



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Carrera de Diseño Gráfico

PROGRAMA DEL CURSO: AP 7101 DISEÑO GRÁFICO I

Ciclo Lectivo: I/2015 – Horario: Miércoles: 8:30 am-12 pm - Créditos: 3 –
Grupo: 01- Horas contacto: Hora clase: 3 hrs - Horas extra clase: 6 horas
Horas atención: Miércoles: 8:00am a 12pm –
Profesor(a): Mag. Laura Saborío Taylor / e-mail: saborio.laura@gmail.com

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Este curso teórico-práctico se enfoca en el estudio de la teoría de la Comunicación Visual, enfatizando la relevancia de la imagen, en particular la ilustración y como esta influye en las diversas manifestaciones de la comunicación. Las imágenes fueron anteriores al alfabeto y muchos alfabetos se desarrollaron a partir de ellas, a ser sistemas de imágenes.

El poder de la imagen es, sin duda alguna, inmensurable. No es casualidad que hayamos escuchado alguna vez que “una imagen habla más que mil palabras”. Su inmediatez trasciende los idiomas y las culturas. Aún quienes no saben leer, pueden tener acceso a sus mensajes. Sólo basta poder ver.

Nuestras vidas y el mundo entero están llenos de imágenes: la pintura, el dibujo, la fotografía, la ilustración, la caricatura. Pero también son imágenes la escultura, el cine las artes dramáticas o expresión corporal, la mímica y todo aquello que nos comunica sin palabras.

Los avances tecnológicos han ampliado su espectro y nos han brindado la imagen en movimiento, intangible en la pantalla del televisor, del cine, la computadora. Imagen, medio y mensaje se complementan en la triada de más incidencia en la comunicación actual.

Pero las imágenes para comunicar tienen que ser vistas, sino el mensaje no se transmite, es más, muchas imágenes aunque son vistas no comunican, el diseñador debe saber esto y proponer soluciones de acuerdo a la audiencia que se dirigen. “Uno no sabe lo que ve, ve lo que sabe” conocer para quien diseñamos y su modo de ver es tan importante o más que la misma imagen.

Este curso ofrece un espacio para la profundización teórica del diseño de la comunicación visual, la realización de proyectos creativos experimentales y la búsqueda de soluciones conceptuales y técnicas en la consecución de mensajes asertivos según el contexto y la audiencia. Introduce los elementos de la gramática visual y sus relaciones en soluciones de diseño de la comunicación.

OBJETIVOS GENERALES

1. Establecer las prácticas inherentes al ejercicio profesional del diseño gráfico.
2. Presentar los elementos de la gramática visual.
3. Interpretar los modos de ver la audiencia.
4. Comparar las posibilidades expresivas y comunicativas de la imagen.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Representar los elementos de la gramática visual.
2. Reconocer los elementos de la gramática visual.
3. Demostrar el uso de los elementos de la gramática visual según la audiencia.
4. Criticar los elementos de la gramática visual y sus relaciones.
5. Articular los elementos de la gramática visual en el proceso de diseño según la audiencia.
6. Comparar el uso de los elementos de la gramática visual en el proceso de diseño.
7. Diferenciar el uso de los elementos de la gramática visual según la audiencia y el mensaje.
8. Valorar el uso de los elementos de la gramática visual

CONTENIDOS

- Diseño Gráfico: definición del concepto, antecedentes, implicaciones y amplitud.
- Teoría de la imagen: la imagen como lenguaje no verbal.
- Color en la comunicación visual.
- La dimensión significativa del color.
- Técnicas de comunicación visual.
- Ruido y claridad en mensajes visuales.
- La imagen: la ilustración.
- Materiales y recursos para la ilustración.
- Expresividad de la técnica de ilustración.
- Construcción de mensajes visuales con ilustraciones.
- Estilización y construcción geométrica.
- Herramientas de gestión de proyectos
- Implementar método de artes proyectuales en el manejo de la imagen

METODOLOGÍA

Paralelamente a la teoría, se desarrollan en el curso proyectos prácticos de carácter creativo y experimental, en los que tiene especial importancia la originalidad e innovación que aporten.

Por su misma naturaleza, dichos proyectos permiten una capacitación amplia y adecuada para la solución de problemas gráficos de diferente índole según los ejes temáticos.

Con base en la teoría de sistemas, cada participante propone y desarrolla sus propios programas de diseño, según técnicas a convenir.

El aula se convierte en taller de trabajo, en sitio de estudio, y en foro de discusión, crítica y análisis de proyectos relacionados con sistemas visuales, y la concepción y creación de programas de diseño.

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.

EVALUACIÓN

Los aspectos formativos por valorar serán: la base teórica, el proceso, la propuesta, la técnica 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 bitácora. Trabajo extraclase	15%
Presentaciones. Documentación. Ensayos	30%
Proyecto visual 1	15%
Proyecto visual 2	20%
Proyecto visual 3	35 %

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

Materiales:

Portafolio con fundas Plásticas, cuaderno de dibujo, paquete hojas bond, paquete de hojas ledger, papel de acuarela, pinturas de acuarela, lápices de dibujo, rapidógrafos, lápices de color, goma, acceso a una cámara fotográfica digital, memoria de almacenamiento USB, tijeras, cutter, cinta adhesiva, revistas para reutilizar.

Equipo:

El hardware y software básico será accedido en el laboratorio. Cada estudiante debe hacerse responsable de adquirir de baterías recargables con su respectivo cargador para el teclado y el "mouse" de la computadora que le fue asignada en el laboratorio. El uso individual del equipo de cómputo será responsabilidad de cada estudiante lo mismo que el equipo fotográfico y procesado. Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y término de los proyectos serán definidos y son 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 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.

CRONOGRAMA

#	Fecha	Tema	Actividad	Tarea
1	11 marzo	Presentación del curso	Lectura del programa. Proyecto visual 1	Ensayo 1. Investigación PV1
2	18 marzo	¿Qué es el Diseño Gráfico? (D.G.)	Proyecto visual 1	
3	25 marzo	D.G. de lo general a lo específico	Proyecto visual 1	Exposiciones grupos
4	31 marzo	Semana Santa		
5	08 abril	Proyectar en el D.G.	Proyecto visual 1	Exposiciones grupos
6	15 abril	Proyectar en el D.G.	Evaluación Proyecto visual 1	Exposiciones grupos
7	22 abril	El D.G. como proceso	Proyecto visual 2. Película Memento	Semana U
8	29 abril	El D.G. como necesidad	Proyecto visual 2	Ensayo 2
9	06 mayo	El D.G. como comunicación	Proyecto visual 2	
10	13 mayo	Gramática visual en el D.G.	Evaluación Proyecto visual 2	
11	20 mayo	Gramática visual en el D.G.	Proyecto visual 2	Investigación PV3
12	27 mayo	Elementos de la comunicación en el D.G.	Proyecto visual 3	
13	03 junio	Elementos de la comunicación en el D.G.	Proyecto visual 3	
14	10 junio	Comunicación visual en el D.G.	Proyecto visual 3	
15	17 junio	Comunicación visual en el D.G.	Proyecto visual 3	
16	24 junio	Ensayos visuales	Proyecto visual 3	
17	01 julio	Pre evaluación		
18	08 julio	Evaluación Final		

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Dabner David. Diseño Gráfico Fundamentos y Prácticas. Ed Blume. 2005.
- Dondis Donis A. La sintaxis de la imagen. Ed. G.G. Barcelona. 1988.
- Fraser, Tom y otros. Color, la guía más completa. Ed. Evergreen. 2005.
- Gordon Bob y otro. Manual de Diseño gráfico digital. Ed. G.G. Barcelona. 2007.
- Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Ed. G.G. Barcelona. 2008.
- Newark Quentin. ¿Qué es el diseño gráfico? Ed. G.G. México. 2002.
- Roberts, Lucienne. Good: Ética en el diseño gráfico. Ava Publishing. 2006.