



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

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-1074

AP-1074 DISEÑO DE CARTELES

Grupo 1

Requisitos: AP6012 Diseño 4, AP6014 Dibujo 4

Créditos: 2

Horario de clase: Jueves 13:00 a 16:50

Horas contacto: 4 horas semanales

Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: Miércoles 13:00 a 15:00, comunicarse con el profesor para coordinar.

Curso lectivo: II semestre II ciclo lectivo 2019

Profesor: Manfred Araya Parra

Email: manfred.araya@gmail.com

Cel: 8705-8515

Descripción del curso

"El cartel, fundamentalmente, contiene un mensaje, que puede ser de contenido social, cultural, comercial o político. Informativo o exhortativo." Rolando de Oraá. Cuba.

Curso teórico-práctico que explora y desarrolla conceptos creativos y representaciones del lenguaje visual abordados desde la dimensión creativa y comunicativa del cartel como objeto del diseño gráfico y la comunicación visual, desde de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño editorial análogos y digitales.

El cartel, en la actualidad se ha asimilado al mundo digital, abriéndose posibilidades infinitas de recursos de imagen, estética e impresión. Este curso pretende revisar técnicas de la estampa artística en donde el dibujo, la producción de estarcidos (esténciles) o matrices y la impresión manual de ediciones limitadas se conjugan con la representación digital, la edición tipográfica vía aplicaciones junto con la reproducción comercial con el objeto de revitalizar el aura del cartel. Emular las intenciones expresivas visuales del siglo XIX de Jules Chèret y Toulouse Lautrec, pero a la vez redimensionar y amalgamar lenguajes visuales contemporáneos del diseño gráfico que aporten en identidad, propuesta visual y resignificación del cartel como producto de diseño, tal como lo plantean Milton Glaser, Isidro Ferrer o José A. Hernández.



Se llevarán a cabo tareas de supervisión y control de calidad de procesos de pre prensa e impresión análoga y digital. Al estar sujetos a plazos prefijados, dichos proyectos desarrollan el criterio de responsabilidad y profesionalismo.

Este curso ofrece un espacio para el adiestramiento conceptual y técnico y la propuesta visual expresiva lo mismo que para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, en los que el trabajo individual y colectivo son fundamentales.

Objetivo general

- 1. Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño de carteles.
- 2. Explorar los principios del diseño sostenible en la metodología proyectual.
- 3. Abordar las aplicaciones y posibilidades expresivas-comunicativas del cartel.
- 4. Concebir carteles variados a partir de temáticas particulares.
- 5. Diseñar y producir carteles.
- 6. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas del cartel.

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 carteles.
- 2.1 Elaborar propuestas para carteles utilizando adecuadamente los recursos creativos.
- 2.2 Diseñar y producir acorde con el carácter y naturaleza del material en el que se va a utilizar.
- 2.3 Utilizar los recursos a partir de su diversidad expresiva.
- 3.1 Elaborar bocetos y maquetas.
- 3.2 Diseñar carteles que aborden lo análogo, lo digital y el mix media.
- 3.3 Proyectar carteles en formatos análogo y digital, utilizando los software y herramientas adecuados.
- 4.1 Organizar los distintos componentes visuales de un cartel en forma coherente.
- 4.2 Recomendar formatos, tipos de papel y otros recursos de impresión y producción del cartel.
- 4.3 Gestionar satisfactoriamente el mensaje y contenidos de la propuesta visual del cartel.
- 5.1 Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2 Concebir, proyectar y concebir carteles creativos y genuinos, con alto sentido de profesionalismo.
- 6.1 Explorar las múltiples capacidades expresivas del lenguaje visual en el diseño gráfico de carteles
- 6.2 Aplicar diversas técnicas expresivas en la producción de carteles



Contenidos

Eje Proyectual: El Cartel

- - La creatividad.
- - El cartel: Tipografía (edición, texto, textura); Imagen; Color
- - Materiales y tecnologías.
- - La experimentación: Impresión análoga. Mix-Media.

Eje del Conocimiento: El Diseño de Cartel

- - Tipografía: Letra y Texto.
- - El Cartel: Informativo; Formativo.
- - Maquetación (Layout): Composición y diagramación. (La mancha, los blancos, texto e imagen,
- interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc).

Eje Tecnológico: Medios y Media

- -Impresos (formatos, reproducción análoga, reproducción digital).
- -Nuevos Medios (proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web, gigantografías).
- -Diseño Sostenible.

Procedimiento metodológico

El presente curso 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 de Cartel 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 de diseño planteado. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y grupales.

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

Proyecto DC 001 Diseño de Cartel Artístico historico.

Proyecto DC 002 Diseño de Cartel Informativo.

Proyecto DC 003 Diseño de Cartel y Sociedad.

Proyecto DC 004 Diseño de Cartel Experimental.



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 curso 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 curso, al estudiantado que use este tiempo, el equipo y espacio del laboratorio para asuntos personales o ajenos al curso se les descontará hasta un 10 % del rubro de asimilación.

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

Valoración y Aprovechamiento

Seguimiento. Asimilación. Documentación. Exposición.	10%
Trabajo Extra Clase	20%
Proyecto Cartel artístico	15%
Proyecto Cartel informativo	15%
Proyecto Cartel y sociedad	15%
Proyecto Cartel Experimental	15%
Presentación Final Carpeta de Carteles	10%
TOTAL	100%

Los aspectos formativos a valorar serán:

1. Base teórica de los proyectos.
2. Proceso y documentación.
3. Propuesta conceptual y coherencia visual.
4. Experimentación y técnica final.
5. Acabado y montaje.

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

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 curso. 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)

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

- **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. Cualquier situación que se presente con la plataforma que represente un obstáculo para la comunicación es deber del estudiante comunicarla con el profesor lo antes posible.

- **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	15/8	Día de la madre	
2	22/8	Lectura del programa de curso La visión es un proceso Cómo se hacen los carteles	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Presentación y discusión del tema Inicio del Proyecto DC001
3	29/8	La técnica de Kauffer Cartel con una imagen central	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase / exposiciones por parte de los estudiantes Inicio P1
4	5/9	el punto focal del cartel Rianne Petter y René Put Discurso nocturno	
5	12/9	Karrie Jacobs Coleccionar carteles	Pre-evaluación P1
6	19/9	Enfocar el ojo, Abrumar el ojo Simplificar	Presentación P1 Inicio P2
7	26/9	Cortar y pegar Superposición	
8	3/10	Asaltar la superficie	
9	10/10	Activa la diagonal	Pre-evaluación P2
10	17/10	Escala de manipulación	Presentación P2 Inicio P3
11	24/10	Usar texto como imagen	



12	31/10	Contar una historia	
13	7/11	Doble sentido	Pre-evaluación P3
14	14/11	Amplificar	Presentación P3 Inicio P4
15	21/11	Hacer contacto visual	
16	28/11	sistemas en los carteles.	
17	5/12	Trabajo en clase	Pre-evaluación P4
18	12/12		Presentación P4 y carpeta de carteles

Bibliografía básica

- Baines y Haslam. Tipografía: función forma y diseño. Ed. G.G. México. 2002.
Barnicoat, John. Los carteles: su historia y su lenguaje. Ed. G.G. Barcelona. 1973.
Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
Dabner David. Diseño, maquetación y composición. Ed. Blume. Barcelona. 2008.
Eiseman Leatrice. Armonía cromática. Ed. Blume. Barcelona. 2018.
Estrada Sylvie. Desarrollo de un proyecto gráfico. Index Books. Barcelona. 2011.
Foster John. Papel y Tinta. Ed. G.G. Barcelona. 2015.
Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
Lidwell W. y otros. Principios universales de diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.
Müller-Brockman Josef. Historia de la comunicación visual. Ed. G.G. Barcelona. 2001.
Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Ordoñez Hernán. Typex: Tipografía una experiencia docente. Index Books. Barcelona. 2010.
Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Shaoqiang Wang. New Poster Design. Promopress. Barcelona. 2015.