



Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro
Sección de Artes Plásticas
CURSO AP-7101 - Diseño gráfico I

Periodo I-2016

CRÉDITOS: 3 – Grupo 01

PROFESOR: Dr. Henry O. Vargas Benavides, henry.vargas@ucr.ac.cr

HORARIO: Jueves de 8:00 a.m. a 11:50 a.m. Más seis horas de trabajo independiente.

Atención a estudiantes (Oficina de la Coordinación de Investigación), lunes 8:30 a.m. 11: 50 a.m. con cita previa.

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 cómo 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.



OBJETIVO GENERAL

Estudiar la teoría de la Comunicación Visual desde la perspectiva del diseño gráfico con el fin de conocer las afinidades y diferencias de este campo por medio de ejercicios teórico prácticos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer los elementos de la gramática visual para la aplicación teórica y práctica de este campo profesional.
2. Desarrollar prácticas inherentes al ejercicio profesional del diseño gráfico con el fin de conocer sus diversas facetas.
3. Analizar las semejanzas y diferencias de las áreas profesionales de la Comunicación Visual en el campo contemporáneo y aplicarlo a los ejercicios por desarrollar.

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 propias metodologías 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 de proyectos serán periódicas y se pactará con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Bitácora y trabajo extraclase	10%
Presentaciones de clase	20%
Proyecto visual 1	20%
Proyecto visual 2	20%
Proyecto visual 3	30 %

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 y cartulinas reutilizables, paquete de hojas ledger, papel de acuarela, papel pergamino, 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, cuentahilos, revistas para reutilizar, imágenes de acceso abierto, fotografías escaneadas de su familia.

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.

#	Fecha	Tema	Actividad	Tarea
1	10 marzo	Presentación del curso	Lectura del programa. Proyecto visual 1	Ensayo 1 Investigación PV1
2	17 marzo	Definiciones del Diseño Gráfico (DG)	Proyecto visual 1	
3	24 marzo	Semana Santa		
4	31 marzo	DG de lo general a lo específico	Proyecto visual 1	Exposiciones grupales
5	07 abril	Proyectar en el DG	Proyecto visual 1	Exposiciones grupales
6	14 abril	Proyectar en el DG	Evaluación del Proyecto visual 1	
7	21 abril	El DG como proceso	Proyecto visual 2. Película Memento	Exposiciones grupales
8	28 abril	El DG como necesidad	Proyecto visual 2	Semana U
9	05 mayo	El DG como comunicación	Proyecto visual 2	Exposiciones grupales
10	12 mayo	Gramática visual en el DG	Evaluación. Proyecto visual 2	
11	19 mayo	Gramática visual en el DG	Proyecto visual 2	
12	26 mayo	Elementos de la comunicación en el DG	Proyecto visual 3	Exposiciones grupales
13	02 junio	Elementos de la comunicación en el DG	Proyecto visual 3	Exposiciones grupales
14	09 junio	Comunicación visual en el DG	Proyecto visual 3	
15	16 junio	Comunicación visual en el DG	Proyecto visual	



			3	
16	23 junio	Ensayos visuales	Proyecto visual 3	
17	30 junio	Pre evaluación	Proyecto visual 3	
18	07 julio	Evaluación final		

BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G.; Harris, P.; Guiu Navarro, S. (c2010). *Diccionario visual de preimpresión y producción*. Barcelona, España : Index Books, S.L.

Bridgewater, P. (1992). *Introducción al diseño gráfico*. 1. edición. México: Trillas.

Budelmann, K.; Kim, Y.; Wozniak, C. (2013). *Essential elements for brand identity: 100 principles for designing logos and building brands*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.

Calvera, A. (c2003). *Arte ¿? Diseño*. 1. edición. (GG Diseño / director Yves Zimmermann). Barcelona: G. Gili.

Chaves, N.; Belluccia, R. (2003). *La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos*. 1. edición. (Paidós. Estudios de comunicación / dirigida por Alicia Entel). Buenos Aires: Paidós.

Dabbs, A.; Campbell, A. (c2005). *Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web*. Köln: Taschen.

Dabner, D. (2005). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*. 1. edición. Barcelona: Blume

Dabner, D. (2005). *Diseño, maquetación y composición: comprensión y aplicación*. 1. edición. Barcelona: Blume.

Dondis Donis A. *La sintaxis de la imagen*. Ed. G.G. Barcelona. 1988.

Fawcett-Tang, R.; Faraudo Gener, X. (2007). *Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos*. 1. edición. Barcelona: Promopress.

Fishel, C. (2000). *Rediseño de imagen corporativa*. México: G. Gili.

Fraser, Tom y otros. *Color, la guía más completa*. Ed. Evergreen. 2005.



- Fuentes, R. (c2005). *La práctica del diseño gráfico: una metodología creativa*. (Paidós diseño / dirigida por Joan Costa). Barcelona: Paidós.
- Gómez Palacio, B.; Vit, A.; Foz Casals, M. (2011). *Guía completa del diseño gráfico: compendio visual y reseñado sobre el lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico*. 1. edición. Barcelona, España: PAD.
- Gordon Bob y otro. *Manual de Diseño gráfico digital*. Ed. G.G. Barcelona. 2007.
- Munari, Bruno. Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Gordon, B. ; Gordon, M. ; Jiménez, D. Graver, A. ; Jura, B. (c2012). *Best practices for graphic designers : grids and page layouts : an essential guideline for understanding & applying page design principles*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Hervás Ivars, Ch. (2002). *El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte*. (Signo e imagen / director de la colección Jenaro Talens). Madrid: Cátedra.
- Horta Mesa, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Jardí, E.; Costa, J. (2012). *Pensar con imágenes*. 1. edición. Barcelona, España: GG.
- Meggs, P.B.; León Cárdenas, J.; Tame Shear, L. T. S. (c2000). *Historia del diseño gráfico*. 1. edición --. México: McGraw-Hill.
- Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Ed. G.G. Barcelona. 2008. Newark Quentin.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico? : Manual de diseño*. Barcelona: G. Gili.
- Quirós, V. L. F. (1998). *Diseño: Teoría, acción, sentido*. Cartago, Costa Rica: Editorial Tecnológica de Costa Rica.
- Roberts, Lucienne. Good: *Ética en el diseño gráfico*. Ava Publishing. 2006.
- Royo, J. (c2004). *Diseño digital*. (Paidós diseño / dirigida por Joan Costa). Barcelona: Paidós.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. 1. edición. Barcelona: GG.



Satué, E. (c2012). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. 2. edición. (Alianza forma; 166). Madrid : Alianza Editorial

Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. 1. Edición. (Estudios de comunicación). Buenos Aires: Paidós.

Swann, A. (2002). *Bases del diseño gráfico*. 5. edición. Barcelona: G. Gili.

Universidad de Costa Rica. Vicerrectoría de Docencia (2007). *Manual de identidad visual*. [San José, Costa Rica]: Universidad de Costa Rica.

Vitta, M. (c2003). *El sistema de las imágenes: estética de las representaciones cotidianas*. (Arte y educación / dirigida por Roser Juanola). Barcelona: Paidós.