



CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7101.
CURSO:	AP7101 Diseño Gráfico I
GRUPO:	001.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP-6012 Diseño IV
COREQUISITO:	AP-7102 Taller Gráfico I
CREDITOS:	03 créditos.
NIVEL:	V Nivel. Tercer Año.
HORARIO DE CLASE:	Lunes de 9:00 a.m. a 11:50 a.m. y jueves de 1:00 p.m. a 3:50 p.m.
HORAS CONTACTO:	03 horas por día de forma asincrónica.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	04 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	02 horas semanales.
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2020.
PROFESORADO:	Mag. Laura Saborio Taylor
eMail:	laura.saborio_t@ucr.ac.cr

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso teórico-práctico se enfoca en el estudio de la teoría de la Comunicación Visual, enfatizando la relevancia de la imagen, en particular la ilustración y como esta influye en las diversas manifestaciones de la comunicación. Las imágenes fueron anteriores al alfabeto y muchos alfabetos se desarrollaron a partir de ellas, a ser sistemas de imágenes.

El poder de la imagen es, sin duda alguna, inmensurable. No es casualidad que hayamos escuchado alguna vez que “una imagen habla más que mil palabras”. Su inmediatez trasciende los idiomas y las culturas. Aún quienes no saben leer, pueden tener acceso a sus mensajes. Sólo basta poder ver.

Nuestras vidas y el mundo entero están llenos de imágenes: la pintura, el dibujo, la fotografía, la ilustración, la caricatura. Pero también son imágenes la escultura, el cine las artes dramáticas o expresión corporal, la mímica y todo aquello que nos comunica sin palabras.

Los avances tecnológicos han ampliado su espectro y nos han brindado la imagen en movimiento, intangible en la pantalla del televisor, del cine, la computadora. Imagen, medio y mensaje se complementan en la triada de más incidencia en la comunicación actual.

Pero las imágenes para comunicar tienen que ser vistas, sino el mensaje no se transmite, es más, muchas imágenes aunque son vistas no comunican, el diseñador debe saber esto y proponer soluciones de acuerdo a la audiencia que se dirigen. “Uno no sabe lo que ve, ve lo que sabe” conocer para quien diseñamos y su modo de ver es tan importante o más que la misma imagen.

Como complemento del curso se utilizará mediación virtual en modalidad alto virtual.

Este curso ofrece un espacio para la profundización teórica del diseño de la comunicación visual, la realización de proyectos creativos experimentales y la búsqueda de soluciones conceptuales y técnicas en la consecución de mensajes asertivos según el contexto y la audiencia. Introduce los elementos de la gramática visual y sus relaciones en soluciones de diseño de la comunicación.

OBJETIVO GENERAL

1. Establecer las prácticas inherentes al ejercicio profesional del diseño gráfico.
2. Presentar los elementos de la gramática visual.
3. Interpretar los modos de ver la audiencia.
4. Comparar las posibilidades expresivas y comunicativas de la imagen.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Representar los elementos de la gramática visual.
2. Reconocer los elementos de la gramática visual.
3. Demostrar el uso de los elementos de la gramática visual según la audiencia.
4. Criticar los elementos de la gramática visual y sus relaciones.
5. Articular los elementos de la gramática visual en el proceso de diseño según la audiencia.
6. Comparar el uso de los elementos de la gramática visual en el proceso de diseño.
7. Diferenciar el uso de los elementos de la gramática visual según la audiencia y el mensaje.
8. Valorar el uso de los elementos de la gramática visual

CONTENIDOS

Desarrollo de los contenidos:

Eje Proyectual

- Técnicas de comunicación visual.
- Ruido y claridad en mensajes visuales.
- La imagen: la ilustración.
- Expresividad de la técnica de ilustración.
- Construcción de mensajes visuales con ilustraciones.
- Estilización y construcción geométrica.
- Implementar método de artes proyectuales en el manejo de la imagen

Eje del Conocimiento

- Diseño Gráfico: definición del concepto, antecedentes, implicaciones y amplitud.
- Teoría de la imagen: la imagen como lenguaje no verbal.
- Color en la comunicación visual.
- La dimensión signifiicante del color.



Eje Tecnológico

- Materiales y recursos para la ilustración.
- Herramientas de gestión de proyectos

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

El presente curso combina lo teórico con lo práctico.

- 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:
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 que aporten. Por su misma naturaleza, dichos proyectos permiten una capacitación amplia y adecuada para la solución de problemas gráficos de diferente índole según los ejes temáticos.
Con base en la teoría de sistemas, cada participante propone y desarrolla sus propios programas de diseño, según técnicas a convenir.
El aula se convierte en taller de trabajo, en sitio de estudio, y en foro de discusión, crítica y análisis de proyectos relacionados con sistemas visuales, y la concepción y creación de programas de diseño.
El desarrollo de los proyectos prácticos 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

#	Fecha	Tema	Actividad
1	9 marzo	Presentación del curso	Lectura del programa. Proyecto visual 1
	12 marzo	¿Qué es el Diseño Gráfico? ¿Qué es el mensaje visual?	Presentación en clase
2	16 marzo	Caso de estudio #1: Mensaje visual en RRSS y el COVID-19	Presentación colaborativa en plataforma
	19 marzo	Instrucciones de investigación de Proyecto Visual 1	Proyecto visual 1
3	23 marzo	Investigación	
	26 marzo	Investigación	
4	30 marzo	Investigación	
	2 abril	Investigación	
5	6 abril	Semana Santa	FERIADO
	9 abril	Semana Santa	FERIADO
6	13 abril	Exposición del proceso de investigación del Proyecto 1: Fruta	Conferencia virtual o foro
	16 abril	- El D.G. como proceso: El estilo y el brief y grupos generacionales <i>Revisión #1 de bocetos P1: Elección de estilo, técnica y diseño</i> Entrega Mapas conceptuales de lecturas	- Presentación en plataforma virtual <i>Revisión colaborativa en plataforma</i> - Entrega en plataforma
7	20 abril	El D.G. como experiencia: Semiótica y retórica de la imagen (Lectura 1)	Presentación en plataforma virtual
	23 abril	<i>Revisión #2 de proceso P1: Bocetos de estilo, técnica y diseño</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
8	27 abril	Proyectar en el D.G.: El espectador en la imagen (Lectura 2)	Presentación en plataforma virtual
	30 abril	<i>Revisión #3 de proceso P1: Ilustración #1</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>



9	4 mayo	- El D.G. como proceso Foro en línea	Presentación en plataforma virtual
	7 mayo	<i>Revisión #4 de proceso P1: Final de ilustración #1 e inicio de ilustración #2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
10	11 mayo	Ética en el D.G. y el D.G. como necesidad	Presentación en plataforma virtual
	14 mayo	<i>Revisión #5 de proceso P1: Final de ilustración #2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
11	18 mayo	Pre Evaluación Proyecto Visual 1: Acabados finales	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
	21 mayo	Evaluación Proyecto Visual 1	Conferencia virtual o foro
12	25 mayo	- Gramática visual en el D.G.: Tipo. Símbolo. Texto, Icono. - Inicio de Proyecto Visual 2	Presentación en plataforma virtual
	28 mayo	<i>Revisión #1 de proceso P2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
13	1 junio	Elementos de la comunicación en el D.G.: Tipografía	Presentación en plataforma virtual
	4 junio	<i>Revisión #2 de proceso P2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
14	8 junio	- Comunicación visual en el D.G. Caso de estudio #2: Mensaje visual	Presentación en plataforma virtual
	11 junio	<i>Revisión #3 de proceso P2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
15	15 junio	Comunicación visual en el D.G.: El mensaje visual con contraste	Presentación en plataforma virtual
	18 junio	<i>Revisión #4 de proceso P2</i>	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
16	22 junio	Ensayos visuales	Presentación en plataforma virtual
	25 junio	<i>Revisión #5 de proceso P2</i> Entrega Ensayo de D.G.	<i>Revisión colaborativa en plataforma</i>
17	29 junio	Pre Evaluación Proyecto visual 2	Presentación en plataforma virtual
	2 julio	Evaluación Proyecto Visual 2	Conferencia virtual o foro
18	9 julio	Ampliación	

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos por valorar serán: la base teórica, el proceso, la propuesta, la técnica y el montaje. Las presentaciones finales serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación. Trabajo extra clase. Participación	10%
Mapas conceptuales de lecturas	5%
Foro en línea	5%
Caso de estudio: Dos investigaciones (10% cada una)	20%
Ensayo: El papel del D.G. durante y después de una Pandemia	10%
Proyecto visual 1: Ilustración conceptual, editorial, publicitaria, científica	30%
Parte 1: Investigación previa	10%
Parte 2: Ejecución de ilustraciones	20%
Proyecto visual 2: Imagen como símbolo, tipo, texto, ícono	20%

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

Materiales:

Portafolio con fundas Plásticas, cuaderno de dibujo, paquete hojas bond, paquete de hojas ledger, papel de acuarela, pinturas de acuarela, lápices de dibujo, rapidógrafos, lápices de color, goma, acceso a una cámara fotográfica digital, memoria de almacenamiento USB, tijeras, cutter, cinta adhesiva, revistas para reutilizar.

Equipo:

El hardware y software básico será accedido en el laboratorio. Cada estudiante debe hacerse responsable de adquirir de baterías recargables con su respectivo cargador para el teclado y el “mouse” de la computadora que le fue asignada en el laboratorio. El uso individual del equipo de cómputo será responsabilidad de cada estudiante lo mismo que el equipo fotográfico y procesado. Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y término de los proyectos serán definidos y son responsabilidad de cada estudiante según la temática seleccionada y objetivos planteados.

Puntos importantes:

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.



NORMAS DEL CURSO

En cada sesión se tomará lista y se debe firmar el control de asistencia.

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

BIBLIOGRAFÍA

Dabner David. Diseño Gráfico Fundamentos y Prácticas. Ed Blume. 2005.

Dondis Donis A. La sintaxis de la imagen. Ed. G.G. Barcelona. 1988.

Fraser, Tom y otros. Color, la guía más completa. Ed. Evergreen. 2005.

Gordon Bob y otro. Manual de Diseño gráfico digital. Ed. G.G. Barcelona. 2007.

Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.

Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Ed. G.G. Barcelona. 2008.

Newark Quentin. ¿Qué es el diseño gráfico? Ed. G.G. México. 2002.

Roberts, Lucienne. Good: Ética en el diseño gráfico. Ava Publishing. 2006.