

Universidad de Costa Rica
Campus Carlos Monge Alfaro
Departamento de Filosofía Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas
Carrera de Diseño Gráfico
Propuesta Programática

Curso: AP7106 Diseño Gráfico II

Créditos: 3

Modalidad: Semestral

Grupo: 01

Requisito: Diseño Gráfico I, Taller Gráfico I

Correquisito: Taller Gráfico II

II Semestre 2013

IICiclo Lectivo 2013

Horas contacto: 3 horas semanales

Viernes: 9:00 a 11:50

Horas de estudio independiente: 6 horas

Profesor: Julio Blanco-Bogantes, MFA julio.blancobogantes@ucr.ac.cr

Justificación y descripción

Este curso teórico-práctico se enfoca en el estudio de la tipografía, como soporte indispensable de la comunicación visual en general y escrita, y como recurso de perceptivo en la comunicación visual a partir de las leyes ópticas, construcción de la letra además de la expresividad de esta como texto y textura.

La palabra escrita ha sido y sigue siendo piedra angular de la comunicación humana. Las grandes civilizaciones se caracterizaron, entre otras cosas, por haber desarrollado sus propios alfabetos y haber podido plasmar, por medio de éstos, sus pensamientos, sus vivencias, su historia. El desarrollo del alfabeto, en las grandes culturas, fue vital para la transmisión del conocimiento, y la perpetuación de su existencia. Todos conocemos el peso que recae sobre aquello que está escrito, que adquiere carácter oficial como mensaje expresado y manifiesto.

En nuestros días, la importancia de la palabra escrita continúa y se diversifica. Los cambios que ha vivido el desarrollo tecnológico han ampliado su espectro de posibilidades. Leemos no sólo libros, revistas y diarios impresos, sino también textos luminosos, intangibles, como los de las pantallas de las computadoras, o las proyecciones de cine y la televisión. La palabra escrita sigue ahí, siempre fundamental en nuestra vida como texto y textura visual generadora de comunicación.

Los cursos de Diseño Gráfico ofrecen un espacio a la profundización teórica del diseño visual, a la realización de proyectos creativos experimentales y a la búsqueda de soluciones conceptuales y técnicas no tradicionales.

Objetivos generales

1. Estudiar la evolución de la tipografía
2. Desarrollar proyectos de diseño basados en tipografía.
3. Realizar maquetaciones.
4. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas de la tipografía.

Objetivos específicos

- 1.1. Reconocer distintos alfabetos, sus orígenes y sus aspectos morfológicos más relevantes.
- 1.2. Distinguir las familias de letras más destacadas en occidente.
- 1.3. Reconocer el carácter de los caracteres.

- 2.1. Aplicar correctamente las leyes de armonía visual que rigen la tipografía.
- 2.2. Crear diseños tipográficos genuinos, de alta expresividad y estética.
- 2.3. Recomendar tipografías según la naturaleza de los trabajos y los sistemas de impresión.

- 3.1. Entender los principios de la diagramación.
- 3.2. Crear y utilizar lenguajes visuales tipográficos.
- 3.3. Conocer y administrar las posibilidades tipográficas a partir de los medios

- 4.1. Aplicar los principios elementales de percepción en la creación tipográfica.
- 4.2. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 4.3. Concebir, proyectar y crear impresos creativos y con alto sentido de profesionalismo.

Contenidos

- Diseño tipográfico y leyes ópticas.
- Percepción visual: legibilidad y expresividad en tipografía.
- Clasificaciones y familias de letras: serif, palo-seco, letras clásicas, letras contemporáneas, letras de fantasía.
- Características de los tipos: peso, expansión, altura, inclinación, legibilidad, armonía, estética.
- Tipografía como imagen.
- El libro.
- Las partes del libro.
- Estructura de la página.
- Retículas y diagramación.

- Composición tipográfica.
- El carácter de los caracteres.

Procedimiento metodológico

Paralelamente a la teoría, se desarrollan en el curso proyectos prácticos de carácter creativo y experimental, en los que tiene especial importancia la originalidad e innovación. Por su misma naturaleza, dichos proyectos permiten una capacitación amplia y adecuada para la solución de problemas gráficos de diferente índole a partir de los contenidos. El aula se convierte en taller de trabajo, y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con la tipografía: su historia, su construcción, diseño, y su administración. El desarrollo de los proyectos abre un espacio a la observación analítica y a la crítica colectiva, con lo que se espera estimular una actitud abierta y una apreciación aguda hacia la práctica creativa y técnica de los participantes.

Cronograma

01 Semana	16 AGO	Presentación del curso y lectura del programa.
02 Semana	23	Proyecto 1 Percepción y Leyes Ópticas
03 Semana	30	Proyecto 1 Presentación - Propuesta - Revisión
04 Semana	06 SET	Proyecto 1 Revisión
05 Semana	13	Proyecto 1 Evaluación
06 Semana	20	Proyecto 2 Diseño de Letras
07 Semana	27	Proyecto 2 Presentación - Propuesta - Revisión
08 Semana	04 OCT	Proyecto 2 Revisión
09 Semana	11	Proyecto 2 Evaluación
10 Semana	18	Proyecto 3 Diseño Tipográfico
11 Semana	25	Proyecto 3 Presentación - Propuesta - Revisión
12 Semana	01 NOV	Proyecto 3 Revisión
13 Semana	08	Proyecto 3 Evaluación
14 Semana	15	Proyecto 4 Diseño Editorial
15 Semana	22	Proyecto 4 Presentación - Propuesta - Revisión
16 Semana	29	Proyecto 4 Revisión
17 Semana	06 DIC	Proyecto 4 Evaluación

Evaluación

Los aspectos formativos a evaluar serán: la base teórica, el proceso, la propuesta, la técnica, y el montaje. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Documentación y Ponencias.	10%
Asimilación. Proceso. Seguimiento.	15%
Trabajo Extra Clase.	15%
Proyecto 01 Percepción y Leyes Ópticas	10%
Proyecto 02 Diseño de Letras	10%
Proyecto 03 Diseño de Tipográfico	20%
Proyecto 04 Diseño Editorial	20%

No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del curso.

Materiales y equipo

El hardware y software básico será accedido en el Laboratorio. Para uso individual este será responsabilidad de cada estudiante lo mismo que el equipo y suministros. Los materiales y/o contenidos necesarios para el desarrollo y cumplimiento de los proyectos serán definidos y son responsabilidad de cada estudiante según la temática seleccionada y objetivos planteados.

Puntos importantes

La asistencia es obligatoria. El curso se pierde con cuatro ausencias o su equivalente a ocho llegadas tardías. En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega. Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es

responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas en todo el desarrollo del curso.

Bibliografía

Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
Blackwell Lewis. Tipografía del siglo XX. Ed. G.G. Barcelona. 2004.
Dabner David. Diseño, maquetación y composición. Ed. Blume. Barcelona. 2008.
Gerstner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. G.G. Barcelona. 2003.
Haslam A. Libros: creación, diseño y producción. Ed. Blume. Barcelona. 2007.
Jury David. Tipos de fuentes. Ed. Index Book. Barcelona. 2002.
Lidwell W. y otros. Principios universales de diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.
Meggs Philip B. Historia del diseño gráfico. Ed. McGraw-Hill. México. 2000.
Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Müller-Brockmann J. Historia de la comunicación visual. Ed. G.G. México. 2001.
Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Skopec David. Maquetas digitales. Ed. Index Book. Barcelona. 2003.

Apuntes
