



AP 7107 Taller Gráfico II Grupo: 01 Créditos: 3

Requisito: AP 7101 Diseño Gráfico I y AP 7102 Taller Gráfico I **Correquisito:** AP 7106 Diseño Gráfico II

Modalidad: Semestral, II Ciclo 2013 **Horas contacto:** 6 horas semanales

Lunes 8:30 a 11:50 jueves de 13:30 a 16:50 Horas de estudio independiente: 3 horas

Profesoras: MSc. Laura Saborío Taylor MFA. Carolina Parra Thompson

e-mail: saborio.laura@gmail.com, cpoccidente@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, prototipo) para impresos.
- 3.2 Diseñar impresos (afiches, desplegables, catálogos, libros).
- 3.3 Trabajar proyectos gráficos en forma digital, utilizando el software adecuado.
- 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 (S: semana)

S1	Ago 12-15	Presentación del Taller y Programa de Clases ¿Qué es Diseño Editorial? Presentación Retícula I. Asignación de grupos y temática para exposición oral,
S2	Ago 19-22	Presentación Retícula II, Layout Color I y Descripción Proyecto I.
S3	Ago 26-29	Presentación Retícula III, Tipografía, Layout Color II
S4	Set 02-05	Tipografía y Retícula, Desarrollo Proyecto I
S5	Set 09-12	Desarrollo Proyecto I
S6	Set 16-19	Evaluación Proyecto I, Descripción Proyecto II Técnicas de trabajo en equipo proyectual.
S 7	Set 30-Oct 3	Proyecto II Producción Editorial, Técnicas texto ilustrativo.
S 8	Oct 7-10	Proyecto II Revisión Preliminar, Imagen en el Diseño Editorial.
S 9	Oct 14-17	Desarrollo Proyecto II (Retícula tipografía e imagen color) Diagramación Estilo Editorial.
S 10	Oct 21-24	Desarrollo Proyecto II
S 11	Oct 28-31	Desarrollo Proyecto II
S 12	Nov 4 -7	Evaluación Proyecto II
S 13	Nov 11-14	Descripción Proyecto III Diagramación para Medios Digitales E-book, Apps etc.
S 14	Nov 18-21	Proyecto III Revisión Preliminar Diseñar con y sin retícula, Aplicaciones y fundamentos del diseño para pantalla.
S 15	Nov 25-28	Desarrollo Proyecto III
S 16	Dic 2-6	Desarrollo Proyecto III
S 17	Dic 9-12	Evaluación Proyecto III

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 establecerán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación. Proceso. Seguimiento. Trabajo Extra Clase.	10%
Ponencias. Documentación. Bitácora. Exposiciones orales.	10%
Proyecto Visual 01 Retícula y Color.	25%
Proyecto Visual 02 Diseño Editorial.	30%
Proyecto Visual 03 Sistema Editorial para nuevos medios.	25%

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

Materiales y equipo

Habr  clases de taller en el aula regular, clases en el taller de c mputo. Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Alg n material espec ficos ser  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 calificaci n en el Taller, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envi  y almacenamiento.

Puntos Importantes

En cada sesi n se tomar  lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia.

No se recibir n proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentaci n de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega. Si un estudiante goza de una incapacidad m dica o enfrenta una situaci n personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

La presentaci n final de proyectos para su evaluaci n ser  anunciada y convenida con una semana de anticipaci n. A la hora de inicio de la misma los proyectos deber n estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

Durante el proceso de evaluaci n podr n ser invitados profesores del  nfasis y  reas complementarias, su participaci n 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 evaluaci n del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentaci n de proyectos y posibles cambios en tem tica, 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 qu micos.

Bibliograf a

Baines y Haslam. *Tipograf a: funci n forma y dise o*. Ed. G.G. M xico. 2002.

Blackwell Lewis. *Tipograf a del siglo XX*. Ed. G.G. Barcelona. 2004.

Costa Joan. *La esquem tica*. Ed. Paid s. Barcelona. 1998.

Dabner David. *Dise o Gr fico Fundamentos y Pr cticas*. Ed. Blume. Barcelona, 2005.

Dabner David. *Dise o, maquetaci n y composici n*. Ed. Blume. Barcelona. 2008.

Fraser Tom y Banks Adam. *Color la gu a m s completa*. Ed Evergreen. Barcelona, 2005.

Gordon Bob y Gordon Maggie. *Dise o gr fico digital*. Ed Gustavo Gili. Barcelona, 2007

Haslam A. *Libros: creaci n, dise o y producci n*. Ed. Blume. Barcelona. 2007.

Knight Carolyn y Glasser Jessica. *Ejercicios de Dise o Gr fico*. Ed G.G. Barcelona, 2011.

Lee S Terry. *Managing the design process*. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.

Lidwell W. y otros. *Principios universales de dise o*. 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 dise o gr fico*. Ed. McGraw-Hill. M xico. 2000.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Carrera de Diseño Gráfico

Munari Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. G.G. Barcelona. 2002.

Samara Timothy. *Diseñar con y sin retícula.* Ed. G.G. Barcelona. 2002.

Swan Alan. *Bases del Diseño Gráfico.* Ed Gustavo Gili. Barcelona, 2002

Zappaterra Yolanda. *Diseño editorial.* Ed Gustavo Gili. Barcelona, 2008