



CARRERA:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7107
CURSO:	Regular
SIGLA:	AP7107 Taller Gráfico II
GRUPO:	01
MODALIDAD:	Presencial
DURACION:	Semestral
REQUISITO:	AP7102 Taller Gráfico I
COREQUISITO:	AP7106 Diseño Gráfico II
CREDITOS:	03 créditos
NIVEL:	VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional
HORARIO DE CLASE:	Lunes y Jueves de 9:00 am a 11:50 am
HORAS CONTACTO:	06 horas presenciales
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	Cuanto menos 06 horas semanales
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	Martes 13:00 a 15:00. Cita Previa. Oficina SAP
CICLO LECTIVO:	II Semestre II Ciclo Lectivo 2024
PROFESORADO:	Julio Blanco-Bogantes, MFA
eMail:	julio.blancobogantes@ucr.ac.cr
Teléfonos:	2511 7025 / 2511 7163 (para mensajería)

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Curso teórico-práctico que desarrolla los conceptos intermedios de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño editorial.

Los proyectos que se desarrollan son de carácter real aplicado y se centran en problemas de diseño editorial. Se trata, en primera instancia, de trabajar a base de tipografía en la construcción de mensajes, páginas y documentos que pueden ir desde la señalética, el desplegable, afiche, hasta libros.

Los ejercicios que se desarrollan ofrecen la capacitación para entender y dominar aspectos compositivos y la maquetación (layout). Junto con las tipografías y sus múltiples aplicaciones (títulos, cuerpos de textuales, notas explicativas, etc.), deben componerse campos visuales armoniosos con elementos complementarios como ilustraciones, fotografías, gráficos y zonas de descanso visual. Los trabajos deben también resolver el problema de la correcta jerarquización y la legibilidad, tanto del texto en sí, como de los distintos componentes del campo visual.

Las situaciones reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado. Los proyectos posibilitan la experiencia de enfrentar los requerimientos y su aplicación asertiva teniendo que ofrecer el máximo de posibilidades creativas con recursos materiales y técnicos sujetos a determinadas limitaciones.

Cuando las circunstancias lo permiten, pueden incluso llevarse a cabo tareas de supervisión y control de calidad de procesos de pre-prensa e impresión. Al estar sujetos a plazos prefijados, dichos proyectos desarrollan el criterio de responsabilidad y profesionalismo.

Los cursos de Taller Gráfico ofrecen un espacio para adiestramiento conceptual y técnico lo mismo que para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, en los que el trabajo en grupo y la noción de equipo se vuelven fundamentales.

OBJETIVOS GENERALES

- 1.Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño visual.
- 2.Introducir los principios del diseño sostenible a la metodología proyectual.
- 3.Estudiar las aplicaciones y posibilidades de la tipografía en impresos.
- 4.Concebir impresos variados.
- 5.Diseñar y producir trabajos de carácter editorial.
- 6.Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas de la tipografía en el diseño visual.

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 proyectos gráficos.
- 2.1 Elaborar propuestas para impresos utilizando adecuadamente los recursos tipográficos.
- 2.2 Recomendar tipografías acordes con el carácter y naturaleza del material en el que se va a utilizar.
- 2.3 Utilizar la tipografía en sus distintas formas expresivas, como texto y como imagen.
- 3.1 Elaborar bocetos y maquetas ("dummies") para impresos.
- 3.2 Diseñar impresos (afiches, desplegados, catálogos, libros).
- 3.3 Trabajar proyectos gráficos en forma digital, utilizando los software adecuados.
- 4.1 Organizar los distintos componentes visuales de un libro, en forma coherente.
- 4.2 Recomendar formatos, tipos de encuadernación, tipos de papel y otros recursos de impresión.
- 4.3 Negociar con clientes acerca de trabajos de carácter editorial.
- 5.1 Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2 Concebir, proyectar y crear impresos creativos y genuinos, con alto sentido de profesionalismo.



CONTENIDOS

Eje Proyectual: El proyecto en/de Diseño Editorial

- La creatividad.
- La creatividad y el diseño gráfico tipográfico (texto y textura).
- Materiales y tecnologías.
- La experimentación.

Eje del Conocimiento: El Diseño Editorial

- Maquetación (Layout): la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc.
- Tipografía: Letra y Texto.
- Diseño de Infografía.

Eje Tecnológico: Medios y Media

- Impresos (Libros, catálogos, despleables, afiches, formatos no tradicionales).
- Nuevos Medios (e-books, proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web).
- Diseño Sostenible.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico. La metodología de trabajo será en sesiones presenciales dos veces por semana.

Rol del Facilitador: El docente ira desarrollando los contenidos progresivamente a partir del abordaje de los aspectos fundamentales de cada tema en función de los avances, verificaciones y resultados de los procesos proyectuales de los participantes.

Rol del Participante: Los proyectos a realizar por el estudiantado se centran en el desarrollo del Diseño Editorial 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 del diseño editorial planteado. Es responsabilidad de los participantes involucrarse activa y presencialmente en el Taller, presentar avances continuos, dar seguimiento constante y coherente a las diversas actividades y proyectos de los procesos de de aprendizaje que se abordan los que podrán ser individualizados y colectivos.

Actividades: En el transcurso del taller se desarrollarán hasta su cumplimiento final profesional, cuanto menos tres actividades o proyectos de Diseño Editorial, mismas que podrán ser individuales, colaborativos y mixtos:

Proyecto DE 001 Diseño Editorial Tipografía y Maquetación.
 Proyecto DE 002 Diseño Editorial como Sistema creativo: La publicación periódica.
 Proyecto DE 003 Diseño Editorial Creatividad e Infografía: Lo impreso y lo digital.

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 y costos de impresión o reproducción, proveedores, público meta y el contexto sociocultural.

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los participantes del Taller 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.

Nota: Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del Taller, al estudiantado que use este tiempo, el equipo y espacio del laboratorio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontará hasta un 10 % del rubro de asimilación.

CRONOGRAMA Y CALENDARIO TEMÁTICO

Semana 01	Agosto 12-17	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del curso
Semana 02	Agosto 19-24	Proyecto DE 001 Tipografía y Maquetación
Semana 03	Agosto 26-31	Proyecto DE 001
Semana 04	Setiembre 02-07	Proyecto DE 001
Semana 05	Setiembre 09-14	Proyecto DE 001
Semana 06	Setiembre 16-21	Proyecto DE 001 Evaluación
Semana 07	Setiembre 23-28	Proyecto DE 002 Publicación Periódica
Semana 08	Set 30 Oct 05	Proyecto DE 002
Semana 09	Octubre 07-12	Proyecto DE 002
Semana 10	Octubre 14-19	Proyecto DE 002
Semana 11	Octubre 21-26	Proyecto DE 002 Evaluación
Semana 12	Oct 28 Nov 02	Proyecto DE 003 Creatividad e Infografía
Semana 13	Noviembre 04-09	Proyecto DE 003
Semana 14	Noviembre 11-16	Proyecto DE 003
Semana 15	Noviembre 18-23	Proyecto DE 003
Semana 16	Noviembre 25-30	Proyecto DE 003 Evaluación



Agosto	Diseño Editorial, Formatos, Maquetación. Retícula: la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc.
Setiembre	Creatividad editorial. Formatos no tradicionales. Experimentación. Diseño de sistemas editoriales integrales. Coherencia visual. Diseño sostenible. El trabajo colaborativo: responsabilidades colectivas.
Octubre	Diseño Editorial: Impresos periódicos. El trabajo colaborativo. Responsabilidades colectivas. Nuevos medios.
Noviembre	La infografía, principios básicos. La creatividad y el diseño gráfico. Generación de ideas. Experimentación. Materiales y tecnologías.

La duración y orden temático puede variar según sea necesario.

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación a partir del cronograma propuesto o una vez que los avances, verificaciones y resultados de los procesos de los participantes sean concluyentes.

Los aspectos formativos de las actividades del Taller, tanto en clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y los resultados finales a valorar serán:

- i. Base teórica de los proyectos.
- ii. Proceso y documentación.
- iii. Propuesta conceptual y coherencia visual.
- iv. Experimentación y técnica final.
- v. Acabado y montaje.

Los criterios para la valoración del aprovechamiento y calidad cualitativa de las actividades del Taller, tanto en clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y los resultados finales a partir de los aspectos formativos demostrados serán:

- 1-Deficiente
- 2-Regular
- 3-Suficiente
- 4-Notable
- 5-Sobresaliente

El aprovechamiento cuantitativo de las actividades del Taller, tanto de clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y sus resultados finales a partir de los aspectos formativos y calidad cualitativa demostrados del curso se desglosa así:

Aprovechamiento. Trabajo en clase. Proceso. Seguimiento. Asimilación .	20%
Trabajo extra clase (Documentación. Bitácoras. Ensayos. Exposiciones).	10%
Proyecto I Tipografía y Maquetación.	20%
Proyecto II Publicación periódica.	30%
Proyecto III Creatividad e Infografía.	20%
Total 100%	

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 Taller.

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)

EQUIPOS Y MATERIALES

El hardware y software básico será accedido en el Laboratorio. Para uso individual este será responsabilidad de cada estudiante. Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y cumplimiento de los proyectos serán definidos particularmente, de manera que es responsabilidad de cada estudiante, según la temática seleccionada y objetivos planteados.

NORMAS DEL CURSO

El calendario de clases y actividades del segundo ciclo lectivo 2024, tal y como indica UCR-ORI es desde el 12 de agosto 2023 hasta el 14 de diciembre de 2024, inclusive.

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

Para la comunicación, mensajería y entrega de materiales digitales se utilizará exclusivamente la Plataforma digital institucional METIC's, los estudiantes por medio de la matrícula del curso se hacen responsables de su inscripción en ese espacio, desde su cuenta estudiantil.

No se aceptarán proyectos y trabajos para ser evaluados desconocidos por el facilitador, que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el curso del semestre cuyo proceso no haya sido desarrollado y verificado en el transcurso de las clases presenciales del Taller.

Cuando un estudiante experimente o viva con alguna condición médica o de salud crónica (física o mental), debidamente diagnosticada a la vez que formalmente registrada y certificada por profesionales calificados



en el área de salud, qué amerite consideraciones particulares para sus procesos de aprendizaje, es responsabilidad de este estudiante dar de alta esta condición con la mayor brevedad posible en las oficinas de apoyo al estudiantado de la Coordinación de Vida Estudiantil y poner en conocimiento a la institución, siguiendo calendarios, protocolos y el debido proceso. Estas situaciones no se gestionan de manera personal individual con los facilitadores del curso. En estos casos el profesorado del Taller solamente realizará modificaciones al programa, actividades y cronograma del Taller de manera informada, consensuada y pactada bajo la guía, supervisión y mediación de los profesionales en atención de la salud y orientación al estudiantado de la Coordinación de Vida Estudiantil de esta institución.

El presente Taller teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo 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 (4 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.

Presentaciones: Todos los proyectos serán expuestos, al expresarse utilizar un lenguaje formal-profesional con la terminología adecuada según lo expuesto. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Estos serán rubros evaluados en todos los proyectos.

Entregas: 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. La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en menos -30% 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 "0", sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente, si el estudiante así lo desea, son objeto de revisión y crítica.

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.

Al momento de inicio de la presentación final de proyectos para su evaluación, los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente para montaje y evaluación. De no ser así la nota será de cero "0".

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 y montaje caso contrario tendrá una nota de cero "0", no obstante, se podrá generar retroalimentación a posteriori.

Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal imponderable que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

Todas las evaluaciones son presenciales. Todos los estudiantes deberán asistir y estar presentes en todas las evaluaciones del curso, excepto en situaciones debidamente informadas, documentadas y pactadas con anticipación previa. Si un estudiante no está presente en la evaluación y no informó al profesor al respecto, aunque la presentación de su proyecto esté montada para evaluación el estudiante obtendrá una nota de cero "0", no obstante, se podrá generar retroalimentación a posteriori.

Cuando excepcionalmente 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 y montaje.

Durante el transcurso del Taller y los procesos de gestión de los proyectos se harán tomas fotográficas y documentación con el propósito de registrar el desempeño y resultados del Taller a la vez que para ilustrar y acompañar publicaciones referentes a los procesos, metodologías, resultados e insumos generados en el mismo.

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 documental y una investigación a nivel gráfico, en las que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiantado presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final (Bitácora).

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" 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.u.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf

El estudiantado 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 Taller, 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 Taller.



En los talleres y laboratorios siempre se deben contemplar medidas de seguridad a la vez que portar los permisos correspondientes para uso de equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Según el Artículo 10 del Reglamento de la UCR en contra del Hostigamiento Sexual establece la **obligatoriedad de informar a la población estudiantil**, sobre la existencia del reglamento y los mecanismos de denuncia correspondientes. De acuerdo con la **Circular VD-11-2023** se informa e incentiva la apertura de espacios de diálogo en relación con la prevención y la erradicación de la violencia sexual en la académica y demás ámbitos de la convivencia social. Se adjunta el enlace a la normativa al respecto https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf

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.

BIBLIOGRAFÍA

- Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
- Blackwell Lewis. Tipografía del siglo XX. Ed. G.G. Barcelona. 2004.
- 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.
- Gerstner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. G.G. Barcelona. 2003.
- Haslam A. Libros: creación, diseño y producción. Ed. Blume. Barcelona. 2007.
- Jury David. Tipos de fuentes. Ed. Index Book. Barcelona. 2002.
- Lee S Terry. Managing the design process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
- Lidwell W. y otros. Principios universales de diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.
- Llop Rosa. Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Ed. G.G. Barcelona. 2014.
- Lupton Ellen. Indie Publishing. PA Press. New York. 2008.
- Lupton E. & Cole Phillips J. Graphic design: The new basics. P. A. Press. New York. 2008.
- 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.
- Seddon Tony. El diseño gráfico del siglo XX. Promopress. Barcelona. 2014.
- Skopec David. Maquetas digitales. Ed. Index Book. Barcelona. 2003.
- Vilchis Luz. Metodología del diseño. Ed. Designio. México. 2014.