



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

**110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico**

**Propuesta programática para el curso AP-7101**

**AP-7101 DISEÑO GRÁFICO 1**

**Grupo 1**

**Requisitos:**

**Créditos: 3**

**Horario de clase:** Jueves 8:00 am a 11:50 am

**Horas contacto:** 4 horas semanales

**Horas estudio independiente:** 3 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**

Curso teórico-práctico enfocado al estudio de la teoría de la Comunicación Visual, enfatizando la relevancia de la imagen, en especial la ilustración.

La imagen es, sin duda alguna, el clásico por excelencia en el inmensurable universo de la comunicación visual. No es casualidad que todos 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. Las imágenes fueron anteriores al alfabeto y muchos alfabetos se desarrollaron a partir de ellas, llegando a ser sistemas de imágenes.

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, la mímica y todo aquello que nos comunica sin palabras. Los avances tecnológicos ampliaron su espectro y nos han brindado la imagen intangible en la pantalla del televisor, del cine, la computadora o el holograma. Imagen y mensaje verbal se complementan en el binomio de más incidencia en la comunicación actual.

Los cursos de Diseño Gráfico ofrecen un espacio a la profundización teórica del diseño visual, a la realización de proyectos creativos experimentales y a la búsqueda de soluciones conceptuales y técnicas no tradicionales.



---

### Objetivos generales

1. Comprender el significado, los campos de trabajo y la relevancia del Diseño Gráfico, como disciplina al servicio de la comunicación humana.
2. Concebir, proyectar y crear imágenes.
3. Estudiar teórica y prácticamente, la importancia y posibilidades de la imagen en la comunicación visual.
4. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas de la imagen.

---

### Objetivos específicos

- 1.1. Explicar a sus clientes e interlocutores las posibilidades de su profesión y su naturaleza interdisciplinaria.
- 1.2. Recomendar y asesorar en cualquiera de las áreas propias del diseño gráfico.
  - 2.1. Producir imágenes creativas al servicio de la comunicación visual.
  - 2.2. Realizar ilustraciones con estilo propio.
  - 2.3. Distinguir los diferentes tipos de imagen impresa.
  - 2.4. Aplicar adecuadamente procedimientos de ilustración.
  - 2.5. Utilizar correctamente materiales y técnicas de ilustración.
- 3.1. Reconocer técnicas y deducir procedimientos de ilustración.
- 3.2. Recomendar el tipo de imagen idónea, según sea el trabajo gráfico.
- 3.3. Aplicar adecuadamente la imagen de acuerdo con el tipo de trabajo y el sistema de reproducción.
- 4.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 4.2. Concebir, proyectar y crear imágenes creativas, genuinas y con alto sentido de profesionalismo.

---

### Contenidos

- Diseño Gráfico: definición del concepto, antecedentes, implicaciones y cobertura. Principales aplicaciones.
- Teoría de la imagen: la imagen como lenguaje no verbal.
- La imagen: ilustración, fotografía, diagramas, infogramas, viñetas, gráficos, etc.
- Construcción de mensajes visuales con ilustraciones.
- Materiales y recursos para ilustración.
- Expresividad del material.
- Estilización y construcción geométrica.
- Técnicas de comunicación visual.
- Ruido y claridad en mensajes visuales.
- Color en comunicación visual.



- La dimensión significante del color.

### Procedimiento metodológico

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 en los campos que nos ocupan (contenidos). El aula se convierte en taller de trabajo, y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con la imagen, particularmente la ilustración: su historia, sus funciones en los medios de comunicación, su realización. 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.

### Valoración y Aprovechamiento

Trabajo en clase y participación	25%
Investigaciones y exposiciones	20%
Proyecto 1.	15%
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 los estudiantes 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	15/3	Presentación del curso Creatividad y procesos creativos en el diseño.	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema
2	22/3	Teorías de la comunicación. Semiótica y retórica de la imagen. Figuras retóricas.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
3	29/3	Semana Santa	Semana Santa
4	5/4	Presentación tema individual Teorías de la comunicación. Semiótica y retórica de la imagen	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	12/4	Diseño y visualización de la información.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
6	19/4	Presentación Proyecto 1	



7	26/4	Construcción de mensajes visuales con ilustraciones.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	3/5	Análisis visual del sistema de los objetos y elementos de la cultura material contemporánea.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	10/5	El diseño como factor cultural y económico. Las contradicciones y conflictos del mundo contemporáneo.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	17/5	El diseño como factor cultural y económico. Las contradicciones y conflictos del mundo contemporáneo.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
11	24/5	Trabajo en clase proyecto 2	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios en clase y extraclase.
12	31/5	Presentación Proyecto 2	Revisión y discusión en clase
13	7/6	Diseño, industrias creativas y cultura contemporánea	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	14/6	Exposiciones temas estudiantes	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	21/6	Los objetos, la artesanía y la industria. El debate entre lo útil y lo significativo.	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
16	28/6	Trabajo en clase proyecto 3	Presentación de casos para aplicación práctica en clase
17	5/7	Presentación Proyecto 3	Revisión y discusión en clase
18	12/7		
19	19/7		

### Bibliografía básica



Braun, Gerhard.: **Fundamentos de la Comunicación Visual**. Bruckmann. München 1993.

Dalley, Terence. **Guía Completa de Ilustración y Diseño**. H. Blume Ediciones, Madrid 1981.

Dondis, D. A.: **La Sintaxis de la Imagen**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1988.

Favre, JP / November A.: **Color and Comunication**. ABC Editions Zürich. 1979.

Heller, Eva.: **Cómo afectan los colores**. Büchergild Gutenberg. Frankfurt a. M. 1993.

Jenny, Peter.: **Los fundamentos sensoriales del Diseño**. Verlag Fachvereine, Zürich 1991.

Magnus, Günter H.: **Manual para Dibujantes e Ilustradores**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1982.

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

**Así se Pinta con Lápices de Colores**. Editorial Parramón. Barcelona,

Stankowski A. / Duschek. K.: **Comunicación Visual**. D. Reimer Verlag. Berlín, 1989.

Swann, Alan: **Bases del Diseño Gráfico**. Editorial Gustavo Gili S. A. Barcelona, 1990.

Velasco, J. L.: **Dibujando a la Pluma**. Ediciones CEAC. Barcelona, 1977.

Villafañe, Justo: **Introducción a la Teoría de la Imagen**. Ediciones Pirámide, Madrid, 1985.