



CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP6011.
CURSO:	AP6011 Nombre Diseño III.
GRUPO:	01.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP6004 Dibujo II, AP6002 Diseño II.
COREQUISITO:	AP6013 Dibujo III.
CREDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	I Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	Lunes y Jueves de 13:00 pm a 16:50 pm.
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	06 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	RRC Viernes 8:00 pm a 10:00 am. Oficina SAP LSV Lunes de 9:00 am a 11:00 am. Oficina SAP
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2016.
PROFESORADO:	Lic. Ricardo Rodríguez Chaves. Lic. Ligia Sancho Víquez.
eMail:	ligia.sancho@gmail.com rikdorch@gmail.com

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso se estudian los procesos de composición y diseño que caracterizan a las obras de arte producidas en la primera mitad del siglo XX, entre ellos el impresionismo, el expresionismo, futurismo, entre otros.

El curso centra su interés en dos áreas: el desarrollo del diseño como eje vertebral de la enseñanza académica contemporánea y centro de evolución del diseño aplicado a la arquitectura, industria, moda, interiorismo, gráfica, joyería, textiles entre otros y en la evolución de la forma a partir de la influencia de estos movimientos en las manifestaciones del arte contemporáneo.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Reconocer elementos visuales característicos de la obra de arte del siglo XX para ser aplicados en proyectos de diseño bidimensional y tridimensional.
2. Introducir la metodología proyectual como insumo para desarrollo y solución de propuestas creativas de diseño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.1 Discernir entre los elementos característicos de las vanguardias del arte del siglo XX con respecto al arte academicista.

1.2 Identificar los elementos y principios del desarrollo científico y tecnológico, así como los paradigmas actuales para analizar y comprender las manifestaciones artísticas contemporáneas.

1.3 Articular el proceso creativo en forma multidimensional.

2.1 Definir los aspectos que conforman el proceso metodológico proyectual.

2.2 Explorar diversos medios en la complejidad y solución de proyectos de diseño.

2.3 Aplicar la metodología proyectual planteada.

CONTENIDOS

Eje Proyectual

1. Método proyectual de Bruno Munari.

2. Documentación de procesos creativos: La bitácora, el cuaderno de campo, registro fotográfico, diario de trabajo, entre otros registros.

3. Presentación y argumentación de proyectos.

Eje del Conocimiento

1. Procesos de construcción de la imagen en las vanguardias del arte del siglo XX.

2. Procedimientos metodológicos y de comunicación en el proyecto creativo de diseño.

3. Temario:

- La nueva objetividad.
- El espacio de la imagen.
- El color.
- La simetría dinámica.
- Transformación y crecimiento.
- Teorías de la comunicación visual.

Eje Tecnológico

1. Procesos de producción

- Instrumentos relacionados con la producción de proyectos de diseño.
- Investigación de materiales.
- Seguimiento de los procesos de producción.

2. Formatos de producción

- Formatos bidimensionales.
- Formatos tridimensionales.
- Formatos mixtos.



METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

Este curso es teórico---práctico. Los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios en donde el estudiante investiga y aplica los conceptos propuestos.

Los proyectos a realizar se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, comprendiendo conceptos de composición en formatos de dos y de tres dimensiones y enfatizando la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje combinan dinámicas tanto individualizadas como colectivas, para conseguir el intercambio de experiencias y la generación de conocimiento.

- Rol del Facilitador:
El docente ira desarrollando los contenidos progresivamente a partir de un acercamiento a los aspectos fundamentales de cada tema.
- Rol del Participante:
Los proyectos a realizar por los estudiantes se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, enfatizándose en la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad. Los procesos de enseñanza aprendizaje son individualizados y grupales.
- Actividades:
Ejercicio introductorio: Impresionismo (realización de juguete).
Proyecto 1: Expresionismo: Jinete azul (Franz Marc), Fauvismo (Emil Nolde) y Escuela de Paris (Modigliani) (Tela).
Proyecto 2: Abstraccionismo: Suprematismo, Neoplasticismo y Orfismo (Arquitectura).
Proyecto 3: Futurismo (Atuendo).
Trabajo en clase y extra clase: ejercicios cortos que abarquen los diversos contenidos.

CRONOGRAMA

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	07 de Marzo	Lectura del programa de curso.	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Formación de equipos.
	10 de Marzo	Introducción conceptual al impresionismo. El color, simetría dinámica, transformación y crecimiento y teorías de la comunicación visual.	Clase Motivacional
2	14 de Marzo		Proceso
	17 de Marzo		Proceso
3	21 de Marzo		Semana Santa
	24 de Marzo		
4	28 de Marzo		Proceso
	31 de Marzo		Proceso
5	04 de Abril		Evaluación ejercicio Introdutorio
	07 de Abril	Expresionismo: Jinete azul (Franz Marc), Fauvismo (Emil Nolde) y Escuela de Paris (Modigliani)	Clase Motivacional
6	11 de Abril		Feriado
	14 de Abril		Proceso
7	18 de Abril		Proceso
	21 de Abril		Proceso
8	25 de Abril		Exposiciones
	28 de Abril		Pre evaluación
9	02 de Mayo		Proceso
	05 de Mayo		Evaluación Proyecto 1
10	09 de Mayo	Abstraccionismo: Suprematismo, Neoplasticismo y Orfismo	Clase Motivacional
	12 de Mayo		Proceso
11	16 de Mayo		Proceso
	19 de Mayo		Exposiciones
12	23 de Mayo		Pre evaluación
	26 de Mayo		Proceso
13	30 de Mayo		Evaluación Proyecto 2
	02 de Junio	Futurismo	Clase Motivacional
14	06 de Junio		Proceso
	09 de Junio		Exposiciones
15	13 de Junio		Proceso
	16 de Junio		Proceso
16	20 de Junio		Pre evaluación
	23 de Junio		Proceso
17	27 de Junio		Proceso
	30 de Junio		Evaluación Proyecto 3
18	del 4 al 15 de Julio	Semana de Evaluaciones Finales	Reprogramación de evaluaciones de ser necesario y ampliaciones a convenir fechas con el profesor
19			



VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

La evaluación estará basada en un ejercicio introductorio y tres grandes proyectos, en los cuales se verificará la calidad de los contenidos y de la presentación, cuyo proceso se revisará semanalmente. Además, se tomará en cuenta el trabajo en el taller, extra clase y una exposición individual. La evaluación se desglosará de la siguiente forma:

RUBRO PORCENTAJE

Ejercicio introductorio: Impresionismo.....	10%
Proyecto 1: Expresionismo	20%
Proyecto 2: Abstraccionismo	20%
Proyecto 3: Futurismo	20%
Trabajo en clase.....	20%
Extra clase.....	10%
TOTAL.....	100%

NORMAS DEL CURSO

El estudiantado debe saber que, según el reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años (www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf)

Puntos importantes:

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio o taller 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.

Las normas de evaluación del curso se aplican según lo dispuesto en el Reglamento de Evaluación y Orientación Académica del Estudiante de la Universidad de Costa Rica. No

obstante, ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afectan el desarrollo y la evaluación del curso, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de asignaciones o exámenes específicos, y posibles cambios en contenidos temáticos, objetivos específicos y las actividades programadas.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Bibliografía Obligatoria:

Dondis, D.A. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Hernández, F. (1995). *Fundamentos del diseño tridimensional*. Cartago: Editorial Tecnológica de Costa Rica.

González, A.M. (2007). *Historia General del Arte. Tomo. 2* San José: EUNED.

Itten, J. (1994). *El arte del color*. México, D.F.: Editorial Limusa.

Lidwell W. y otros. (2005). *Principios universales de diseño*. Barcelona: Editorial Blume.

Pawlik, J. (1979). *Teoría del color*. Barcelona: Editorial Paidós.

Munari, B. (1993). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Walther, Ingo F. (Ed.). (2000). *Arte del siglo XX. Pintura. Primera parte*. Barcelona: Editorial Taschen.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

2. Bibliografía Recomendada:

Grosenick, U. (Ed.). (2001). *Mujeres artistas de los siglos XX y XXI*. Barcelona: Editorial Taschen.

Kandinsky, W. (1978). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona: Barral Editores.

Lucie---Smith, E. (1996). *Artes visuales en el siglo XX*. Colonia: Editorial Könemann.

Mink, J. (2002). *Marcel Duchamp 1887---1968. El arte contra el arte*. Colonia: Editorial Taschen.