

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

AP7112 Taller Gráfico III

Grupo: 01

Requisito: AP7106 Diseño Gráfico II y AP7107 Taller Gráfico II

Correquisito: AP7111 Diseño Gráfico III

Créditos: 3

Modalidad: Semestral

I Semestre 2012

I Ciclo Lectivo 2012

Horas contacto: 6 horas semanales

Lunes y Jueves: 8:30 a 11:30

Horas de estudio independiente: 4 horas

Profesor: Julio Blanco-Bogantes MFA

e-mail: combinatoria@gmail.com

Descripción del Curso

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

Los proyectos que se desarrollan son de carácter real y se centran en problemas de imagen corporativa, imagen coordinada, señalización y diseño de sistemas, entre otros. Se trata de la creación de lenguajes de signos visuales mediante la representación iconográfica, ilustrativa, fotográfica o tipográfica.

Los ejercicios que se desarrollan ofrecen la posibilidad para atender, practicar y dominar los conceptos de coordinación y de "Leitmotiv", en el diseño de sistemas visuales que deben concebirse y percibirse, dentro de su diversidad, como una unidad.

El diseño de sistemas visuales eficientes se alcanza con una minuciosa labor de investigación, proyectación y conceptualización de los componentes cromáticos, iconográficos y tipográficos. Los proyectos de este Taller reúnen los distintos elementos que se experimentaron y elaboraron en los Talleres anteriores pero que ahora se incorporan e interactúan en unidades visuales mayores.

La aplicación de sistemas visuales alcanza el mundo exterior llegando hasta los espacios públicos. Su desarrollo exige labor de campo para la contextualización de componentes socioculturales,

y de aspectos lumínicos, de la ergonomía, del clima y de percepción. Los procesos de verificación adquieren especial interés cuando se desea un producto eficiente. Por otra parte, los trabajos deben considerar aspectos de producción y, de ser el caso, atender incluso aspectos de diseño industrial.

Los cursos de Taller Gráfico ofrecen un espacio para el adiestramiento técnico y 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. Diseñar sistemas visuales.
3. Contextualizar el trabajo en sus variables sociocultural y espacial.
4. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas de los sistemas visuales.

Objetivos Específicos

- 1.1. Diseñar considerando las distintas etapas que el método proyectual contempla.
- 1.2. Elaborar maquetas con profesionalismo.
- 1.3. Llevar a cabo trabajos de verificación.
- 1.4. Ofrecer soluciones eficientes a problemas de diseño serial.
- 2.1. Elaborar series visuales con carácter unitario.
- 2.2. Aplicar el concepto del Leitmotiv.
- 2.3. Desarrollar sistemas aplicados a impresos, señalización y diseño digital.
- 2.4. Reconocer la diferencia entre identidad e imagen en el campo del diseño visual.
- 2.5. Concebir y diseñar imágenes corporativas.
- 2.6. Dominar el concepto de coordinación en sistemas de diseño.
- 3.1. Considerar las variables que afectan los sistemas visuales.
- 3.2. Estudiar los elementos que condicionan el trabajo de diseño destinado a espacios públicos.
- 3.3. Desarrollar trabajos de campo antes y durante la labor de diseño.
- 4.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental e integral del trabajo en diseño.
- 4.2. Desarrollar propuestas alternativas a problemas de diseño.
- 4.3. Buscar, en otras disciplinas, fuentes de información complementaria y de apoyo para el trabajo.
- 4.4. Proponer soluciones no tradicionales e innovadoras a problemas de diseño serial.

Contenidos

- Metodología proyectual
- Modelos y maquetas.
- Verificación y validación.
- Estrategias de presentación de proyectos.
- Soluciones.
- Sistemas de señalización.
- Señalética.
- Sistemas de imagen coordinada.
- Diseño corporativo / la marca.
- Signos y símbolos.
- Diseño seriado.
- Diseño gráfico en espacios públicos.
- Ergonomía en Diseño Gráfico.

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.

El aula se convierte en espacio de trabajo, y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con la teoría de sistemas, la programática y la comunicación visual coordinada.

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.

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 descontarán puntos de asimilación.

Cronograma y Calendario Temático

Semana 01 Marzo 05-09 Presentación del Curso y Lectura Programa de Clases

Semana 02 Marzo 12-16 Unidad como principio

Semana 03 Marzo 19-23 Unidad como principio

Semana 04 Marzo 26-30 *Proyecto I Evaluación*

Semana 05 Abril 02-06 **Semana Santa**

Semana 06 Abril 09-13 La Marca

Semana 07 Abril 16-20 Identidad Visual

Semana 08 Abril 23-27 **Semana Universitaria**

Semana 09 Abr 30 May 04 Imagen Gráfica

Semana 10 Mayo 07-11 Programa de Identidad

Semana 11 Mayo 14-18 Gestión de Identidad

Semana 12 Mayo 21-25 *Proyecto II Evaluación*

Semana 13 Mayo 28 Jun 01 Sistema de Comunicación Visual

Semana 14 Junio 04-08 Sistema de Comunicación Visual

Semana 15 Junio 11-15 Sistema de Comunicación Visual

Semana 16 Junio 18-22 *Proyecto III Evaluación*

Semana 17 Junio 25-29 Evaluación Final

Marzo La unidad como principio. Secuencias.

Abril Sistemas. Identidad visual.

Mayo Identidad visual. Programática.

Junio Gestión de sistemas de comunicación visual.

Valoración

Los aspectos formativos por valorar serán: la base teórica, el proceso, la propuesta, la técnica, la presentación 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. Proceso. Seguimiento. Trabajo Extra Clase. 20%

Presentaciones. Documentación. Ensayos. 15%

Proyecto I Imagen Visual Coordinada (29 de marzo) 15%

Proyecto II Programa de Identidad Visual Coordinada (24 de mayo) 20%

Proyecto III Sistema de Comunicación Visual (21 de junio) 30%

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

Materiales y Equipo

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 completitud de los proyectos serán definidos particularmente de manera que es 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 estudiantado 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 cada sesión se tomará lista, el curso se pierde con tres ausencias o seis llegadas tardías.

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.

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.

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.

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

Bibliografía

- Bergström Bo. **Essentials of visual communication**. Laurence King Pub. London. 2008.
- Chaves Norberto. **La imagen corporativa**. Ed. GG. Barcelona. 2001.
- Costa Joan. **La esquemática**. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Dondis Donis A. **La Sintaxis de la Imagen**. Ed G.G. Barcelona, 1988.
- Frascara Jorge. **Diseño gráfico y comunicación**. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
- Frutiger Adrian. **Signos, símbolos, marcas, señales**. Ed. GG. Barcelona. 2002.
- González Solas. **Identidad Visual Corporativa**. Ed. Síntesis. Madrid. 2004.
- Lee S Terry. **Managing the design process**. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
- Lidwell W. y otros. **Principios universales del diseño**. Ed. Blume. Barcelona, 2005.
- 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.
- Newark Quentin. **¿Qué es el diseño gráfico?**. Ed. GG. México. 2002.
- Twemlow Alice. **¿Qué es el diseño gráfico 2?**. Ed. GG. México. 2006