

CARRERA:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7106.
CURSO:	AP7106 Diseño Gráfico II.
GRUPO:	01.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP7101 Diseño Gráfico I y AP7102 Taller Gráfico I.
COREQUISITO:	AP7107 Taller Gráfico II.
CREDITOS:	02 créditos.
NIVEL:	V Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
HORARIO DE CLASE:	Lunes de 9:00 am a 11:50 am y Jueves de 1:00 pm a 4:00pm
HORAS CONTACTO:	04 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	03 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	02 horas semanales, cuanto menos.
CICLO LECTIVO:	II Semestre II Ciclo Lectivo 2019.
PROFESORADO:	Laura Saborío Taylor laura.saborio_t@ucr.ac.cr Milagro Arias Rodríguez elmardis@gmail.com

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso teórico-práctico se enfoca en el estudio de la tipografía, como soporte indispensable de la comunicación visual en general y escrita, y como recurso perceptivo en la comunicación visual a partir de las leyes ópticas, construcción de la letra, además de la expresividad de esta como texto y textura.

La palabra escrita ha sido y sigue siendo piedra angular de la comunicación humana. Las grandes civilizaciones se caracterizan, entre otras cosas, por haber desarrollado sus propios alfabetos y haber podido plasmar, por medio de éstos, sus pensamientos, sus vivencias, su historia. El desarrollo del alfabeto, en las grandes culturas, fue vital para la transmisión del conocimiento, y la perpetuación de su existencia, todos conocemos el peso que recae sobre aquello que está escrito, que adquiere carácter oficial como mensaje expresado y manifiesto.

En nuestros días, la importancia de la palabra escrita continúa y se diversifica. Los cambios que ha vivido el desarrollo tecnológico han ampliado su espectro de posibilidades, leemos no sólo libros, revistas y diarios impresos, sino también textos luminosos, intangibles, como los de las pantallas de las computadoras, o las proyecciones de cine y la televisión. La palabra escrita sigue ahí, siempre fundamental en nuestra vida como texto y textura visual generadora de comunicación.

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 evolución de la tipografía.
2. Desarrollar proyectos de diseño basados en tipografía.
3. Realizar maquetaciones aplicadas de la tipografía.
4. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas de la tipografía.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer distintos alfabetos, sus orígenes y sus aspectos morfológicos más relevantes.
2. Distinguir las familias de letras más destacadas en occidente.
3. Reconocer el carácter de los caracteres.
4. Aplicar correctamente las leyes de armonía visual que rigen la tipografía.
5. Crear diseños tipográficos genuinos, de alta expresividad y estética.
6. Recomendar tipografías según la naturaleza de los trabajos y los sistemas de impresión.
7. Entender los principios de la diagramación.
8. Crear y utilizar lenguajes visuales tipográficos.
9. Conocer y administrar las posibilidades tipográficas a partir de los medios.
10. Aplicar los principios elementales de percepción en la creación tipográfica.
11. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
12. Concebir, proyectar y crear impresos creativos y con alto sentido de profesionalismo.

CONTENIDOS

Desarrollo de los contenidos

Eje Proyectual

- Diseño tipográfico y leyes ópticas.
- El libro.
- Estructura de la página.

Eje del Conocimiento

- Percepción visual: legibilidad y expresividad en tipografía.
- Clasificaciones y familias de letras: serif, palo-seco, letras clásicas, letras contemporáneas, letras de fantasía.
- Características de los tipos: peso, expansión, altura, inclinación, legibilidad, armonía, estética.
- Tipografía como imagen.
- Las partes del libro.
- Retículas y diagramación.
- Composición tipográfica.
- El carácter de los caracteres.

Eje Tecnológico

- Diseño manual de tipografías y uso de software especializado en diseño vectorial y diagramación editorial.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

- **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. Por su misma naturaleza, dichos proyectos permiten una capacitación amplia y adecuada para la solución de problemas gráficos de diferente índole a partir de los contenidos. El aula se convierte en taller de trabajo, y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con la tipografía, su historia, su construcción, diseño, y su administración. El desarrollo de los proyectos 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

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	10 ago	Presentación del curso y lectura del programa	Lectura del programa / Discusión de la temática y actividades del curso
1	13 ago	Módulo I: Leyes Ópticas	Percepción y leyes ópticas. Asignación de Proyecto del módulo y Cacería de Letras
2	17 ago		FERIADO: Día de la madre
2	20 ago		Leyes ópticas en la tipografía. Revisión y guía de avances
3	24 ago		Tipografía: Historia y diseño tipográfico. Revisión y guía de avances
3	27 ago		Revisión y guía de avances
4	31 ago		Módulo 1: Leyes Ópticas
4	3 set	Módulo 1: Leyes Ópticas	Evaluación
5	7 set	Módulo 2: Diseño de Letras	Tipografía, aspectos morfológicos. Familias tipográficas. Construcción de la E, A.
5	10 set		Conceptos básicos en la construcción de letras. Asignación del proyecto del módulo. Revisión de la E, A
6	14 set		FERIADO: Día de la Independencia
6	17 set		Construcción de la V, M. Y revisión E, A

7	21 set		Familias tipográficas. Tipos y clasificación. Construcción de la O y revisión de V, M
7	24 set		Revisión de construcción de la O.
8	28 set		La tipografía hoy. Construcción de la S.
8	1 oct		Revisión de construcción de la S.
9	5 Oct		Digitalización de Tipos. Construcción de la e, a.
9	8 Oct		Revisión de construcción de la e, a.
10	12 Oct		Construcción de la m.
10	15 Oct		Revisión de construcción de la m.
11	19 Oct	Módulo 2: Diseño de letras	Pre-evaluación
11	22 Oct	Módulo 2: Diseño de letras	Evaluación
12	26 Oct	Módulo 3: Diseño de Lettering	Principios, materiales y diseño de Lettering. Asignación de proyecto Presentación: caligrafía como elemento de diseño
12	29 Oct		El lettering hoy. Elegir tema, frase y palabras destacadas.
13	2 Nov		Tipografía en el diseño editorial. Decisiones de espacio y alineación
13	5 Nov		Construcción de bocetos con uso de espacio y composición
14	9 Nov		Construcción de bocetos con uso de espacio y composición
14	12 Nov		Establecer estilos de letras y composición
15	16 Nov		Establecer estilos de letras y composición
15	19 Nov		Establecer cajas tipográficas y diseño
16	23 Nov		Experimentación y definición de técnicas
16	26 Nov		Experimentación y definición de técnicas
17	30 Nov		
17	3 Dic	Proyecto: Cacería de Letras	Evaluación. Revisión de avances de Lettering
18	7 Dic	Módulo 4: Lettering	Pre-evaluación
18	10 Dic	Módulo 4: Lettering	Evaluación

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 pactará con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación. Proceso. Seguimiento.	10%
Proyecto lúdico-conceptual fotográfico.	20%
Concepto	5%
Proceso	5%
Unidad	5%
Legibilidad	5%
Módulo 1: Percepción y leyes ópticas	20%
Presentación	2%
Leyes Ópticas: 6 unidades	2%
Módulo 2: Diseño de letras	30%
Proceso	5%
Letras: 10 unidades 2.5% c/u (retícula, digitalización, unidad, acabado)	25%
Módulo 3: Lettering	20%
Proceso	4%
Construcción, leyes ópticas y legibilidad	4%
Diseño y composición general	4%
Acabado de la técnica	4%
Prácticas semanales	4%

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

GRADO DE VIRTUALIDAD: ALTO VIRTUAL

El aula virtual como espacio-taller sincrónico y asincrónico, en el que se desarrollan los proyectos, bajo la supervisión de los profesores y la participación activa de los integrantes del grupo. Aquí juegan un papel especial el análisis, la discusión y la crítica de los trabajos. Habrá sesiones de presentación de muestras interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y distinguir las características del diseño interactivo.

Las clases se desarrollarán de manera virtual, videollamadas, vídeos explicativos en la plataforma de YouTube y compartidas en Mediación Virtual y Google Classroom. La entrega de los trabajos se realizará por esa última vía.

De manera complementaria, cada estudiante desarrollará proyectos donde deberá aplicar y sintetizar los conocimientos adquiridos a través del seminario. Este requerimiento busca que cada estudiante estimule la habilidad para conceptualizar proyectos.

NORMAS DEL CURSO

Materiales y equipo

El hardware y software básico será accedido en el laboratorio. Para uso individual este será responsabilidad de cada estudiante lo mismo que el equipo y suministros. 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.

La asistencia es obligatoria. El curso se pierde con cuatro ausencias o su equivalente a ocho llegadas tardías. En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio 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 posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

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.

BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, Gavin y otro. Fundamentos del diseño creativo. Ed. Parramón. 2004.

Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.

Blackwell, Lewis. Tipografía del siglo XX. Ed. G.G. Barcelona. 2004.

Font Shop. Meet your type: a field guide to love typography. Font Shop International. 2010.

Gerstner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. G.G. Barcelona. 2003

Jury David. Tipos de fuentes. Ed. Index Book. Barcelona. 2002

Frascara, Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 2000.

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.

Samara, Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.

Sesma, Manuel. Tipografismo. Ed. Paidós. 2004.