



PROGRAMA DEL CURSO

AP-7111 – Diseño Gráfico 3

I SEMESTRE DEL 2020

Profesor: Manfred Araya Parra

Grupo No:1

GENERALIDADES DEL CURSO

CRÉDITOS: 3

HORARIO: K: 9 a 11:50, V: 9 a 11:50

HORARIO DE CONSULTA: V:13 a 15:00

Previa cita al correo electrónico: manfred.araya@gmail.com.

REQUISITOS: Diseño Gráfico 2, Taller Gráfico 2

CORREQUISITOS: Taller Gráfico 3

CORREO ELECTRÓNICO: manfred.araya@gmail.com

Cel:8705-8515

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Curso teórico-práctico enfocado al estudio de sistemas propios de la comunicación visual; y a la creación de programas de diseño.

Luego de haber estudiado y practicado, en cursos anteriores, algunos elementos fundamentales del Diseño Gráfico; se aborda ahora la concepción y producción de trabajos creativos y experimentales de carácter sistemático. La visión micro da paso a un concepto macro. El planeamiento y conceptualización del trabajo trasciende el enfoque unitario e individual, dando paso a un enfoque mayor, de conjunto. La teoría de sistemas y el diseño de programas gráficos son el punto de partida para trabajos de más envergadura y complejidad. Se desarrolla la capacidad de concebir la creación gráfica en forma coordinada, de modo que un producto final, compuesto de muchas partes, tenga unidad, fuerza y coherencia como conjunto.

El campo laboral del diseñador gráfico o comunicador visual, está lleno de semejantes retos. Este curso ofrece el espacio para la experimentación, mediante proyectos creativos que capacitan para el enfrentamiento idóneo de cualquier creación gráfica sistemática y coordinada.

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.

OBJETIVO GENERAL

1. Estudiar la importancia y el comportamiento de los sistemas en la comunicación visual.
2. Aplicar adecuadamente el concepto de la coordinación en el diseño visual.



3. Diseñar sistemas de comunicación visual.
4. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas de los sistemas visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1. Distinguir las partes y el todo en sistemas de diseño visual.
- 1.2. Reconocer aciertos y desaciertos en sistemas de diseño visual.
- 2.1. Realizar sistemas de diseño utilizando recursos tipográficos, la imagen y el color.
- 2.2. Conseguir unidad en proyectos gráficos macro, de carácter coordinado.

- 3.1. Crear sistemas de diseño, bi- y tridimensionales.
- 3.2. Utilizar el color como recurso para la coordinación de sistemas visuales.
- 3.3. Desarrollar sistemas visuales para determinados contextos culturales.
- 3.4. Verificar la legibilidad de sistemas visuales.

- 4.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 4.2. Concebir, proyectar y crear sistemas visuales creativos, con alto sentido de profesionalismo.

Contenidos

- Teoría general de sistemas.
- Diseño de programas visuales.
- El programa como método.
- Color y comunicación visual.
- Estructura y caos en diseño visual.
- El principio de unidad en proyectos de naturaleza múltiple.
- Sistemas / lenguajes.
- Construcción de la legibilidad del mundo.
- Secuencias.
- Importancia de la continuidad visual.
- Secuencias gráficas.
- Sistemas modulares.

CRONOGRAMA

Semana	Día	Temática	Actividades
1 9/3	K	Lectura del programa de curso Creatividad y procesos creativos Presentación de proyecto diseño de marca Presentación metodología de diseño	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema



	V	Inicio investigación Señalética y diseño de la información a (Joan Costa, diseñar para los ojos)	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
2 16/3	K	Visita a las empresas Entrevista a las empresas Visita a las empresas lenguajes gráficos (Joan Costa, diseñar para los ojos, Cap.5) (Lic. Rafael Quintana Orozco) Revisión Guión Museográfico	Revisión de lecturas y ejemplos
	V	Etapas de Documentación de la Investigación Elementos del documento escrito Definición del proyecto (Brief)	
3 23/3	K	Análisis de marca	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
	V	Revisión y análisis de competencia	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
4 30/3	K	-Comunicación corporativa	Ejercicios prácticos
	V	-Públicos Meta en imagen -Comunicación Públicos	Ejercicios prácticos
5 6/4	K	Semana Santa	
	V		
6 13/4	K	Revisión de escrito	escrito
	V	Entrega documento escrito	



7	K	Semana Universitaria	Consulta y revisión
20/4	V		Consulta y revisión

8	K	Iconografía	Trabajo en clase en proyecto
27/4	V	Conceptualización iconográfica	Trabajo en clase en proyecto

9	K	Libro de marca aplicado Eta pa de desarrollo de diseño de empaques	
4/5	V	Productos y revisión presupuestos	

10	K	Diseño Sostenible en el empaque y la publicidad	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11/5	V	Arquitectura de empaques tridimensionales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

11	L	Gestión estratégica de imagen -Análisis de la organización-	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
18/5	K	Gestión estratégica de imagen -Análisis de la organización-	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

12	K	-Análisis entorno y competencia - Análisis de la imagen	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
25/5	V	-Análisis entorno y competencia - Análisis de la imagen	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

13	K	Diseño Señalético	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
1/6	V	Señalética y Wayfinding	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



14 8/6	K	La Narrativa señalética	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
	V	La Narrativa señalética	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

15 15/6	K	Pre-Entrega de propuestas de diseño individual Entrega logo	
	V	Diseño y unidad iconográfica	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

16 22/6	K	La Narrativa señalética	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
	V	La Narrativa señalética	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

17 29/6	K	Señalética y Wayfinding	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
	V	Señalética y Wayfinding	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

18 6/7	K	Desarrollo Aplicaciones	Trabajo en clase en proyecto
	V	Desarrollo Aplicaciones	Trabajo en clase en proyecto

19 13/7	K		
	V		

METODOLOGÍA

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 en los campos que nos ocupan (contenidos). 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.

grado de virtualidad: alto virtual

Se utilizará la plataforma google classroom para comunicación con los estudiantes y para la recepción de documentos y archivos de comprobación de las actividades de clase.

En los talleres se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Observaciones

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (cinco tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada.

Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.

Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informar cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase. Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.

Proyectos

• Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.

• Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una



calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- 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.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.
- Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica"
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

EVALUACIÓN

La distribución porcentual es la siguiente:

Ejercicios individuales comprobantes semanales	60%
Investigación Branding	10%
Propuesta individual Aplicación branding	15%
Ejercicios señalética	15%
Total	100%



BIBLIOGRAFÍA

Aicher, Otl. **Sistemas de Signos en la Comunicación Visual**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2010

Gibson, David: **The Wayfinding Handbook**. Princeton Architectural Press. New York, 2009.

Bertin, Jacques. **Semiología gráfica**. Walter de Gruyter. Berlín, 1974.

Braun, Gerhard.: **Fundamentos de la Comunicación Visual**. Bruckmann. München, 1993.

Chávez, Norberto: **La Imagen Corporativa**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1996.

Costa, Joan: **Imagen Global**. Ediciones CEAC S.A. Barcelona, 1987.

De Jong, Cees: **Manual de Imagen Corporativa**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1991.

Dondis, D.A.: **La Sintaxis de la Imagen**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1988.

Favre, JP / November A.: **Color and Communication**. ABC Editions Zürich, 1979.

Gerstner, Karl. **Diseñar Programas**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Heller, Eva.: **Cómo afectan los colores**. Büchergild Gutenberg. Frankfurt a. M, 1993.

Jay Diamond; Ellen Diamond: **Contemporary visual merchandising and environmental design**. Pearson Education Ltd. New Jersey, 2004.

Moles, Abraham: **Grafismo Funcional**. CEAC, Enciclopedia del Diseño. Madrid, 1997.

Munari, Bruno.: **Diseño y Comunicación Visual**. Editorial Gustavo Gili.

Olins, Wally.: **Corporate Identity-Estrategia y diseño**. Campus V. Frankfurt, 1990.

Sims, Mitzi: **Gráfica del Entorno**. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 1991.

Stankowski A. / Duschek. K.: **Comunicación Visual**. D. Reimer Verlag. Berlín, 1990.

Wong. W.: **Fund. de Diseño Bi-y Tridimensional**. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1990.