



CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.

DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP1074.

CURSO: AP1074 Diseño de carteles.

GRUPO: 01.

MODALIDAD: Semestral.

REQUISITOS: AP6012 Diseño IV y AP6014 Dibujo IV.

CREDITOS: 02 créditos.

NIVEL: VIII Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional.

HORARIO DE CLASE: Miércoles de 13:00 pm a 17:00 pm.

HORAS CONTACTO: 04 horas.

HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: 02 horas semanales, cuanto menos.

HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: Martes 13:00 a 17:00 con cita previa.

CICLO LECTIVO: II Ciclo Lectivo 2021.

PROFESORADO: Lic. José David Rodríguez González

E-MAIL: josedavidrg88@gmail.com

ENTORNO VIRTUAL: Alto Virtual

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

“El cartel, fundamentalmente, contiene un mensaje, que puede ser de contenido social, cultural, comercial o político. Informativo o exhortativo.” Rolando de Oraá. Cuba.

Curso teórico-práctico que explora y desarrolla conceptos creativos y representaciones del lenguaje visual abordados desde la dimensión creativa y comunicativa del cartel como objeto del diseño gráfico y la comunicación visual, desde de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño editorial análogos y digitales.

El cartel, en la actualidad se ha asimilado al mundo digital, abriéndose posibilidades infinitas de recursos de imagen, estética e impresión. Este curso pretende revisar técnicas de la estampa artística en donde el dibujo, la producción de estarcidos (esténciles) o matrices y la impresión manual de ediciones limitadas se conjugan con la representación digital, la edición tipográfica vía aplicaciones junto con la reproducción comercial con el objeto de revitalizar el aura del cartel. Emular las intenciones expresivas visuales del siglo XIX de Jules Chèret y Toulouse Lautrec, pero a la vez redimensionar y amalgamar lenguajes visuales contemporáneos del diseño gráfico que aporten en identidad, propuesta visual y resignificación del cartel como producto de diseño, tal como lo plantean Milton Glaser, Isidro Ferrer o José A. Hernández.



Se llevarán a cabo tareas de supervisión y control de calidad de procesos de pre prensa e impresión análoga y digital. Al estar sujetos a plazos prefijados, dichos proyectos desarrollan el criterio de responsabilidad y profesionalismo.

Este curso ofrece un espacio para el adiestramiento conceptual y técnico y la propuesta visual expresiva lo mismo que para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, en los que el trabajo individual y colectivo son fundamentales.

OBJETIVOS GENERALES

1. Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño de carteles.
2. Explorar los principios del diseño sostenible en la metodología proyectual.
3. Abordar las aplicaciones y posibilidades expresivas-comunicativas del cartel.
4. Concebir carteles variados a partir de temáticas particulares.
5. Diseñar y producir carteles.
6. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas del cartel.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1 Resolver el trabajo de diseño de forma metodológica.
- 1.2 Identificar las buenas ideas en diseño, con base en sus posibilidades de realización.
- 1.3 Recomendar los materiales y tecnologías adecuados para la realización de carteles.
- 2.1 Elaborar propuestas para carteles utilizando adecuadamente los recursos creativos.
- 2.2 Diseñar y producir acorde con el carácter y naturaleza del material en el que se va a utilizar.
- 2.3 Utilizar los recursos a partir de su diversidad expresiva.
- 3.1 Elaborar bocetos y maquetas.
- 3.2 Diseñar carteles que aborden lo análogo, lo digital y el mix media.
- 3.3 Proyectar carteles en formatos análogo y digital, utilizando los software y herramientas adecuados.
- 4.1 Organizar los distintos componentes visuales de un cartel en forma coherente.
- 4.2 Recomendar formatos, tipos de papel y otros recursos de impresión y producción del cartel.
- 4.3 Gestionar satisfactoriamente el mensaje y contenidos de la propuesta visual del cartel.
- 5.1 Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2 Concebir, proyectar y producir carteles creativos y genuinos, con alto sentido de profesionalismo.
- 6.1 Explorar las múltiples capacidades expresivas del lenguaje visual en el diseño gráfico de carteles
- 6.2 Aplicar diversas técnicas expresivas en la producción de carteles



CONTENIDOS

Desarrollo de los contenidos

Eje Proyectual: El cartel

- La creatividad.
- El cartel: Tipografía (edición, texto, textura); Imagen; Color
- Materiales y tecnologías.
- La experimentación: Impresión análoga. Mix-Media.

Eje del Conocimiento: El Diseño de Cartel

- Tipografía: Letra y Texto.
- El Cartel: Informativo; Formativo.
- Maquetación (Layout): Composición y diagramación. (La mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc).

Eje Tecnológico: Medios y Media

- Impresos (formatos, reproducción análoga, reproducción digital).
- Nuevos Medios (proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web, gigantografías).
- Diseño Sostenible.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA 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: Los proyectos a realizar por el estudiantado se centran en el desarrollo del Diseño de Cartel con énfasis en la experimentación creativa como método para el desarrollo de aprendizajes. En estos proyectos el estudiantado investigará y aplicará diversos conceptos en la solución profesional de la problematización de diseño planteado. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y grupales.



Actividades: En el transcurso del curso se desarrollarán hasta su plenitud final profesional, cuanto menos seis actividades o proyectos de Diseño de Cartel, mismas que podrán ser individuales, colaborativos y mixtos:

- Proyecto Corto 01 - Cartel artístico: movimientos de vanguardia
- Proyecto Corto 02 - Cartel tipográfico
- Proyecto Corto 03 - Cartel formativo: Tema de crítica social
- Proyecto Corto 04 - Cartel informativo: Aplicado a una situación real
- Proyecto Corto 05 - Cartel temático en serie: Tema conjunto
- Proyecto Corto 06 - Cartel experimental: Uso de técnicas y materiales creativos

Los trabajos que se desarrollarán están enmarcados en situaciones reales. Lo anterior implica la necesidad de que el estudiantado considere, desde el principio, variables tales como los recursos con que se cuenta, los medios de impresión o reproducción, público meta y el contexto sociocultural.

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los participantes del curso deben actuar como equipo, de modo que la discusión y el análisis objetivo, así como el intercambio de opiniones acerca del trabajo, juegan un papel determinante. La conciencia de equipo de trabajo fortalece la solidaridad, la comunicación interpersonal y la capacidad de justificación y defensa de ideas y acciones, fundamentales en la práctica profesional.

USO DE MEDIACIÓN VIRTUAL

En el presente curso se hará uso de la plataforma de Mediación Virtual como una herramienta indispensable en modalidad "Alto Virtual". El sitio web se utilizará para presentar todos los contenidos teóricos y prácticos y para evaluar todas las actividades del curso. Adicional a esta plataforma se utilizarán otras herramientas complementarias como Zoom y otras aplicaciones, que sean pertinentes y ayuden a facilitar el desarrollo de del curso.

CRONOGRAMA

SEMANA	FECHA	TEMÁTICA
1	18/8	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del Taller.
2	25/8	Inicio del Proyecto 01
3	1/9	Seguimiento de Proyecto 01
4	8/9	Entrega y discusión del Proyecto 01. Inicio del Proyecto 02
5	15/9	Seguimiento de Proyecto 02
6	22/9	Entrega y discusión del Proyecto 02. Inicio del Proyecto 03
7	29/9	Seguimiento de Proyecto 03
8	6/10	Entrega y discusión del Proyecto 03. Inicio del Proyecto 04
9	13/10	Semana de la Desconexión Tecnológica.
10	20/10	Seguimiento de Proyecto 04
11	27/10	Entrega y discusión del Proyecto 04. Inicio del Proyecto 05
12	3/11	Seguimiento del Proyecto Corto 05
13	10/11	Seguimiento del Proyecto Corto 05
14	17/11	Entrega y discusión del Proyecto 05. Inicio del Proyecto 06
15	24/11	Seguimiento del Proyecto Corto 06
16	1/12	Seguimiento del Proyecto Corto 06
17	8/12	Entrega y discusión del Proyecto Corto 06

Dichas actividades serán acompañadas por contenidos prácticos y teóricos tales como:

- Experimentación. La creatividad y el diseño de cartel. Generación de ideas. Materiales y tecnologías. Metodología proyectual.
- Diseño de cartel, Formatos, Maquetación y Retícula: la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad. Experimentación.
- Diseño de cartel: impresión, formatos no tradicionales y nuevos medios. El trabajo colaborativo. Responsabilidades colectivas. Diseño sostenible.
- Diseño de sistemas integrales de carteles. Coherencia y variabilidad visual.

La duración y orden temático puede variar según sea necesario.



VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos a valorar serán:

- Base teórica de los proyectos.
- Proceso y documentación.
- Propuesta conceptual y coherencia visual.
- Experimentación y técnica final.
- Acabado y montaje.

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Trabajo en clase (participación, motivación, esfuerzo, dedicación)	15%
Proyecto Corto 01	10%
Proyecto Corto 02	10%
Proyecto Corto 03	10%
Proyecto Corto 04	10%
Proyecto Corto 05	15%
Proyecto Corto 06	15%
Presentación Final Carpeta de Carteles	15%

Es responsabilidad del estudiantado hacer llegar sus tareas o proyectos en fecha y hora de entrega al profesor, de lo contrario tendrá una nota de cero "0".

Sin excepción NO se aceptarán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido elaborado, presentado, conocido, revisado y corregido por el profesorado durante el desarrollo 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).



NORMAS DEL CURSO

- **Asistencia:** El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la participación en las actividades asincrónicas y la puntualidad y permanencia en las actividades sincrónicas por parte de los estudiantes es necesaria. Estos aspectos componen un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase.
- Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal o problemas de conexión) debe informarlo 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.
- **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 presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de 24 horas 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 goce de una incapacidad médica, tenga problemas para subir el material 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.
- Si se comprueba 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 almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.
- 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 estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas durante todo el desarrollo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
- Barnicoat, John. Los carteles: su historia y su lenguaje. Ed. G.G. Barcelona. 1973.
- Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Dabner David. Diseño, maquetación y composición. Ed. Blume. Barcelona. 2008.
- Eiseman Leatrice. Armonía cromática. Ed. Blume. Barcelona. 2018.
- Estrada Sylvie. Desarrollo de un proyecto gráfico. Index Books. Barcelona. 2011.
- Foster John. Papel y Tinta. Ed. G.G. Barcelona. 2015.
- Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
- Lidwell W. y otros. Principios universales de diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.
- Müller-Brockman Josef. Historia de la comunicación visual. Ed. G.G. Barcelona. 2001.
- Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Ordoñez Hernán. Typex: Tipografía una experiencia docente. Index Books. Barcelona. 2010.
- Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Shaoqiang Wang. New Poster Design. Promopress. Barcelona. 2015.