

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro
Departamento de Filosofía Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas
Cátedra de Diseño Gráfico
Propuesta Programática

AP 7107 Taller Gráfico II

Grupo: 01

Requisito: AP 7101 Diseño Gráfico I y AP 7102 Taller Gráfico I

Correquisito: AP 7106 Diseño Gráfico II

Créditos: 3

Modalidad: Semestral

II Semestre 2011

II Ciclo Lectivo 2011

Horas contacto: 6 horas semanales
Lunes y Jueves: 9:00 a 11:50
Horas de estudio independiente: 3 horas
Profesor: Julio Blanco-Bogantes MFA
e-mail: conbinatoria@gmail.com

Descripción del Curso

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

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 de 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 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

Metodología Proyectual :

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

Diseño Editorial:

-Tipografía: Letra y Texto.

-Diseño de Infografía.

-Maquetación (Layout): la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc.

-Impresos (Libros, catálogos, desplegables, afiches, formatos no tradicionales).

-Nuevos Medios (e-books, proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web).

-Diseño Sostenible.

Procedimiento metodológico

Modalidad de Taller, los trabajos que se desarrollan están enmarcados en situaciones reales. Lo anterior implica la necesidad de que los estudiantes consideren, desde el principio, las variables tales como los recursos con que se cuenta, de los medios de impresión o reproducción, el público meta y el contexto sociocultural.

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los integrantes 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, a los estudiantes que usen este tiempo y el equipo del laboratorio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontaran puntos de asimilación.

Cronograma y Calendario Temático

Semana 01	Agosto 08-12	Presentación del Taller y Programa de Clases
Semana 02	Agosto 15-19	Proyecto I (Asueto Lunes 15)
Semana 03	Agosto 22-26	Proyecto I
Semana 04	Ago 29 - Set 02	Proyecto I
Semana 05	Setiembre 05-09	Evaluación Proyecto I
Semana 06	Setiembre 12-16	Proyecto II (Asueto Jueves 15)
Semana 07	Setiembre 19-23	Proyecto II
Semana 08	Setiembre 26-30	Proyecto II Revisión Preliminar
Semana 09	Octubre 03-07	Proyecto II
Semana 10	Octubre 10-14	Evaluación Proyecto II
Semana 11	Octubre 17-21	Proyecto III (Asueto Lunes 17)
Semana 12	Octubre 24-28	Proyecto III
Semana 13	Oct 31 - Nov 04	Proyecto III
Semana 14	Noviembre 07-11	Proyecto III Revisión Preliminar
Semana 15	Noviembre 14-18	Proyecto III
Semana 16	Noviembre 21-25	Proyecto III
Semana 17	Nov 28 - Dic 02	Evaluación Proyecto III
Semana 18	Diciembre 05-09	Ampliación

Agosto	Metodología proyectual. La creatividad y el diseño gráfico. Generación de ideas. Materiales y tecnologías. La infografía, principios básicos. Experimentación.
Setiembre	Diseño Editorial, Formatos, Maquetación y Retícula: la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc. Experimentación.
Octubre	Diseño Editorial: impresos periódicos, formatos no tradicionales y nuevos medios. Trabajar en grupo. Diseño sostenible.
Noviembre	Diseño de sistemas editoriales integrales. Coherencia visual.

La duración y orden temático puede variar según sea necesario.

Valoración y Aprovechamiento

Los aspectos formativos a valorar serán: la base teórica de los proyectos, el proceso y documentación, la propuesta conceptual y su coherencia visual, la técnica y experimentación, y el acabado y montaje. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación. Proceso. Seguimiento. Trabajo Extra Clase.	15%
Ponencias. Documentación. Bitácora. Ensayos.	10%
Proyecto Visual 01 Infografía: Texto. Textura. Texto/Textura.	20%
Proyecto Visual 02 Diseño Editorial.	25%
Proyecto Visual 03 Sistema Editorial Integral.	30%

Es responsabilidad del estudiantado hacer llegar sus tareas o proyectos en fecha y hora de entrega al professor, de lo contrario tendrá una nota de cero "0".

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

Materiales y equipo

Habrán clases de taller en el aula regular, clases en el taller de cómputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Algún material específicos será indicado durante el desarrollo del Taller y es responsabilidad del estudiantado tenerlos.

El estudiantado es responsable por los archivos digitales que utilizan o que deben ser presentados para calificación en el Taller, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento.

Puntos Importantes

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el 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 posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

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.

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.

En los talleres y laboratorios se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

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.
- 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.
- Lupton E. & Cole Phillips J. Graphic design: The new basics. P. A. Press. New York. 2008.
- Meggs Philip B. Historia del diseño gráfico. Ed. McGraw-Hill. México. 2000.
- Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Skopec David. Maquetas digitales. Ed. Index Book. Barcelona. 2003.