

**Curso:** AP 3108 Taller Gráfico II Universidad de Costa Rica  
**Créditos:** 3 Sede de Occidente  
**Requisitos:** AP 3107 Departamento de Filosofía, Artes y Letras  
**Correquisitos:** AP 3102, AP 3104, AP 3106 Sección de Artes Plásticas  
**III nivel del énfasis en Diseño Gráfico** Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas  
**Modalidad:** Semestral Profesor: MFA Julio Blanco-Bogantes  
**Grupo:** 01 email: combinatoria@gmail.com

Horas contacto: 8 horas  
Lunes 8:00 - 11:50 a.m.  
Jueves 8:00 - 11:50 p.m.  
Horas extra clase: 9 horas  
II Semestre 10-08-09 / 12-12-09  
II Ciclo Lectivo 2009

**Justificación y Descripción** La práctica del diseño gráfico contemporáneo incluye conocer y reconocer las estructuras organizativas de contenido que sustentan y apoyan sus propuestas y soluciones de comunicación visual así como manejar y administrar los procesos en que se desarrolla su práctica.

La capacitación y operación de software es solamente uno de los elementos; el conceptualizar, planificar, conocer los materiales, producir y desarrollar proyectos de comunicación visual según su público meta es lo que completa y debe ofrecer el ejercicio profesional del diseño gráfico.

Este taller se presenta así como un espacio abierto, fundamentado en procesos de aprendizaje teórico prácticos con carácter proyectual en el cual los estudiantes podrán generar, revisar y aplicar conocimientos adquiridos en el manejo creativo de la comunicación visual desde el diseño gráfico, el desarrollo proyectual, la propuesta conceptual y metodología en el ámbito del diseño gráfico editorial.

El taller se concibe como uno integral que apoya la generación de conocimiento gradual, la investigación y experimentación técnico-conceptual del estudiante en la solución de proyectos editoriales dando preponderancia al proceso como acierto y fundamento en el desarrollo y obtención de conocimiento.

Los proyectos que desarrollarán los estudiantes les confrontarán a situaciones específicas de la práctica cotidiana del diseño gráfico proporcionando el intercambio y análisis de criterios y respuestas en la solución de los mismos.

**Objetivos Generales** Introducir conceptos básicos, metodología y proceso para el manejo de contenido, su arquitectura y organización en el diseño editorial.

Adquirir un manejo elemental-operativo de software utilizado para el desarrollo, producción creativa y salida electrónica de proyectos editoriales.

**Objetivos Específicos** Reconocer y aplicar las estructuras adecuadas para la comunicación efectiva de contenidos en proyectos editoriales.

Generar y aplicar parámetros adecuados a los insumos utilizados en la generación de proyectos gráficos impresos.

Explorar las posibilidades comunicativas y creativas del diseño gráfico aplicado a proyectos editoriales.

**Metodología** La modalidad de este taller es semestral con carácter integral (teórico-práctico), segmentado en 36 sesiones comprendidas en 18 semanas con evaluaciones inclusive, cubriendo distintas áreas no excluyentes del diseño gráfico a partir del proyecto editorial.

El taller propiciará la pro-actividad del estudiante quien será en su totalidad responsable de los contenidos y la conclusión satisfactoria de sus proyectos, estimulando la valoración del proceso mediante la discusión individual y abierta de las experiencias generadas durante la complitud de los mismos.

El taller se desarrollará bajo la combinatoria de trabajo de laboratorio que introducirá elementos operativos básicos para la generación de proyectos y el trabajo de clase que asignará proyectos teórico-prácticos que generen la conceptualización, organización e identificación de los elementos y condiciones básicas requeridas para el desarrollo, diseño y producción de diseño gráfico editorial según su contenido.

La participación activa y responsable del estudiante en las tareas, seguimiento y desarrollo de sus proyectos será fundamental en el proceso de aprendizaje y complitud de los objetivos planteados por el taller.

Además del trabajo en clase el estudiante deberá asignar 9 horas para trabajo extra clase y aportar experiencias producto de los programas de las clases pre-requisito.

**Ejercicios** Lecturas.

Ponencias.

Proyecto 01 Libro Arte.

Proyecto 02 Gráfica para Producto Audiovisual.

Proyecto 03 Diseño Editorial.

Ejercicios complementarios.

**Ejes Temáticos** Proyecto 01 Libro Arte: Ilustración. Formatos. Encuadernación. Troqueles. Desarrollo conceptual de un libro único a partir de la ilustración de un texto.  
Proyecto 02 Gráfica para Producto Audiovisual: Empaquetado. Aplicaciones.  
Proyecto 03 Diseño Editorial: Pre-producción. Insumos. Partes de un libro. Reticulación. Jerarquía. Elaboración de bocetos finales reales. Salida electrónica.

Contenidos sujetos a cambios según el desarrollo del curso.

**Cronograma** II Semestre 10-08-09 / 12-12-09

1ª Semana	10 Agosto	Presentación del Taller.
2ª Semana	17	Proyecto 01.
3ª Semana	24	Proyecto 01.
4ª Semana	31	Proyecto 01.
5ª Semana	07 Setiembre	Proyecto 01.
6ª Semana	14	Proyecto 01. Evaluación.
7ª Semana	21	Proyecto 02.
8ª Semana	28	Proyecto 02.
9ª Semana	05 Octubre	Proyecto 02.
10ª Semana	12	Proyecto 02.
11ª Semana	19	Proyecto 02.
12ª Semana	26	Proyecto 02. Evaluación.
13ª Semana	02 Noviembre	Proyecto 03.
14ª Semana	09	Proyecto 03.
15ª Semana	16	Proyecto 03.
16ª Semana	23	Proyecto 03.
17ª Semana	30	Proyecto 03.
18ª Semana	07 Diciembre	Proyecto 03. Evaluación.

**Evaluación** Los aspectos a evaluar serán la base teórica, el proceso, la técnica, la propuesta y el montaje. El aprovechamiento del taller se desglosa así:

Seguimiento a proyectos y trabajo extra clase	15%
Ponencias e Informes finales	15%
Proyecto 01	20%
Proyecto 02	25%
Proyecto 03	25%

No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del taller.

**Materiales y Equipo** Bitácora de proceso creativo y desarrollo proyectual.

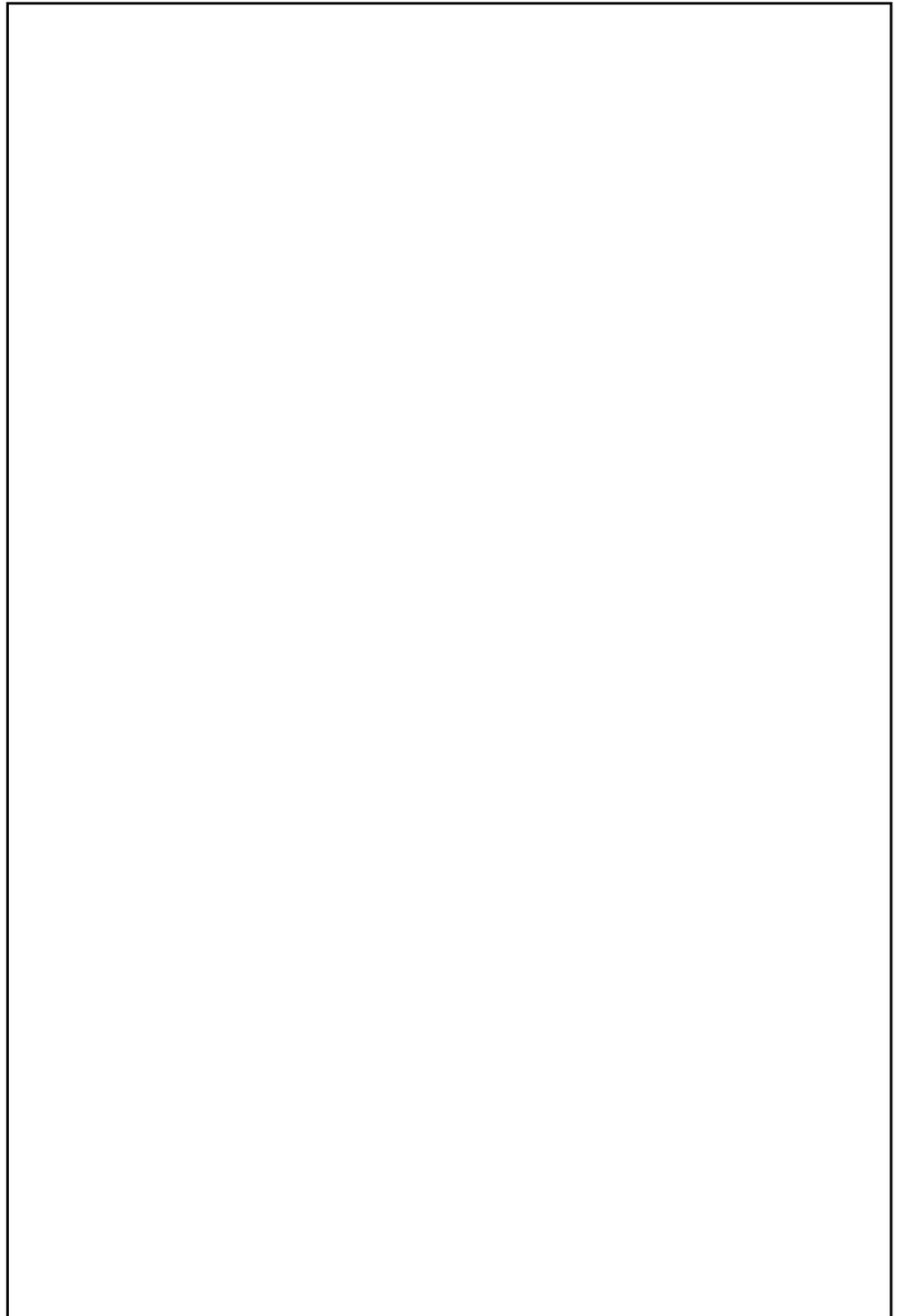
Materiales para ilustración; Impresiones a color; CD-Roms.

Los materiales y/o contenidos necesarios para el desarrollo y cumplimiento de los proyectos serán definidos por cada estudiante según la temática seleccionada y objetivos. Estos serán necesarios según cada ejercicio.

El hardware y software básico será accedido en el Laboratorio, para uso individual extra clase y será responsabilidad de cada estudiante.

- Bibliografía** De Buen Jorge. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana. México. 2003.  
Frascara Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.  
John Lynn. Como preparar diseños para la imprenta.  
Ed. GG. Barcelona. 1994.  
Lewis John. Principios básicos de tipografía. Ed. Trillas. México. 2001.  
Lidwell W. et All. Principios universales de diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.  
Mijksenaar Paul. Diseño de la información. Ed. G.G. México. 2001.  
Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.  
Newark Quentin. Qué es el diseño gráfico. Ed. GG. México. 2002.  
Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. GG. Barcelona. 2002.  
Swan Alan. Bases del diseño gráfico. Ed. GG. Barcelona. 2002.

**Apuntes**

A large empty rectangular box with a black border, intended for taking notes. It occupies the right two-thirds of the page below the bibliography.