



|   |   |
|---|---|
| <b>CARRERAS:</b>                          | 110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico.<br>110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico. |
| <b>DOCUMENTO:</b>                         | Propuesta programática para el curso AP7101.  |
| <b>CURSO:</b>                             | AP7101 Diseño Gráfico I   |
| <b>GRUPO:</b>                             | 001.  |
| <b>MODALIDAD:</b>                         | Semestral.  |
| <b>REQUISITO:</b>                         | AP-6012 Diseño IV   |
| <b>COREQUISITO:</b>                       | AP-7102 Taller Gráfico I  |
| <b>CREDITOS:</b>                          | 03 créditos.  |
| <b>NIVEL:</b>                             | V Nivel. Tercer Año.  |
| <b>HORARIO DE CLASE:</b>                  | Lunes de 9:00 a.m. a 11:50 y jueves de 13:00 p.m. a 16:50   |
| <b>HORAS CONTACTO:</b>                    | 03 horas por día de forma asincrónica.  |
| <b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>    | 04 horas semanales, cuanto menos.   |
| <b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b> | 02 horas semanales.   |
| <b>CICLO LECTIVO:</b>                     | I Semestre I Ciclo Lectivo 2022.  |
| <b>PROFESORADO:</b>                       | Mag. Laura Saborio Taylor   |
| <b>eMail:</b>                             | laura.saborio_t@ucr.ac.cr   |

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En atención y seguimiento de las medidas institucionales-país con motivo del COVID-19, el curso AP7101 durante el I ciclo lectivo 2022 se gestionará con Alta Virtualidad. Se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual para colocar documentos, videos, enlaces y otros materiales del curso. Además, se usará para realizar tareas, exámenes, foros y otras evaluaciones.

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.

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 significativa del color.

## Eje Tecnológico

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

## METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Este curso es alto virtual en su versión del I semestre 2022 se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual para colocar los documentos, presentaciones, vídeos del curso, u otros. Las clases asincrónicas se realizan por medio de tareas, exposiciones y las actividades sincrónicas por medio de la aplicación Zoom. Para las clases sincrónicas se compartirá con antelación la fecha y el enlace a utilizar, que permita al estudiante preparar su espacio físico y dispositivos necesarios. Las clases presenciales se especifican en el cronograma del curso.

- **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

| Sem | Fecha    | Tema   | Actividad  |
|-----|----------|--|--|
| 1   | 28 marzo | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del curso</li> <li>• ¿Qué es el Diseño Gráfico?</li> <li>• Instrucciones de Investigación Géneros de Ilustración</li> <li>• <b>Asignación de caso de estudio #1: Mensaje visual en RRSS</b></li> </ul> | Lectura del programa.<br>Proyecto visual 1.<br>Presentación en clase |
|     | 31 marzo | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrucciones de investigación de Proyecto Visual 1</li> </ul>  | Presentación en clase.<br>Sincrónica                                 |
| 2   | 4 abril  | ¿Qué es el mensaje visual?   | Asincrónica  |
|     | 7 abril  | <b>Exposición Investigación Géneros de Ilustración</b><br><b>Resultados caso de estudio #1: Mensaje visual en RRSS</b><br>Revisión de bocetos y técnicas #1  | PRESENCIAL   |
| 3   | 11 abril | <b>FERIADO</b>   | <b>SEMANA SANTA</b>  |
|     | 14 abril | <b>FERIADO</b>   | <b>SEMANA SANTA</b>  |
| 4   | 18 abril | Lecturas (2): Elaboración de mapas conceptuales  | Asincrónica  |
|     | 21 abril | Revisión y presentación de caso de estudio #1<br><i>Revisión #2 de proceso P1: Bocetos de estilo, técnica y diseño</i>   | Sincrónica   |
| 5   | 25 abril | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El D.G. como proceso: El estilo y el brief y grupos generacionales</li> <li>• <i>Elección de estilo, técnica y diseño</i></li> </ul>  | Asincrónica  |
|     | 28 abril | <i>Revisión #3 de proceso P1: Ilustración #1</i>   | Sincrónica   |
| 6   | 2 mayo   | El D.G. como experiencia: Semiótica y retórica de la imagen (Lectura 1)  | Asincrónica  |
|     | 5 mayo   | <i>Revisión #2 de proceso P1: Bocetos de estilo, técnica y diseño</i>  | Sincrónica   |
| 7   | 9 mayo   | El D.G. como experiencia: Semiótica y retórica de la imagen (Lectura 1)  | Asincrónica  |
|     | 12 mayo  | <i>Revisión #3 de proceso P1: Ilustración #1</i>   | Sincrónica   |



|    |          |   |             |
|----|----------|---|-------------|
| 8  | 16 mayo  | Proyectar en el D.G.: El espectador en la imagen (Lectura 2)  | Asincrónica |
|    | 19 mayo  | <i>Revisión #4 de proceso P1: Final de ilustración #1 e inicio de ilustración #2</i>  | Sincrónica  |
| 9  | 23 mayo  | <ul style="list-style-type: none"><li>El D.G. como proceso</li><li><b>Foro en línea</b></li></ul>   | Asincrónica |
|    | 26 mayo  | <i>Revisión #5 de proceso P1: Final de ilustración #2</i>   | Sincrónica  |
| 10 | 30 mayo  | <b>Pre Evaluación Proyecto Visual 1: Acabados finales</b>   | PRESENCIAL  |
|    | 2 junio  | <b>Evaluación Proyecto Visual 1</b>   | PRESENCIAL  |
| 11 | 6 junio  | Ética en el D.G. y el D.G. como necesidad   | Asincrónica |
|    | 9 junio  | <i>Revisión #1 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 12 | 13 junio | <ul style="list-style-type: none"><li>Gramática visual en el D.G.: Tipo. Símbolo. Texto, Icono.</li><li>Inicio de Proyecto Visual 2</li></ul> | Asincrónica |
|    | 16 junio | <i>Revisión #2 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 13 | 20 junio | Elementos de la comunicación en el D.G.: Tipografía   | Asincrónica |
|    | 23 junio | <i>Revisión #3 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 14 | 27 junio | <ul style="list-style-type: none"><li>Comunicación visual en el D.G.</li><li><b>Caso de estudio #2: Mensaje visual</b></li></ul>              | Asincrónica |
|    | 30 junio | <i>Revisión #4 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 15 | 4 julio  | Comunicación visual en el D.G.: El mensaje visual con contraste   | Asincrónica |
|    | 7 julio  | <i>Revisión #5 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 16 | 11 julio | Ensayos visuales  | Asincrónica |
|    | 14 julio | <i>Revisión #6 de proceso P2</i>  | Sincrónica  |
| 17 | 18 julio | <b>Pre Evaluación Proyecto visual 2</b>   | PRESENCIAL  |

|           |          |                                     |            |
|-----------|----------|-------------------------------------|------------|
|           | 21 julio | <b>Evaluación Proyecto Visual 2</b> | PRESENCIAL |
| <b>18</b> | 25 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% |
| Investigación: Géneros de ilustración  | 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.