



---

<b>CARRERA:</b>	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP7107.
<b>CURSO:</b>	AP7107 Taller Gráfico II.
<b>GRUPO:</b>	01.
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP7102 Taller Gráfico I.
<b>COREQUISITO:</b>	AP7106 Diseño Gráfico II.
<b>CREDITOS:</b>	03 créditos.
<b>NIVEL:</b>	VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	Martes y Viernes de 9:00 am a 11:50 am.
<b>HORAS CONTACTO:</b>	06 horas presenciales.
<b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>	04 horas semanales, cuanto menos.
<b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b>	Jueves 10:00 a 11:50. Oficina SAP. Cita previa.
<b>CICLO LECTIVO:</b>	II Semestre II Ciclo Lectivo 2017.
<b>PROFESORADO:</b>	Julio Blanco-Bogantes, MFA
<b>eMail:</b>	julio.blancobogantes@ucr.ac.cr

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

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

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 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”) para impresos.
- 3.2 Diseñar impresos (afiches, despleables, catálogos, libros).
- 3.3 Trabajar proyectos gráficos en forma digital, utilizando los software adecuados.
  
- 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**

Eje Proyectual: El proyecto en/de Diseño Editorial

- La creatividad.
- La creatividad y el diseño gráfico tipográfico (texto y textura).
- Materiales y tecnologías.
- La experimentación.

Eje del Conocimiento: El Diseño Editorial

- Tipografía: Letra y Texto.
- Diseño de Infografía.
- Maquetación (Layout): la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc.



Eje Tecnológico: Medios y Media

- Impresos (Libros, catálogos, desplegados, afiches, formatos no tradicionales).
- Nuevos Medios (e-books, proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web).
- Diseño Sostenible.

## **METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA**

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico.

Rol del Facilitador: El docente ira desarrollando los contenidos progresivamente a partir de un acercamiento a los aspectos fundamentales de cada tema.

Rol del Participante: Los proyectos a realizar por el estudiantado se centran en el desarrollo del Diseño Editorial con énfasis en la experimentación creativa como método para el desarrollo de aprendizajes. En estos proyectos el estudiantado investigará y aplicará diversos conceptos en la solución profesional de la problematización del diseño editorial planteado. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y grupales.

Actividades: En el transcurso del taller se desarrollarán hasta su complitud final profesional, cuanto menos tres actividades o proyectos de Diseño Editorial, mismas que podrán ser individuales, colaborativos y mixtos:

- |                 |   |
|-----------------|---|
| Proyecto DE 001 | Diseño Editorial e Infografía.          |
| Proyecto DE 002 | Diseño Editorial Aplicado.              |
| Proyecto DE 003 | Diseño Editorial como Sistema Integral. |

Los trabajos que se desarrollarán están enmarcados en situaciones reales. Lo anterior implica la necesidad de que el estudiantado considere, desde el principio, variables tales como los recursos con que se cuenta, los medios de impresión o reproducción, público meta y el contexto sociocultural.

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los participantes 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, al estudiantado que use este tiempo, el equipo y espacio del laboratorio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontará hasta un 10 % del rubro de asimilación.

## CRONOGRAMA Y CALENDARIO TEMÁTICO

Semana 01	Agosto 07-11	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del Taller. <b>Inicio del Proyecto de Diseño Editorial 001 (P001)</b>
Semana 02	Agosto 14-18	Seguimiento P001
Semana 03	Agosto 21-25	Presentación y revisión preliminar del P001
Semana 04	Ago 28 - Set 01	Seguimiento P001
<b>Semana 05</b>	<b>Setiembre 04-08</b>	<b>Evaluación Proyecto de Diseño Editorial 001</b>
Semana 06	Setiembre 11-15	<b>Inicio del Proyecto de Diseño Editorial 002 (P002)</b>
Semana 07	Setiembre 18-22	Seguimiento P002
Semana 08	Setiembre 25-29	Presentación y revisión preliminar del P002
Semana 09	Octubre 02-06	Seguimiento P002
<b>Semana 10</b>	<b>Octubre 09-13</b>	<b>Evaluación Proyecto de Diseño Editorial 002</b>
Semana 11	Octubre 16-20	<b>Inicio del Proyecto de Diseño Editorial 003</b>
Semana 12	Octubre 23-27	Seguimiento P003
Semana 13	Oct 30 - Nov 03	Seguimiento P003
Semana 14	Noviembre 06-10	Presentación y revisión preliminar del P003
Semana 15	Noviembre 13-17	Seguimiento P003
<b>Semana 16</b>	<b>Noviembre 20-24</b>	<b>Evaluación Proyecto de Diseño Editorial 003</b>
Semana 17	Nov 27 - Dic 01	Evaluación Final del Taller
Semana 18	Diciembre 04-08	Ampliación

Agosto La infografía, principios básicos. Experimentación. La creatividad y el diseño gráfico. Generación de ideas. Materiales y tecnologías. Metodología proyectual.

Setiembre Diseño Editorial, Formatos, Maquetación y Retícula: la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc. Experimentación.

Octubre Diseño Editorial: impresos periódicos, formatos no tradicionales y nuevos medios. El trabajo colaborativo. Responsabilidades colectivas. Diseño sostenible.

Noviembre Diseño de sistemas editoriales integrales. Coherencia visual.

La duración y orden temático puede variar según sea necesario.



## VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos a valorar serán:

- i. Base teórica de los proyectos.
- ii. Proceso y documentación.
- iii. Propuesta conceptual y coherencia visual.
- iv. Experimentación y técnica final.
- v. Acabado y montaje.

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Seguimiento. Asimilación. Documentación. Exposiciones. Ponencias	20%
Trabajo Extra Clase	14%
Proyecto DE 001      Infografía.	22%
Proyecto DE 002      Diseño Editorial.	22%
Proyecto DE 003      Sistema Editorial Integral.	22%

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".

Sin excepción NO se aceptarán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido elaborado, presentado, conocido, revisado y corregido por el profesorado durante el desarrollo del Taller.

El estudiantado debe saber que, según el reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años ([www.cu.ucr/normativ/orden\\_y\\_disciplina.pdf](http://www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf))

## EQUIPOS Y MATERIALES

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 cumplimiento de los proyectos serán definidos particularmente, de manera que es responsabilidad de cada estudiante, según la temática seleccionada y objetivos planteados.

## **NORMAS DEL CURSO**

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 Taller.

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 y montaje.

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 para montaje y evaluación. De no ser así la nota será de cero "0".

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 estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas durante todo el desarrollo del curso.

En los talleres y laboratorios siempre se deben contemplar medidas de seguridad a la vez que portar los permisos correspondientes para uso de equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
- Blackwell Lewis. Tipografía del siglo XX. Ed. G.G. Barcelona. 2004.
- Dabner David. Diseño, maquetación y composición. Ed. Blume. Barcelona. 2008.
- Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
- Gerstner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. G.G. Barcelona. 2003.
- Haslam A. Libros: creación, diseño y producción. Ed. Blume. Barcelona. 2007.
- Jury David. Tipos de fuentes. Ed. Index Book. Barcelona. 2002.
- Lee S Terry. Managing the design process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
- Lidwell W. y otros. Principios universales de 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.
- Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
- Skopec David. Maquetas digitales. Ed. Index Book. Barcelona. 2003.