

Universidad de Costa Rica
Campus Carlos Monge Alfaro
Departamento de Filosofía Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas
Carrera de Diseño Gráfico
Propuesta Programática

AP7102 Taller Gráfico I

Grupo: 01

Requisito: Diseño 4, Taller de Pigmentos

Correquisito: Diseño Gráfico I

Créditos: 3

Modalidad: Semestral

I Semestre 2013

I Ciclo Lectivo 2013

Horas contacto: 6 horas semanales

Martes y Viernes: 9:00 a 11:50

Horas de estudio independiente: 3 horas

Profesorado: Mag. Laura Saborio Taylor
Julio Blanco-Bogantes MFA

saborio.laura@gmail.com
combinatoria@gmail.com

Descripción del curso

Este curso teórico-práctico introduce a los participantes en la metodología proyectual. El Taller Gráfico 1 enfrenta, por primera vez, a los estudiantes con situaciones reales en la conceptualización, proyectación y realización de trabajos relacionados con la imagen. Por una parte, la experimentación y elaboración de ilustraciones utilizando técnicas tradicionales, ofrece un acercamiento a materiales y recursos técnicos de extraordinarias posibilidades expresivas. El trabajo artesanal afina la labor manual, la observación y la sensibilización a los medios, exigiendo además concentración y paciencia, valores fundamentales en la creación gráfica. Por otra parte, se experimentan también técnicas mixtas y la dimensión digital de la imagen. El curso ofrece la experiencia necesaria para distinguir las distintas posibilidades de las técnicas tradicionales y las digitales, para que el diseñador las aplique en forma consecuyente según sea el caso.

Las situaciones reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado. Los proyectos reales posibilitan la experiencia de enfrentar al cliente y de tener que ofrecer el máximo de posibilidades creativas con recursos materiales y técnicos limitados. Cuando las circunstancias lo permiten, pueden incluso llevarse a cabo tareas de supervisión y control de calidad en procesos de pre prensa e impresión. Al estar sujetos a plazos de tiempo prefijados, dichos proyectos desarrollan el criterio de responsabilidad y profesionalismo.

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. Estudiar las bases de la metodología proyectual aplicada a trabajos de diseño visual.
2. Estudiar el papel de la imagen en general, y de la ilustración en particular, en la Comunicación Visual.
3. Ilustrar con técnicas tradicionales.
4. Elaborar imágenes para distintos fines y medios de reproducción / transmisión.
5. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes en el diseño visual.

Objetivos específicos

- 1.1. Resolver el trabajo de diseño en forma metodológica.
- 1.2. Identificar los problemas en diseño que se deben resolver.
- 1.3. Recopilar y analizar información para la solución de problemas en diseño.
- 2.1. Conocer las posibilidades de la imagen como elemento principal o complementario de la comunicación visual.
- 2.2. Recomendar, cuando sea el caso, el uso de la imagen como recurso visual en proyectos gráficos.
- 3.1. Trabajar, adecuadamente, técnicas de ilustración tradicionales.
- 3.2. Recomendar técnicas de ilustración según las aplicaciones y los sistemas de impresión.
- 3.3. Reconocer, en impresos, las técnicas usadas en las ilustraciones.
- 4.1. Componer estética y estratégicamente unidades ilustrativas.
- 4.2. Diseñar conjuntos gráficos en los que la imagen juega un papel importante.
- 4.3. Realizar imágenes / ilustraciones en forma digital.
- 4.4. Planificar la imagen como elemento complementario de unidades visuales mayores.
- 5.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2. Concebir, proyectar y crear imágenes creativas, genuinas y con alto sentido de profesionalismo.

Contenidos

- Metodología proyectual:
 - Administración del proceso de diseño.
 - El diseño y la investigación.
 - Documentación de procesos creativos de investigación y diseño.

- Análisis de datos.
- Técnicas de ilustración básicas y tradicionales (Lápices de color, pigmentos, técnicas líquidas, técnicas mixtas).
- Imagen, Síntesis, Descomposición, Sinergia: Signo, Símbolo, Marca, Señal. (Leyes de simplicidad. Descomposición de la forma, la Imagen como Sistema)
- Ilustración y contexto (Aplicación de la Ilustración, la comunicación y los medios digitales).

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 del cliente, de 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.

Cronograma

Semana 01	Marzo 11-16	Lectura y Presentación del Programa de Curso
Semana 02	Marzo 18-23	Proyecto I Ilustración Lápiz de Color
Semana 03	Marzo 25-30	Proyecto I Ilustración (<i>Semana Santa</i>)
Semana 04	Abril 01-06	Proyecto I Ilustración Marcadores
Semana 05	Abril 08-13	Proyecto I Ilustración Aguadas/Collage
Semana 06	Abril 15-20	Evaluación Proyecto I Ilustración
Semana 07	Abril 22-27	Proyecto II Imagen (<i>Semana Universitaria</i>)
Semana 08	Abril 29 May 04	Proyecto II Imagen Síntesis
Semana 09	Mayo 06-11	Proyecto II Imagen Descomposición
Semana 10	Mayo 13-18	Proyecto II Imagen Sinergia
Semana 11	Mayo 20-25	Evaluación Proyecto II Imagen
Semana 12	May 27 Jun 01	Proyecto III Imagen contexto y comunicación ICC
Semana 13	Junio 03-08	Proyecto III ICC Investigación y Propuestas
Semana 14	Junio 10-15	Proyecto III ICC Experimentación y Discusión
Semana 15	Junio 17-22	Proyecto III ICC Prototipos y Verificación
Semana 16	Junio 24-29	Evaluación Proyecto III ICC
Semana 17	Junio 25-29	Ampliación

Valoración y Aprovechamiento

Los aspectos formativos a valorar serán: la base teórica de los proyectos, el proceso,

la propuesta creativa, la técnica, y el 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.	20%
Ponencias. Documentación. Bitácora. Ensayos.	20%
Proyecto Visual 01 Técnicas de Ilustración.	15%
Proyecto Visual 02 Imagen, síntesis, descomposición, sinergia.	20%
Proyecto Visual 03 Imagen contexto y comunicación.	25%

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

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

Bergström Bo. Essentials of visual communication. Laurence King Pub. London. 2008.
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.
Heufler Gerhard. Design Basics. Ed. Niggli. Zurich. 2004.
Leborg Christian. Visual Grammar. P. A. Press. New York. 2006.
Lee S Terry. Managing the desing 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.
Swan Alan. Bases del diseño gráfico. Ed. GG. Barcelona. 2002.
Visocky O'grady Jenn & Ken. A designers research manual. Ed Rockport. MA 2006.