



**ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE**

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-6053

AP-6053 DISEÑO DE PATRONES 1

Grupo 1

Requisitos:

Créditos: 2

Horario de clase: Miércoles 8:00 am a 11:50 am

Horas contacto: 4 horas semanales

Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: Miércoles 1:00 pm a 3:00 pm

Curso lectivo: I semestre I ciclo lectivo 2018

Profesor: Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Cel: 8705-8515

Descripción del curso

La palabra francesa "Rapport" hace referencia a reportes o informaciones periódicas. El aspecto de periodicidad, como repetición regular, justifica el nombre de esta particular rama del diseño visual.

El Diseño de patrones implica la creación de diseños modulares geométricos, desarrollados a partir de una delicada y precisa estructuración de su campo interior. Por su naturaleza, estos módulos son compatibles consigo mismo; es decir, su diseño siempre se acopla a la perfección con módulos homólogos yuxtapuestos. El módulo se convierte en la célula de un tejido, y con sólo una partícula, se pueden cubrir superficies infinitas, gracias a su condición de "regularidad" y "periodicidad" propias del diseño de patrones.

El diseño de patrones ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, cumpliendo casi siempre una función estética y ornamental. Los diseñadores de las grandes civilizaciones nos han dejado bellos ejemplos, que siguen siendo motivo de admiración, y fuente de inspiración de las generaciones actuales. El diseño de patrones sigue siendo un campo apasionante en las Artes Visuales, y cumpliendo una importante función en la vida moderna. Entre sus múltiples aplicaciones podemos citar diseños para textiles, papeles de regalo, alfombras; diseños para baldosas y azulejos, papeles tapiz, vidrios, etc.

La práctica del diseño de patrones exige paciencia y rigurosidad. Sin embargo, el estudio y conocimiento de la teoría del campo, y la creación de estructuras; abren al diseñador visual y al artista en general, un infinito mundo de posibilidades creativas.



Este curso teórico práctico se ofrece a estudiantes de todas las especialidades de la Escuela, que hayan cubierto en su totalidad el Diseño 4.

Objetivo general

Diseñar módulos del diseño de patrones simétricos, con base en módulos regulares y sobre redes regulares. (cuadrados, triángulos equiláteros y hexágonos).

Objetivos específicos

- Manejar adecuadamente instrumentos de precisión.
- Estructurar el campo modular con enrejados precisos.
- Diseñar módulos de diseño de patrones simétricos, semi simétricos y asimétricos.
- Crear diseños patrones estéticos e innovadores, a todo color.
- Trabajar dando especial importancia a la originalidad, tanto conceptual como técnica.
- Trabajar responsablemente haciendo utilización correcta de las distintas técnicas, tecnologías y materiales.
- Analizar y criticar procedimientos de diseño patrones, y la utilización del color en los mismos.
- Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- Asumir la labor creativa con alto sentido de profesionalismo.
- Trabajar con orden, precisión y limpieza.

Contenidos

- Terminología: "Redes y Módulos, regulares e irregulares. "Enrejados", simétricos (S), semi simétricos (SS) y asimétricos (A).
- El módulo y el diseño de patrones.
- Parcelación de campos visuales cuadrados, triangulares y hexagonales
- Las "Redes", base del diseño de patrones.
- El principio de compatibilidad en el diseño de patones.
- Los "enrejados": principios estructurales del campo modular.
- Diseño de patrones de módulos regulares.
- Función del color en el diseño de patrones.

Procedimiento metodológico

Este curso se desarrolla en la modalidad de taller, siendo la clase un espacio dedicado a la teoría, la práctica creativa, y la discusión y análisis del trabajo. Al inicio, se trabaja básicamente en la creación de enrejados simétricos para módulos cuadrados, triangulares y hexagonales. A partir de ellos se elaboran diseños de patrones sobre la base de redes mixtas. En una primera etapa, los diseños se proponen sólo en forma lineal, para pasar luego a las propuestas a color y técnicas que pueden incluso ser tridimensionales.



La segunda parte del curso, consiste en la realización de diseños de patrones, a partir de los módulos creados al inicio. Sobre estos, se aplican posteriormente "programas de diseño", tanto en trabajos bi-como tridimensionales, que modifiquen la estructura del diseño de patrones y el desarrollo cromático. Paralelamente con la experimentación de "programas, se inicia la experimentación a nivel tridimensional y con técnicas y tecnologías alternativas.

Se espera que los participantes apliquen las técnicas propias de sus énfasis, al diseño de patrones. Quienes deseen incursionar, o ampliar posibilidades en el diseño de patrones digital deberán dominar los programas de diseño que las computadoras ofrecen.

La experimentación juega un importante papel durante la segunda mitad de este curso. De la misma se desprende la motivación creativa en la producción del trabajo. La interacción de disciplinas y de técnicas, permite el enriquecimiento y aprendizaje de la colectividad.

En los talleres se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Valoración y Aprovechamiento

Trabajo en clase y participación	25%
Investigaciones y exposiciones	15%
Proyecto 1.	20%
Proyecto 2.	20%
Proyecto 3.	20%

Normas del Curso

- Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.

Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informar cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.



- Para la comunicación y entrega de materiales por parte del profesor y también se utilizará la plataforma en línea Google Classroom (<https://classroom.google.com>) los estudiantes se comprometen el primer día del curso a brindar una dirección de correo electrónico para la matrícula del pizarrón virtual del curso y se hacen responsables por su perfil personal en ese espacio.
- Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.
- Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.
- Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -30% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.
- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- 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.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.



- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.
- Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica"
- El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

Cronograma

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	14/3	Lectura del programa de curso Diseño de patrones precolombinos	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema
2	21/3	Estructurar el campo modular con parcelaciones simétricas y asimétricas precisas.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	28/3	Semana Santa	Semana Santa
4	4/4	Experimentación de teselaciones a base de cuadrados	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	11/4	Módulos teselados triangulares y hexagonales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
6	18/4	Desarrollo proyecto 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase



7	25/4	Presentación proyecto 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	2/5	Patrones y redes mixtas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	9/5	Experimentación redes mixtas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	16/5	Aplicar el diseño de patrones a trabajos tridimensionales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	23/5	aplicaciones específicas y en técnicas diversas de impresión	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios en clase y extraclase.
12	30/5	Entrega proyecto 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	6/6	Digitalización de patrones vectoriales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	13/6	Experimentación personal	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	20/6	Trabajo proyecto 3	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	27/6	Trabajo proyecto 3	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	4/7	Trabajo proyecto 3	Revisión y discusión en clase
18	11/7	Revisión proyecto 3 final	Revisión de proyectos finales y bitácora del curso.
19	18/7		

Bibliografía básica

Feuerbach, Iris: Sistemas de color. Hochschule für Gestaltung, Offenbach, 1978.

Heller, Eva. El Efecto de los Colores. Frankfort, 1993.

Itten, Johannes. Arte del Color. Augsburg, 1987.



Küppers, Harald. Escuela de los Colores. Colonia, 1992.

Marcolli: Teoría del Campo. Xarait Ediciones, 1970.

Marschall, Michael: Redes. Hochschule für Gestaltung, Offenbach, 1977.

Munari, Bruno: Diseño y Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili.

Swann, Alan. Bases del Diseño Gráfico. Barcelona, 1990.

Wong, Wucius. Fundamentos del Diseño Bi- y Tridimensional. Barcelona, 1986.