.

Mientras estamos sentados frente a nuestra mejor amiga (la PC), buscamos recursos absurdos, como observar las carátulas de nuestros CDs, navegamos por páginas buscando simplemente "no se que...", buscamos en el messenger a compañeros que están en la misma situación y generamos una charla en para autoconsolarnos, y luego vamos al baño, luego a la cocina y volvemos a la pieza, nos sentamos, y si, nos olvidamos la luz prendida. Y entonces volvemos a levantarnos para apagarla, y justo ahí, antes de llegar a la cocina, se nos ocurre esa idea que nos salvará de la guillotina, y volvemos corriendo a la compu, dejando obviamente la luz prendida de la cocina, baño, o ambiente por el que hayamos pasado.

"Las personas que conviven con nosotros piensan que somos un accesorio más de la pc, que estamos poseídos o que el diseño provoca catatonismo". A la carga...

# ah

¿Cómo era?

¿Cómo era?, si, no, no me acuerdo, ah..... ya sé. Y justo ahí se nos cuelga la compu, y entonces comenzamos desesperadamente a buscar papel para apuntar esa brillante idea que no queremos perder. Terminamos de apuntarla, respiramos hondo y ahí si, sonreímos y volvemos a rehacer el recorrido apagando las luces. Luego de que reinicia la pc, comenzamos a plasmar esa brillante idea sobre la página predeterminada del Corel 11. Después de un largo rato de trabajo comenzamos a darnos cuenta que la gran idea, no era la "gran idea", que nuestra imaginación nos mintió dibujándonos mentalmente ese diseño que cumplía con todas las reglas correspondientes al diseño. ¿Pero cómo puede ser?, nos preguntamos, si tenía retórica, era pregnante, reducía, era original, era la que hubiera ganado las mejores críticas en la colgada de la pre-entrega.

Pero no, lo imprimimos, y el trabajo no sirve, no sólo no cumple ninguna de las reglas, sino que aparte es horrendo. Ya empezamos a tener un ataque de nervios, pero al mismo tiempo nos resignamos y pasamos a la etapa de arrepentimiento en la cual nos auto reprochamos el no haber empezado antes con todo este proceso tan complejo. Ahora ya es muy tarde y tenemos dos salidas: faltar a la entrega, o presentar esa porquería que por un momento nos hizo sonreír creyendo que el profesor/a nos felicitaría por ese gran trabajo que sacamos de la galera en una noche.

La conclusión de todo esto es que no existe un buen diseño sin proceso previo, nos puede pasar una vez en la vida de encontrar, en una noche de entrega, un diseño excelente, salvador; pero en realidad jugarse a realizar un trabajo en una noche sólo nos llevará a un fijo fracaso. En realidad la noche de entrega se disfruta cuando tenemos todo el camino listo para terminarlo, para ponerle sólo el broche de oro a nuestro trabajo que tanto TRABAJO nos costó.

Cuando en la mañana siguiente llegamos a la facu, luego de una noche de no haber dormido, tratamos de curiosear los trabajos de nuestros compañeros, con intenciones de evaluar el nivel de nuestro trabajo, y generalmente pedimos opiniones sobre los cambios realizados a último momento. Pero ya no hay tiempo, nos piden la entrega y entonces a partir de ese momento no se habla más del asunto. Sólo nos queda esperar la satisfactoria devolución.

Mauricio Medina 3ªA TM Centro

## Concursos



### CONCURSO DE IDEAS

#### 1ra Vuelta

Generar la disponibilidad de una oferta amplia de ideas, a nivel de patrones ( Modalidades más características de ocupación de uso del espacio en una región determinada) y topologías que orienten la creación de un sistema de unidades de información turística (UIT) de excelencia para la Republica Argentina.

#### Fecha:

hasta el 31 de octubre de 2006.

### CARTELISMO

V Concurso Internacional Francisco Mantecon DISEÑO DE CARTELISMO PUBLICITARIO

El tema será libre , reflejará aspectos corporativos de la entidad convocante, fundamentalmente los relativos a sus vinos blancos de la variedad Albariño Terras Guada y Abadía de San Campio.

Cierre de presentación: 30 de Septiembre de 2006

#### Más información:

[www.franciscomantecon.com](http://www.franciscomantecon.com)

#### 2da Vuelta

Los participantes de la segunda vuelta del concurso serán los concursantes que en la primera vuelta obtengan los primeros 3 premios. Estos participarán en la segunda vuelta a fin de desarrollar un manual guía para la implementación del SUITA en los distintos espacios turísticos del PFETS.

#### Fecha:

hasta el 9 de febrero de 2007  
Organiza: Secretaria de Turismo de la Nación y el Consejo Federal de Inversiones.

#### Informes:

[www.turismo.gov.ar/suita](http://www.turismo.gov.ar/suita)

# Septiembre

CALEN  
DARIO

### DISEÑO Y TECNOLOGIA

Primer Congreso Internacional ROMPIENDO BARRERAS, ABRIENDO FRONTERAS

Se propone generar un espacio de debate e intercambio entre profesionales, graduados y estudiantes para pensar la situación actual de la intervención profesional del DCV, abriendo este espacio a otras disciplinas y profesiones que se encuentran vinculadas.

#### fecha:

21 y 22 de Septiembre de 2006  
Lugar: club Blanco de la provincia de Bs. As La Plata.  
Organiza Cátedra de Tecnología de Diseño en Comunicación Visual II, Facultad de Bellas Artes., Universidad Nacional de la Plata.

#### Informes:

[www.dcv2006.com.ar](http://www.dcv2006.com.ar)

## Eventos

### PREMIO UNILEVER 2006

El objetivo es promocionar la creatividad en los diseños de envases destinados a la industria de higiene, cuidado personal y alimentos en diversas categorías.

Cierre de presentación: 14 de septiembre de 2006

Organiza: Unilever, ALPHA, CAPA, CMD y otros.

#### Más información:

[premioenvase.ar@unilever.com](mailto:premioenvase.ar@unilever.com)  
[www.unilever.com.ar](http://www.unilever.com.ar)

PARA MAS INFORMACION VISITAR NUESTRA PAGINA EN [www.vaneduc.com.ar](http://www.vaneduc.com.ar)



*Sumario*

8



**Muestras, eventos, concursos**

A dónde ir y qué hacer

3



**Exposición de Alumnos**

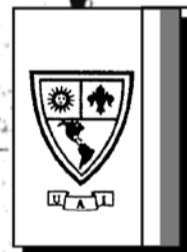
Trabajos de los talleres verticales

7



**Entrevistas**

Un egresado de la sede Lomas



**Nº 1. AÑO 1. 2006**

**UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA**  
Buenos Aires - Argentina

# SAN SERIF

San Serif es una publicación de diseño  
Facultad de Ciencias de la Comunicación

