

**Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Filosofía, Artes y Letras (FAL)
Sección de Artes Plásticas**

**Énfasis: Diseño Grafico
Propuesta programática
Diseño gráfico I / AP- 2101 / I-2008
3 créditos / Requisitos: AP- 1002 / Correquisitos: AP- 4115, AP- 2103, AP- 1303
3 horas de clase / Jueves de 1 pm a 3:50 pm
9 horas de trabajo independiente
Profesor: Lic. Henry Vargas Benavides**

Descripción

Este curso introduce al estudiante en la metodología utilizada en el desarrollo de proyectos gráficos, iniciando así, la especialización en *Diseño Gráfico*.

Se combinará de manera teórico-práctica, abarcando contenidos como: el diseño gráfico, cobertura, alfabetidad visual, sistemas modulares, el color y sus implicaciones socio-culturales con un acercamiento hacia la problemática del diseño modular. La transmisión del mensaje gráfico desde una temática precolombina. Dentro del curso se inicia la capacitación al estudiante sobre distintas técnicas como: estilización, abstracción, simbolismo e imagen conceptual.

Objetivo general

- Conocer las bases del diseño gráfico y aplicarlo a la proyección de módulos y sistemas reticulares desde una realidad cultural local y su comparación con otros medios culturales.

Objetivos específicos

- Conocer y aplicar las principales técnicas de comunicación visual de occidente a los proyectos gráficos, de acuerdo con nuestras necesidades.
- Emplear la teoría referente al diseño modular en la elaboración de trabajos gráficos.
- Investigar las teorías sobre la abstracción, simbolismo, como base fundamental de sus propuestas.
- Desplegar proyectos gráficos investigativos para la transmisión de conceptos desde nuestra realidad contextual.
- Desarrollar y reconocer algunos de los procesos de signifiante y significado dentro de una estética desde occidente y América Latina (la representación visual precolombina).
- Aplicar, conocer y reconocer la dimensión signifiante del color en occidente y en Latinoamérica hacia nuestras realidades socio-culturales.
- Proyectar los módulos a partir de diferentes sistemas de retículas.
- Desarrollar la metodología proyectual del trabajo gráfico:
 - Comprender y aplicar el desarrollo de proyectos gráficos en sus diferentes etapas.
 - Aprender a usar los instrumentos de precisión.
 - Estimular el desarrollo de procesos personales de investigación y creación desde lo latinoamericano.

Contenidos

- Antecedentes del diseño gráfico.
- Conceptos del signo y del símbolo dentro de la alfabetidad visual. El significante y el significado.
- Aplicabilidad de recursos desde occidente y la complementación con la realidad americana al diseño gráfico y el diseño precolombino.
- Alfabetidad visual: técnicas de comunicación visual, composición, elementos de la comunicación visual.
- Sistemas modulares: sistemas de retículas, módulos y supermódulos.
- Dibujo técnico y uso de los instrumentos de precisión.
- El color en la comunicación visual: la dimensión significativa del color de occidente y de América Prehispánica y sus condicionamientos sociales, históricos, políticos, sociales, religiosos, entre otros.

Metodología

En éste curso se combinará el trabajo teórico y práctico, siendo la parte práctica fundamental; ya que, pretende aplicar los contenidos teóricos investigados, de manera que el curso se considera como un espacio taller teórico-práctico.

Temas propuestos

Se partirá desde los siguientes contenidos temáticos:

I.

Diseño de formas geométricas básicas abstractas de occidente y América.

Blanco y negro.

II.

Diseño de los días del calendario maya y azteca. Blanco y negro.

III.

Diseño y aplicación a módulos, submódulos, supermódulos por medio de sistemas reticulares. Ejercicios con color.

Evaluación

Tres etapas (según las tres propuestas temáticas se sub-dividirá en tres módulos), esto incluye: un proyecto de ilustración, investigación, justificación y carpeta de trabajos:

Módulo 1	25%
Módulo 2	25%
Módulo 3	25%
Carpeta de trabajos (5% por cada módulo)	15%
Aprovechamiento (trabajo en clase, participación, tareas cortas)	10%

Materiales

Libros, revistas, fotocopias.

Rapidógrafos o pluma estilográfica.

Papel cuadriculado de retícula de 5mm

Papel cebolla o pergamino.

Escuadra, cartabón, juego de curvas, regla T, regla metálica (todas las anteriores biseladas) y compás de precisión.

Cartulina negra, cartulina blanco.

Tinta china negra.

Témperas: negra, blanca, rojo, amarillo, azul.

Papeles de colores.

Papel leger
 Cartón de presentación
 Cartulina barnizable
 Cuter
 Goma de hule
 Goma spray
 Maskin tape o cinta mágica gruesa
 Pinceles # 0, 5 y 12
 Base de hule para cortar.

Bibliografía

- Braham, Bert **Diseñador gráfico** Madrid, Celeste Ediciones, 1991.
- Dondis, D.A. **La Sintaxis de la Imagen Introducción al alfabeto visual** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1976.
- Enciso, Jorge **Design Motifs of Ancient Mexico** New York, Dover Publications, Inc., 1953.
- Frascara, Jorge **Diseño gráfico y comunicación visual** Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1988.
- Frutiger, Adrián **Signos, símbolos, marcas y señales** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1981.
- Maier, Manfred **Procesos elementales de proyectación y configuración** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1982.
- Morley, Sylvanus Griswold. **An introduction to the study of the maya hieroglyphs.** Toronto, Canada: Dover Publications, 1975.
- Küppers, Harald **Fundamentos de la teoría de los colores** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1980.
- Målmsberg, Bertil **Teoría de los signos: introducción a la problemática de los signos y los símbolos** México, Siglo XXI, 1977.
- Müller-Brockmann, Josef **Historia de la comunicación visual** Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A., 1988.
- Müller-Brockmann, Josef **Sistema de Retículas** Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Sondereguer, César **Diseño precolombino. Catálogo de iconografía – Mesoamérica – Centroamérica – Suramérica** México, Editorial Gustavo Gili S.A. de CV, 2000.
- Vargas Benavides, Henry **Proyectualidad en el arte prehispánico costarricense** San José, Tesis optar por el grado de licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad de Costa Rica, 1999.
- Wong, Wucius **Fundamentos del diseño bi- y tridimensional** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1986.
- Wong, Wucius **Principios del diseño en color** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1988.

Contenido por semanas**Semana 1**

Presentación del programa
Inscripción al aula virtual
Materiales

Semana 2

Ejercicios modulares
Aula virtual

Semana 3

Semana Santa

Semana 4

Ejercicios modulares
Aula virtual

Semana 5

Diseños geométricos precolombinos y
celtas.
Presencial

Semana 6

Diseños geométricos precolombinos y
celtas.
Presencial

Semana 7

Calificación módulo 1

Semana 8

Diseño abstracto - figurativo precolombino:
calendarios maya y azteca: los días

Semana 9

Diseño abstracto - figurativo precolombino:
calendarios maya y azteca: los días
Significante y significado.

Semana 10

Diseño abstracto - figurativo precolombino:
calendarios maya y azteca: los días

Semana 11

Diseño abstracto - figurativo precolombino:
calendarios maya y azteca: los días

Semana 12

Calificación módulo 2

Semana 13

Teoría del color. Simbolismo del color.
Sistema de retículas, composiciones
geométricas. Construcción espacial.

Semana 14

Sistema de retículas. Construcción espacial.

Semana 15

Sistema de retículas. Construcción espacial.

Semana 16

Sistema de retículas. Construcción espacial.

Semana 17

Calificación módulo 3

Calendario del curso sujeto a cambios según el desarrollo del curso.