



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:	Martes y Jueves de 13:00 pm a 16:50 am.
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	06 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	VSA: viernes de 9:00 am a 11:00 am. Oficina SAP. LSV: martes de 9:00 am a 11:00 am. Oficina SAP
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2018
PROFESORADO:	Mag. Verónica Solano y Lic. Ligia Sancho Víquez.
eMail:	verosolaaraya@gmail.com ligia.sancho@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 francés, el expresionismo y la nueva objetividad alemanas, el futurismo italiano y el arte abstracto, entre otros.

El curso centra su interés en dos áreas:

1. 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.
2. 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 las obras 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 académico.
- 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

Aplicación del método proyectual de Bruno Munari.

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

Presentación y argumentación de proyectos.

Eje del Conocimiento

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

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

Temario:

El impresionismo

El expresionismo (El jinete azul, el Fauvismo, la Escuela de París, El Puente)

El abstraccionismo (Orfismo, Neoplasticismo, Suprematismo).

El futurismo

Eje Tecnológico

Procesos de producción

Instrumentos relacionados con la producción de proyectos de diseño.

Investigación de materiales.

Seguimiento de los procesos de producción.

Formatos de producción

Formatos bidimensionales.

Formatos tridimensionales.

Formatos mixtos.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Este curso es teórico-práctico. Los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios en donde el estudiantado 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 irá 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 individualizados y grupales.

Actividades:

Proyecto 1. Tema: El Impresionismo. Ejercicio individual: Diseño de un asiento.

Proyecto 2. Tema: El Expresionismo movimientos Jinete Azul, Fauvismo, Escuela de París y El Puente. Ejercicio en parejas: Diseño de telas para envolver “*furoshiki*” y accesorio. Exposiciones grupales de los temas.

Proyecto 3. Tema: El Abstraccionismo movimientos Suprematismo, Orfismo y Abstracción geométrica. Ejercicio grupal: Maqueta con propuesta de rediseño del comedor de la Sede de Occidente. Exposiciones grupales de los temas.

Proyecto 4. Tema: El Futurismo. Ejercicio del total del grupo: Diseño y ejecución de un evento Futurista formato libre. Ejercicio individual: Atuendo futurista para utilizar durante el evento.

Otras actividades:

Ejercicios cortos que abarquen los diversos contenidos.

Cadáver exquisito

Talleres demostrativos, charlas, visitas.

Lluvias de ideas

Talleres detonantes de creatividad

Videos, totorales, presentaciones.



CRONOGRAMA

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	12 al 16 marzo	Metodología proyectual de Bruno Munari IMPRESIONISMO	S1-Discusión del programa de curso. Discusión de las temáticas y actividades del curso. Repaso de la metodología Munari. S2-Presentación del tema Impresionismo y planteamiento del Proyecto 1 Ejercicio para generar ideas preliminares. Lluvia de ideas, discusión grupal. TAREA: Traer primeros pasos del Munari: Definición de problemas, sub-problemas-análisis de elementos-ideas preliminares.
2	19 al 23 marzo	IMPRESIONISMO	S1-Análisis y discusión de ideas preliminares y continuidad del proyecto. TAREA: Traer bocetos y modelos. S2- Primera revisión de bocetos y modelos. TAREA: Traer prototipos avanzados.
3	26 al 30 marzo		Semana Santa
4	2 al 6 abril	IMPRESIONISMO	S1 y S2- Revisiones de avances
	9 al 13 abril	Evaluaciones	S1- Preevaluación del proyecto y bitácora S2- EVALUACIÓN Jueves 13 de abril
5	16 al 20 abril	EXPRESIONISMO Fauvismo Jinete Azul (Der Blaue Reiter) Escuela de París El Puente (Die Brücke)	S1- Presentación del tema y planteamiento del Proyecto. Características y usos del furoshiki y accesorios. Particularidades del proyecto Formación de pares y grupos. Ideas preliminares TAREA: Investigar el tema y traer ideas preliminares. Traer primeros pasos del Munari: Definición de problemas, sub-problemas-análisis de elementos-ideas preliminares. S2- Revisión y análisis de ideas preliminares y continuidad del proyecto según Munari. TAREA: Investigar posibles técnicas y materiales.
6	23 al 27	Semana U	Seguimiento del proceso. Se harán consultas en horas lectivas y horas de atención.

	abril		
7	30 abril al 4 mayo		S1- Exposiciones de los temas de investigación S2- Revisión de avances
8	7 al 11 mayo	EVALUACION	S1-Preevaluación del proyecto y bitácora S2-Evaluación Jueves 11 de mayo
9	14 al 18 mayo	ABSTRACCIONISMO Orfismo Neoplasticismo Suprematismo	S1-Presentación del proyecto y tema. Visita y análisis del espacio (comedor SO), toma de fotografías. Formación de grupos y dinámicas sobre el abstraccionismo. TAREA: Traer ideas preliminares y primeros pasos del Muna-ri. S2-Revisión de ideas preliminares TAREA: Traer bocetos y modelos.
10	21 al 25 mayo	ABSTRACCIONISMO	S1- Revisión de avances S2- Revisión de avances
11	28 mayo al 1 junio	ABSTRACCIONISMO	S1- Exposición de temas de investigación S2- Preevaluación del proyecto y bitácora.
12	4 al 8 junio	EVALUACION FUTURISMO	S1- Evaluación Proyecto 3 Lunes 4 de junio S2- Presentación del proyecto y temáticas. Especificidades del proyecto 4 final. Dinámicas detonantes creativos. Lluvia de ideas. Formación de subgrupos de trabajo TAREA: Traer ideas preliminares para evento (grupo) y para atuendo (individual)
13	12 al 15 junio	FUTURISMO	S1. Contexto del futurismo (actividad) Revisión de ideas preliminares grupo e individual. TAREA: Traer propuestas de espacios, horas, y particularidades del proyecto grupal. Traer elección de la obra para atuendo e ideas preliminares. S2- Análisis crítico de la definición del evento y características. (grupal). Revisión de propuestas de obras e ideas para atuendos (individual).
14	18 al 22 junio	FUTURISMO	Revisión de avances y seguimiento del proceso, según Muna-ri.
15	25 al 29 junio	FUTURISMO	Revisión de avances



16	2 al 6 julio	FUTURISMO	S1- Revisión de avances S2- Prevaluación del proyecto y bitácora
17-18	10 al 21 julio	EVALUACION	EVALUACIÓN (FECHA Y HORA A CONVENIR SEGÚN EVENTO)

EVALUACIÓN Y APROVECHAMIENTO

La evaluación estará basada en cuatro 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 las exposiciones. La evaluación se desglosará de la siguiente forma:

RUBRO PORCENTAJE

Ejercicio 1 Impresionismo.....	20% (Proyecto-proceso y bitácora)
Proyecto 2 Expresionismo.....	20% (Proyecto-proceso-exposiciones y bitácora)
Proyecto 3 Abstraccionismo.....	20% (Proyecto-proceso-exposiciones y bitácora)
Proyecto 4 Futurismo.....	25% (Evento-atuendo-y bitácoras)
Aprovechamiento.....	15% (Desempeño y asimilación)
TOTAL.....	100%

La evaluación de cada proyecto se fundamentará en varios rubros, de acuerdo con las características de cada ejercicio, entre ellos: el proceso creativo, seguimiento de recomendaciones, exposición y argumentación de la propuesta, aplicación de contenidos, concordancia con el tema, resultado final y autoevaluación.

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.