



CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7101.
CURSO:	AP7101 Diseño Gráfico I
GRUPO:	001.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP-6012 Diseño IV
COREQUISITO:	AP-7102 Taller Gráfico I
CREDITOS:	03 créditos.
NIVEL:	V Nivel. Tercer Año.
HORARIO DE CLASE:	Lunes de 9:00 a.m. a 11:50 y jueves de 14:00 p.m. a 16:50
HORAS CONTACTO:	03 horas por día de forma.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	04 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	02 horas semanales.
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2025.
PROFESORADO:	Mag. Laura Saborio Taylor
eMail:	laura.saborio_t@ucr.ac.cr

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso se gestionará durante el I ciclo lectivo 2025 Bajo Virtual.

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 signifiicante del color.

Eje Tecnológico

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



METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA 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 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	10 marzo	• Presentación del curso • ¿Qué es el Diseño Gráfico? • Instrucciones de Investigación Géneros de Ilustración • Instrucciones de investigación de Proyecto Visual 1	Lectura del programa. Proyecto visual 1. Presentación en clase
	13 marzo	Índices de Profundidad Asignación de caso de estudio #1: Mensaje visual en RRSS	
2	17 marzo	¿Qué es el mensaje visual?	
	20 marzo	<i>Revisión #1 de proceso P1: Bocetos y técnicas</i>	Resultados caso de estudio #1: Mensaje visual en RRSS
3	24 marzo	<i>El Brief y grupos generacionales</i>	

	27 marzo	<i>Revisión #2 de proceso P1:</i>	
4	31 marzo	El D.G. como proceso: El estilo	
	3 abril	<i>Revisión #3 de proceso P1:</i>	Exposición Investigación Géneros de Ilustración
5	7 abril	El D.G. como experiencia: Semiótica y retórica de la imagen Pre Evaluación Proyecto Visual 1: Acabados finales <i>Elección de estilo, técnica y diseño</i>	
	10 abril	Evaluación Proyecto Visual 1	Ejercicio de resemantización del tema P2
6	14 abril	FERIADO	SEMANA SANTA
	17 abril	FERIADO	SEMANA SANTA
7	21 abril	Proyectar en el D.G.: El espectador en la imagen	SEMANA UNIVERSITARIA
	24 abril	<i>Revisión #1 de proceso P2: Bocetos y técnicas</i>	SEMANA UNIVERSITARIA
8	28 abril	El D.G. como proceso <i>Revisión #2 de proceso P2: Bocetos de estilo, técnica y diseño</i>	
	1 mayo	FERIADO	DIA DEL TRABAJADOR
9	5 mayo	El D.G. como proceso	
	8 mayo	<i>Revisión #3 de proceso P2: Ilustración #1 y #2</i>	
10	12 mayo	Ética en el D.G. y el D.G. como necesidad	
	15 mayo	<i>Revisión #4 de proceso P2: Final de ilustración #1 e inicio de ilustración #2</i>	
11	19 mayo	- Gramática visual en el D.G.: Tipo. Símbolo. Texto, Icono. - Inicio de Proyecto Visual 2	
	22 mayo	<i>Revisión #5 de proceso P1: Final de ilustración #2</i>	
12	26 mayo	Elementos de la comunicación en el D.G.: Tipografía	



	29 mayo	<i>Revisión #6 de proceso P1: Revisión de acabado y montaje</i>	
13	2 junio	Pre Evaluación Proyecto Visual 2: Acabados finales	
	5 junio	Evaluación Proyecto Visual 2	
14	9 junio	- Comunicación visual en el D.G. Caso de estudio #2: Mensaje visual	
	12 junio	<i>Revisión #1 de proceso P3</i>	
15	16 junio	Comunicación visual en el D.G.: El mensaje visual con contraste	
	19 junio	<i>Revisión #2 de proceso P3</i>	
16	23 junio	Ensayos visuales	
	26 junio	<i>Revisión #3 de proceso P3</i>	
17	30 junio	Pre Evaluación Proyecto Visual 3	
	3 julio	Evaluación Proyecto Visual 3	
18	7 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%
Caso de estudio: Dos investigaciones (10% cada una)	20%
Investigación: Géneros de ilustración	10%
Proyecto visual 1: Ilustrar con profundidad	20%
Proyecto visual 2: Ilustración conceptual, editorial, publicitaria, científica	25%
Proyecto visual 3: Imagen como símbolo, tipo, texto, ícono	15%

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.