



---

<b>CARRERAS:</b>	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP6011.
<b>CURSO:</b>	AP6011. Diseño III.
<b>GRUPO:</b>	01.
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP6004 Dibujo II, AP6002 Diseño II.
<b>CORREQUISITO:</b>	AP6013 Dibujo III.
<b>CREDITOS:</b>	04 créditos.
<b>NIVEL:</b>	I Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	<b>Grupo 001</b> lunes y jueves de 13:00 pm a 16:50 pm <b>Grupo 002</b> martes y viernes de 13 a 16:50 pm
<b>HORAS CONTACTO:</b>	08 horas presenciales.
<b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>	06 horas semanales, cuanto menos.
<b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b>	JBO: jueves de 8:00 am a 12:00 md. Oficina SAP. LSV: lunes y viernes de 9:00 am a 11:00 am. Oficina SAP.
<b>CICLO LECTIVO:</b>	I Semestre I Ciclo Lectivo 2020.
<b>PROFESORADO:</b>	Licda. Jessica Barrientos Ortega y Licda. Ligia Sancho Víquez.
<b>emails:</b>	ligia.sancho@gmail.com. jekabarry@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 post impresionismo, el expresionismo y la nueva objetividad alemanas, el abstraccionismo, el futurismo y escuelas como la Bauhaus, 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 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

Aplicación del método proyectual de Bruno Munari e introducción al conocimiento de otras metodologías proyectuales como Design Thinking, Gui Bonsiepe, Jorge Frascara entre otros.

Documentación de los procesos creativos: El registro de proceso, 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 y post impresionismo.

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

El abstraccionismo (Orfismo, Neoplasticismo, Suprematismo).

El futurismo.

La Escuela de Bauhaus.

### 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 y se impartirá con un nivel bajo virtual haciendo uso de plataformas virtuales para entrega de tareas y otras asignaciones pertinentes. Los contenidos teóricos se irán desarrollando simultáneamente con 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 son individualizados y grupales.



**Descripción de actividades y proyectos:**

**Proyecto 1.**

**Título: Diseño de un asiento.**

Ejes temáticos: El Impresionismo francés, el post impresionismo y el expresionismo alemán, (movimientos Jinete Azul, Fauvismo, Escuela de París y El Puente).

Breve descripción: Ejercicio en parejas que consiste en elaborar un prototipo a escala de un asiento funcional que integre componentes de diseño textil, utilizando como referente una obra pictórica correspondiente a los periodos artísticos del eje temático.

**Proyecto 2.**

**Título: Rediseño de un espacio**

Ejes temáticos: El Abstraccionismo (Movimientos: Suprematismo, Orfismo y Neoplasticismo).

Breve descripción: Ejercicio grupal (4 estudiantes), que consiste en elaborar un prototipo de rediseño de un espacio, previamente adjudicado, utilizando como referentes obras pictóricas correspondientes al periodo y movimientos artísticos del eje temático.

**Proyecto 3.**

**Título: Evento Bauhaus/ Futurismo**

Ejes temáticos: La Escuela Bauhaus. El Futurismo italiano.

Breve descripción: Ejercicio único con participación de todos los integrantes del grupo que consiste en el diseño y ejecución de un evento público, a realizarse en lugar, fecha y hora determinada, fuera del campus, utilizando como referentes características y obras de Escuela de Bauhaus/Futurismo Italiano.

El ejercicio debe exponer dos niveles participativos:

1. Grupal (se debe visualizar en el diseño integrado)
2. Individual (se debe visualizar en el aporte individual de diseño de algún componente esencial para el evento, -atuendo, accesorio, decorado, medios, etc.-).

**Otras actividades:**

**Durante el curso y dependiendo de los contenidos, se podrán desarrollar algunas actividades:**

- Ejercicios cortos en clase que refuercen los diversos contenidos.
- Ejercicios para la estimulación de creatividad.
- Talleres demostrativos, charlas de expertos, visitas a talleres o exposiciones.
- Videos, tutoriales, presentaciones.
- Exposiciones.

**CRONOGRAMA:**

Semana	Fechas	Temáticas	Actividades
--------	--------	-----------	-------------



1	Del 9 al 13 marzo	<p><b>Composición y Diseño</b></p> <p><b>Metodología proyectual de Bruno Munari</b></p> <p><b>Otras metodologías (Design Thinking, Frascara, Bonsiepe, etc. Lluvia de ideas IDEA INTUITIVA (preliminar)</b></p> <p><b>Impresionismo, Post-impresionismo y Expresionismo.</b></p>	<p><b>Sesión 1:</b> Discusión del programa de curso. Dinámicas, proyectos, temáticas y actividades del curso.</p> <p>Repaso y práctica sobre la metodología proyectual de B. Munari y otras metodologías del diseño. (Ver tabla de Munari Aplicado) Introducción al Proyecto I, Diseño de un Asiento. Formación de parejas de trabajo y adjudicación de referentes artísticos. Cádaver exquisito de asientos.</p> <p><b>TAREA 1:</b> Investigar sobre el tema (asiento, ergonomía y ejes temáticos). Traer ideas preliminares.</p> <p><b>Sesión 2:</b> Exposición del tema de investigación y lluvia de ideas e IDEAS preliminares. Posibles planteamientos del proyecto y discusión <b>crítica</b> grupal.</p> <p>Práctica y ejercicios cortos de diseño, rediseño y análisis de objetos.</p> <p><b>TAREA 2:</b> Traer redacción de Fase 1 y 2 de la Metodología de Munari. (Problema, Definición del problema).</p>
2	16 al 20 marzo	<p><b>Impresionismo, Post-impresionismo y Expresionismo.</b></p>	<p><b>Sesión 1:</b> Revisión y discusión grupal de tareas (Fases 1 y 2). Seguimiento de metodología de Munari (elementos del problema) (Fase 3). Análisis y discusión grupal.</p> <p><b>TAREA 3:</b> Traer recopilación de datos según elementos del problema (Fase 4)</p> <p><b>Sesión 2:</b> Exposición de recopilación de datos (Fase 4) y discusión crítica grupal.</p> <p>Ejercicios cortos de análisis de diseño.</p> <p><b>TAREA 4:</b> Traer redacción de análisis de datos y bocetos. (Fase 5) Traer problemáticas de diseño para análisis en clase.</p>
3	23 al 27 marzo	<p><b>Impresionismo, Post-impresionismo y Expresionismo.</b></p>	<p><b>Sesión 1:</b> Exposición de análisis de datos y bocetos (Fase 5). Discusión crítica grupal. Observación y análisis de problemas de diseño.</p> <p><b>TAREA 5:</b> Traer redactada la CREATIVIDAD (Fase 6) (ideas concretas e informadas). Traer materiales para bocetos</p> <p><b>Sesión 2:</b> Revisión de tareas por grupos. Trabajo en clase con bocetos por grupo.</p> <p><b>TAREA 6:</b> Investigación sobre materiales y tecnología y Experimentación (Fases 7 y 8)</p>
4	30 marzo al 3 abril	<p><b>Impresionismo, Post-impresionismo y Expresionismo.</b></p>	<p>Sesión 1 y Sesión 2: Revisión de tareas (Fases 7 y 8). Seguimiento de proceso.</p> <p><b>TAREA 7:</b> Traer modelos (prototipos, patrones, planos, vistas en 3D, anteproyectos, etc.) (Fase 9)</p>
	6 al 10 abril	<p><b>SEMANA SANTA</b></p>	
5	13 al 18 abril	<p><b>Impresionismo, Post-impresionismo y Expresionismo.</b></p>	<p><b>Sesión 1:</b> Revisión de tareas y seguimiento de proceso.</p> <p><b>Sesión 2: PRE EVALUACIÓN/VERIFICACIÓN (Fase 10)</b></p>
6	20 al 24 abril	<p><b>SEMANA U</b></p>	<p>Seguimiento del proceso.</p> <p>Se harán consultas en horas lectivas y horas de atención.</p>



7	27 abril al 1 mayo	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>	<b>Sesión 1: EVALUACIÓN/SOLUCIÓN (Fase11)</b> <b>Sesión 2:</b> Introducción al Proyecto II Rediseño de un Espacio. Formación de grupos de trabajo. Adjudicación de referentes artísticos y de espacios. <b>TAREA 8:</b> Exploración de temáticas y referentes, estudios de espacio, análisis de problemas y necesidades, lluvia de ideas e IDEAS INTUITIVAS.
8	4 al 08 mayo	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>	<b>Sesión 1:</b> Entrega de Registro del proceso Proyecto I. Exposición de tareas y discusión grupal. <b>TAREA 9:</b> Traer redacción de los 2 primeros pasos de Metodología Munari. (Fase 1 y 2) (Problema, Definición del problema). <b>Sesión 2:</b> Exposición y discusión grupal de tareas. Seguimiento de metodología de Munari (planteamiento de los elementos del problema) (Paso 3) Análisis y discusión grupal. <b>TAREA 10:</b> Traer recopilación de datos según elementos del problema (Fase 4)
9	11 al 15 mayo	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>	<b>Sesión 1:</b> Exposición de tareas (recopilación de datos) y discusión grupal. <b>TAREA 11:</b> Traer redacción de análisis de datos, fotos, estudios y bocetos. (Fase 5) y CREATIVIDAD (Fase 6) (ideas concretas e informadas). Traer materiales para bocetos. <b>Sesión 2:</b> Revisión de tareas grupalmente. Trabajo en clase con bocetos por grupos. <b>TAREA 12:</b> Investigación sobre materiales y tecnología y Experimentación (Fases 7 y 8). Traer muestras, ejemplos.
10	18 al 22 mayo	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>	<b>Sesión1 y Sesión 2:</b> Revisión de tareas (Fases 7 y 8). Seguimiento de proceso. <b>TAREA 13:</b> Traer modelos (prototipos, patrones, planos, vistas en 3D, anteproyectos, etc.) (Fase 9)
11	25 al 29 de mayo	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>	<b>Sesión 1 y Sesión 2:</b> Revisión de tareas y seguimiento de proceso.
12	1 al 5 junio	<b>Movimientos del abstraccionismo: Orfismo, Abstracción geométrica y Suprematismo</b>  <b>Escuela Bauhaus</b>	<b>Sesión 1: PRE EVALUACIÓN/VERIFICACION (FASE 10)</b> <b>Sesión 2:</b> Introducción Proyecto III. Evento Organización de trabajo grupal. Repaso de técnica "Seis sombreros para pensar" de Edward De Bono. Roles. <b>TAREA 14:</b> Resultados de exploración de temáticas y referentes, lluvia de ideas e IDEAS INTUITIVAS.
13	8 al 12 junio	<b>Escuela Bauhaus</b>	<b>Sesión 1: Evaluación del proyecto II (Fase 11)</b> <b>Sesión 2:</b> Revisión tareas. Organización de roles y trabajos, prioridades, equipos, discusión grupal. <b>TAREA 15:</b> Traer redacción de los 2 primeros pasos de Metodología Munari. (Paso 1 y 2) (Problema, Definición del problema).



14	15 al 19 junio	<b>Escuela Bauhaus</b>	<p><b>Sesión 1:</b> Entrega de Registro del proceso Proyecto II. Revisión de tareas. Definición de elementos del problema, (Fase 3) <b>TAREA 16:</b> Traer recopilación, análisis de datos según elementos del problema. Incluye bocetos, propuestas, resultados de ensayos, consultas, etc. (Fase 4 y 5) <b>Sesión 2:</b> Traer redactada la CREATIVIDAD (Fase 6) (ideas concretas e informadas). DISCUSION GRUPAL <b>TAREA 17:</b> Traer lo correspondiente a avances de materiales, tecnología, experimentación y modelos. (Fases 7, 8, 9) Traer propuesta de cronograma y organigrama.</p>
15	22 al 26 junio	<b>Escuela Bauhaus</b>	<p><b>Sesión 1:</b> Revisión de avances según propuesta. <b>Sesión 2:</b> Revisión de avances según propuesta.</p>
16	29 junio al 3 julio	<b>Escuela Bauhaus</b>	<p><b>Sesión 1:</b> Pre evaluación/Verificación (ensayo general, simulacro, per-estreno) <b>Sesión 2:</b> Correcciones y ajustes.</p>
17-18	6 al 10 julio		<b>EVALUACIÓN/SOLUCIÓN. Fecha y lugar a determinar.</b>

### EVALUACIÓN Y APROVECHAMIENTO

La evaluación estará basada en 3 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:

	<b>RUBRO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Proyecto 1 (diseño de asiento) 20%	Proceso/cumplimiento de tareas	7%
	Resultado del proyecto	7%
	Registro del proceso	6%
Proyecto 2 (rediseño de espacio) 30%	Proceso/cumplimiento de tareas	10%
	Resultado del proyecto	10%
	Registro del proceso	10%
Proyecto 3 (evento) 40%	Proceso/cumplimiento de tareas	20%
	Resultado del proyecto	10%
	Registro del proceso	10%
	Aprovechamiento	10%
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>

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](http://www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf))

### **Puntos importantes:**

En cada sesión se hará 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:**

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.

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

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

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

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

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

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.



UNIVERSIDAD DE  
**COSTA RICA**



Departamento de Filosofía, Artes y Letras  
Sección de Artes Plásticas

---