



AP- 6002

DISEÑO II

PROGRAMA DE CURSO - CICLO COMÚN

CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP6002.
CURSO:	AP6002 DISEÑO 2.
GRUPO:	02
MODALIDAD:	semestral.
CICLO LECTIVO:	II Ciclo Lectivo 2020.
REQUISITO:	AP 6001 Diseño 1, AP 6003 Dibujo 1
CORREQUISITO:	AP 6004 Dibujo 2
CREDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	II Nivel. Primer Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	martes y viernes de 8:00 am a 11:50 am.
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	al menos 06 horas semanales
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	Ligia Sancho: lunes y martes de 2:00 a 4:00 pm. Jueves y viernes de 10:00 am. a 12:00 md. Jéssica Barrientos: lunes y martes de 9:00 a 11:00 am. Jueves y viernes de 2:00 a 4:00 pm.
PROFESORADO:	Licda. Ligia Sancho Víquez. / Licda. Jéssica Barrientos Ortega.
e-mail:	ligia.sancho@ucr.ac.cr / jessica.barrientos@ucr.ac.cr

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Una vez conocidos los fundamentos de la composición y el diseño, en este curso se estudian los procedimientos y las variables de lo que se conoce como arte académico (considerando la academia el período anterior a la aparición de las vanguardias), proceso que se considera clave para acceder a otros niveles creativos.

Con este curso se comienza, además, la aplicación práctica de contenidos en lo que atañe al desarrollo de habilidades para crear o desarrollar procesos compositivos. Esta labor se enfoca en dos áreas que transitan paralelas: la composición en las artes decorativas y la composición en las artes temáticas o narrativas. Asimismo, se continúa con la adquisición de instrumentos conceptuales que capaciten al estudiante para afrontar la realización de sus proyectos artísticos y de diseño.



2. OBJETIVOS:

OBJETIVOS GENERALES:

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Dar lectura profesional a cualquier obra de arte de carácter académico.
2. Utilizar la metodología proyectual para la realización de proyectos artísticos dentro del carácter académico.
3. Componer y diseñar académicamente en dos y tres dimensiones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Caracterizar una obra de arte académica en sus diferentes componentes, formales y de significado.
2. Diferenciar la lectura simple del análisis profesional de la obra artística.
3. Crear correlaciones analíticas entre la forma, la estructura y el contenido.
1. Comprender una obra como un ente configurado.
2. Utilizar la metodología proyectual en la investigación para el proceso creativo.
3. Utilizar métodos propios de las artes plásticas para crear obra.
1. Transformar el entorno visual (imagen natural) en forma plástica.
2. Dar contenido a la forma natural en términos temáticos e imaginativos.
3. Comunicar visualmente y con claridad, conceptos verbales y plásticos.
4. Utilizar el dibujo como soporte de la investigación.

3. CONTENIDOS:

Este curso está fundamentado en contenidos que se distribuyen en tres áreas:

Área Proyectual:

Métodos de Investigación:

- Evolución del pensamiento y los métodos en la historia de la humanidad, en cada individuo.
- Metodologías según el área de estudio: Metodología universal – el método científico.
- Métodos estructurales: Concepto de configuración.
- Metodología proyectual: Motivación Divergencia Transformación Convergencia La objetividad en el conocimiento.
- Metodología en las Artes Plásticas: El registro de proceso – la bitácora. Función sinóptica de la página de estudio.
- Técnicas de visualización: boceto, modelo, gesto y articulación.

Área tecnológica:

Procesos de producción plástica:



- Técnicas de presentación: Instrumentos básicos relacionados con la producción académica. Instrumentos de dibujo, pintura, grabado, de modelado para escultura. Materiales, calidad y cualidad. Procedimientos.
- Soportes: Instrumentos, materiales y pigmentos. Soportes pictóricos, lienzos, papeles, tablas. Medios pictóricos: óleo, tempera. guache, acuarela. Materiales escultóricos: materiales de modelado, materiales de talla directa. Procesos técnicos.
- Formatos de producción: Formatos bidimensionales. Formatos tridimensionales.

Área de conocimiento:

- Ejes de construcción del arte académico: La justificación científica. El pensamiento humanista.
- Influencia de la visión binocular en la construcción del espacio académico: El espacio cartesiano. El espacio perspectivo. La perspectiva atmosférica. La forma articulada.
- Índices de profundidad: Perspectiva. Sobreposición. Valoración tonal. Tamaño. Posición en el formato. Proyección de sombras.
- Aportes de las ciencias naturales a los conceptos del arte académico: La anatomía: Humana y animal. La geometría y las matemáticas: Construcciones geométricas y matemáticas. Relaciones geométricas y matemáticas en la naturaleza. Subdivisión y crecimiento dinámico y estático. La simetría dinámica y la conmensuración logarítmica. La simetría estática y la conmensuración aritmética. La física. La botánica.
- Concepto de armonía: Orden y belleza. La estructura implícita: La forma natural. La imagen del espacio. La estructura explícita: En la decoración. En la arquitectura. En la artesanía.
- Conceptos de composición y diseño: El color: Contraste simultáneo. Armonías de color, atenuación, entonación. Color local. Sinestesias. Simbología del color.
- Lectura de la composición: Destaque. Recorrido visual.
- Estructura de la composición: Las relaciones proporcionales. La proporción áurea. Ratio y escala.
- Simetría Dinámica: Peso y balance. Equilibrio. Unidad. Jerarquía. Dominio y subordinación.

4. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

Este curso se impartirá con la modalidad virtual alto, haciendo uso de la plataforma de Mediación Virtual de la UCR METICS mediante clases virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega y revisiones de tareas y otras asignaciones pertinentes. Igualmente se utilizarán modalidades virtuales para cumplir con las horas de consultas. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, así como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

El curso combina lo teórico con lo práctico, los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios conceptuales en donde el estudiante investiga y aplica los temas. Los procesos de enseñanza y aprendizaje combinan lo individual con la interacción del grupo para conseguir la retroalimentación del conocimiento.



- **Rol del facilitador:**

Los docentes se encargarán de diseñar las actividades y ejercicios para el abordaje de cada contenido, así como pre-evaluar y evaluar el desempeño de los estudiantes, dando un seguimiento de los procesos y resultados. Es tarea también de los docentes facilitar material de soporte para el curso, así como atender en el horario del curso u horas de atención a estudiantes, sus dudas con respecto a cada dinámica o ejercicio.

- **Rol del estudiante:**

El estudiante será el responsable principal de su proceso de aprendizaje, lo que implica un seguimiento detallado y oportuno de los contenidos y actividades del curso, administración del tiempo en las actividades de clase y en las asignaciones extra clase. Es responsable también de acatar y aplicar las acciones correctivas ya sea en su proceso, bases teóricas o ejecución de proyectos cuando así lo señalen los docentes.

5. ACTIVIDADES:

El curso comprende dos grandes unidades: las artes decorativas y las artes temáticas. En cada una de ellas se trabajará bidimensional y tridimensionalmente. Para cada uno de los proyectos se realizará un ejercicio de práctica.

EJERCICIO 1. Composición modular: estilización de 1 referentes botánico y aplicación de armonías de color (complementarios, análogos, triadas, complementarios adyacentes).

EJERCICIO 2. Ejercicios prácticos sobre la aplicación de la metodología proyectual de Bruno Munari.

PROYECTO 01. Propuesta bidimensional y relieve.

Proyecto grupal.

Tema: Las artes decorativas / botánica.

Propuesta: diseño de producto.

Descripción: el proyecto 1 se divide en dos partes, una propuesta bidimensional y otra tridimensional (relieve). El estudiante trabajará su propuesta enfocada en las artes decorativas conocidas como clásicas o académicas, usando como elemento ornamental la botánica y basando sus diseños en los siguientes movimientos y estilos artísticos:

1. Arte Clásico/Neo-clásico
2. Arte Gótico/Neo-gótico
3. Arte Islámico
4. Arte Barroco/Rococó
5. Estilo Victoriano



6. *Movimiento Arts and crafts*

7. *Movimiento Art Nouveau/Modernismo Catalán*

8. *Estilo Art Decó*

9. Estilo indio

- Cada estudiante debe trabajar dos propuestas, una bidimensional y otra tridimensional (relieve).
- Se conformarán subgrupos de 3 estudiantes, los cuales deberán trabajar en el diseño de un objeto utilitario (según indicaciones) en el que deberán trabajar en conjunto la propuesta de diseño e individualmente cada estudiante será responsable de la ejecución de un segmento equitativo. En la segunda parte del proyecto, cada estudiante deberá interpretar y ejecutar de forma tridimensional (relieve) un fragmento de la propuesta bidimensional realizada, tomando en cuenta los mismos elementos y principios de composición de la propuesta bidimensional. Ambos ejercicios (bi y tri dimensional), deberán integrarse a la propuesta conjunta de los demás miembros del subgrupo.
- Cada subgrupo debe proponer una forma de articular las propuestas bidimensionales y tridimensionales.
- A cada subgrupo se le asignará un estilo artístico que será el mismo para las 2 propuestas (bi y tridimensionales), pero cada estudiante deberá trabajar con un referente botánico distinto, lo que implica que las soluciones de diseño deben tener congruencia como conjunto (tríptico o políptico), pero también un carácter particular individual según el referente botánico correspondiente.
- El formato mínimo de la propuesta bidimensional será proporcional a 11" x 17" (según las dimensiones y forma) y el de la propuesta en relieve será como mínimo proporcional a 8,5" x 11"
- Las técnicas serán las siguientes: para la propuesta bidimensional, pigmento acrílico sobre cartón de presentación u otro soporte rígido, para la propuesta tridimensional será relieve en arcilla sobre soporte de madera según la forma (el material se les proporcionará y en casos de excepción, se podrá trabajar con un material similar como la plastilina).
- La calificación de los proyectos grupales implica, tanto la articulación del proceso de trabajo grupal como la capacidad de resolver las tareas individuales asignadas. El trabajo grupal debe ser equitativo, si algún integrante del grupo no trabaja o trabaja menos que los demás, será deber del grupo reportar la situación de manera inmediata, para que no se vea afectada la presentación en la evaluación.
- Cada grupo construirá un plan de trabajo donde se estipulen las funciones de cada integrante. Cada estudiante asume un rol directivo: dirección general, dirección creativa, dirección de procesos técnicos, y dirección de proceso de investigación.
- Adicionalmente cada subgrupo deberá presentar un registro detallado del proceso llevado a cabo para el desarrollo de las 2 propuestas (bitácora de trabajo).

PROYECTO 02. Diseño de producto con componente bi y tridimensional.

Proyecto individual.

Tema: Las artes temáticas o narrativas: La mitología Precolombina / Animalística.

Metodología para desarrollar el proyecto: Metodología proyectual de Bruno Munari.



Descripción: Cada estudiante aplicará los conceptos del diseño bi y tridimensional en el desarrollo de un producto, basado en la representación animalística precolombina, **con un abordaje narrativo.**

- El contenido a nivel visual y temático debe contemplar la estética de alguna cultura precolombina de América y un referente animalístico de la fauna americana.
- El estudiante debe realizar un estudio del simbolismo, concepto y forma del tema precolombino, y aplicar dichos elementos en su trabajo.
- Deberá aplicar principios de composición propios de la época prehispánica.
- La propuesta del objeto debe desarrollarse partiendo de la metodología proyectual de Bruno Munari.
- Los materiales utilizados son de libre elección. El estudiante propone un determinado material para su trabajo.
- No hay un tamaño ni cantidad de elementos definidos para el proyecto final.
- El resultado de este proyecto podrá ser un prototipo o el objeto con acabado real.
- El proceso creativo y de planificación deberá verse reflejado en un **registro de proceso** compuesto por una parte propositiva según las primeras etapas de Munari hasta la fase de Creatividad y una parte ejecutiva (bitácora), que comprende el registro de la ejecución de las siguientes etapas de la metodología proyectual. Además, el registro debe contener aspectos formales como introducción, conclusiones y recomendaciones. El formato de dicho registro es libre.

6. CRONOGRAMA:

Semana	Fecha de clase (lunes y jueves)	Actividades
1	11 de agosto.	- Lectura y análisis del programa - Repaso de materia (estilizaciones y color). - Breve introducción al proyecto #1. - Especificaciones para ejercicio #1. Composición modular con referente botánico. Tarea #1: Ejercicio 1- bocetos de estilización de 1 referente botánicos (módulo).
	14 de agosto	- Revisión de tarea #1. - Avance de proceso: realizar correcciones, propuesta de composición modular. Tarea #2: Ejercicio 1- estilización finalizada y composición modular.
2	18 de agosto	Avance y Consultas



	21 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #2. - Avance de proceso: realizar correcciones y aplicar armonías de color. <p>Tarea #3: Ejercicio 1: propuesta compositiva modular en cartón de presentación, con armonías de color aplicadas.</p>
3	25 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de Ejercicio #1. - Clase magistral: introducción al Proyecto 01. Las artes decorativas (propuesta bidimensional). - Conformación de los grupos de trabajo (grupos de 3 personas). - Asignación de referentes botánicos y estilos artísticos. - Redacción del plan de trabajo donde se estipulen las funciones de cada integrante. <p>Tarea #4: Explorar sobre los referentes botánicos, sobre el estilo artístico asignado y sobre el diseño de producto enfocado en biombos. Cada subgrupo realizará una breve exposición al grupo *(entregar documento escrito).</p>
	28 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral sobre los diferentes estilos artísticos. Observar estilos artísticos en diferentes edificios y ornamentación.
4	01 de setiembre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #4: Exposiciones grupales. Análisis crítico. - Definición de método de trabajo de taller. <p>Tarea #5: Estudios y análisis (dibujos, bocetos con anotaciones) de las distintas partes del referente botánico, (flores, frutos, hojas, zarcillos, tallos, ramas, etc.). Cada subgrupo realizará una breve presentación al grupo *(entregar documento escrito).</p>
	04 de setiembre	<ul style="list-style-type: none"> - Material visual y textual sobre las posibles formas de integración de los referentes en el producto. - Estructura espacial y compositiva del objeto. - Dimensiones de la estructura. - Trabajar en posibilidades.
5	08 de setiembre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #5: Exposiciones grupales. Análisis crítico. <p>Tarea #6: estudios para estilización de referentes botánicos y su integración dentro de la estructura. Ideas preliminares para la composición. Paleta de color (jerarquía y escala de valores tonales). *(entregar documento escrito).</p>
	11 de setiembre	Revisión de avances y consultas.



6	15 de setiembre	Entrega de la tarea #6 Subir la tarea a Foro 1 .
	18 de setiembre	- Clase magistral: Introducción a Proyecto 01. Las artes decorativas (propuesta tridimensional-relieve). Elementos compositivos del diseño tridimensional. Características del relieve. Instrucciones para propuesta tridimensional (relieve), como elaborar las placas, bases del trabajo, texturas. - Instrucciones para participación en foro sobre tarea #6. Tarea #7: Propuestas compositivas finalizadas del modelo bidimensional en conjunto. Cada subgrupo realizará una breve presentación al grupo *(entregar documento escrito).
7	22 de setiembre	- Revisión de tarea #7: Exposiciones grupales. Verificación. Análisis crítico. Tarea #8: a- Propuestas de fragmentos que se usarán para la composición tridimensional (relieve). b-Propuestas de integración de todo el conjunto (formatos). c. Estudio y definición de texturas (traducción de valores tonales a texturas – Paleta de texturas).
	25 de setiembre	- Revisión de tarea #8: Exposiciones grupales. Análisis crítico. Tarea #9: Elaboración de las placas, bases del trabajo. Niveles y volúmenes. Modelo de la propuesta compositiva tridimensional vista en conjunto (montaje digital).
8	29 de setiembre	Trabajo de taller y consultas.
	02 de octubre	Revisión de tarea #9
9	06 de octubre	Revisión de avances propuesta en relieve y consultas
	09 de octubre	Revisión de avances de propuesta en relieve y consultas
10	13 de octubre	Revisión de avances de propuesta en relieve y consultas
	16 de octubre	Entrega y evaluación de Proyecto #1. (Entregar vistas de propuesta final a Foro 2 para visualización final de todo el grupo y discusión).



		<ul style="list-style-type: none"> - Clase magistral sobre Metodología proyectual de Bruno Munari. - Ingeniería inversa. <p>Tarea 10: Ejercicio 2. Prácticas para la etapa propositiva de la Metodología Proyectual de B. Munari.</p>
11	20 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #10 (con dos o tres ejemplos). - Introducción a Proyecto 02. Las artes temáticas o narrativas: (propuesta bi y tridimensional): clase magistral sobre las artes narrativas. La mitología Precolombina – Animalística. <p>Tarea #11: a-Estudiar las delimitantes del problema (grupo cultural elegido, referente animalístico y objeto funcional) b- Idea preliminar. c- Realizar fases 1, 2 y 3 de la metodología (problema, definición del problema y elementos del problema. *(entregar documento escrito).</p>
	23 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #11 (con dos o tres ejemplos). Discusión. - Realizar correcciones. <p>Tarea #12: Realizar fase 4 y 5 de la metodología (recopilación y análisis de datos según los elementos del problema). Documentar y citar debidamente con el formato APA.</p>
12	27 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #12 (con dos o tres ejemplos). - Realizar correcciones. - Trabajar en la creatividad. <p>Tarea #13: Realizar fase 6 de la metodología (creatividad)</p>
	30 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de tarea #13. - Terminar de concretar la idea (basada en las observaciones realizadas)
13	03 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de la fase ejecutiva (debe recopilarse el proceso/bitácora). - Presentación de avances.
	06 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de la fase ejecutiva - Presentación de avances.
14	10 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de la fase ejecutiva - Presentación de avances.
	13 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de la fase ejecutiva - Presentación de avances.



15	17 de noviembre	- Realización de la fase ejecutiva - Presentación de avances.
	20 de noviembre	- Realización de la fase ejecutiva - Presentación de avances.
16	24 de noviembre	Verificación de la propuesta.
	27 de noviembre	Últimos detalles.
17	01 de diciembre	Entrega de Proyecto #2 (para evaluación. Entregar vistas de propuesta final a foro para visualización final de todo el grupo y posterior discusión).
	04 de diciembre	Puesta en común.
18	7 al 11 de diciembre	Ampliación.
<p>Nota: Debido a la actual situación de emergencia provocada por la pandemia del COVID-19, este cronograma queda sujeto a posibles cambios.</p>		

7. EVALUACIÓN DEL CURSO:

Rubro	Aspectos a evaluar	Porcentaje
Proyecto #1. Diseño de producto. Propuesta bidimensional y relieve:	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica 5 % <ul style="list-style-type: none"> - Bidimensional 2,5% - Relieve 2,5% • Propuesta 8% <ul style="list-style-type: none"> - Bidimensional 4% - Relieve 4% • Presentación visual (montaje) 4% • Valoración grupal 3% • Avances (tareas y consultas) 10% • Registro escrito del proceso (parte propositiva y parte ejecutiva/bitácora) 10% 	40%



Proyecto #2. Diseño de producto con componente bi y tridimensional:	<ul style="list-style-type: none"> • Técnica 5% • Propuesta 8% • Avances (tareas y consultas)10% • Registro escrito del proceso (metodología/bitácora) 15% 	38%
Ejercicio #1:		6%
Ejercicio #2:		6%
Aprovechamiento:		10%
TOTAL		100%

8. NORMAS 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)

Puntos importantes:

- No se evaluarán proyectos cuyo proceso no haya sido conocido previamente por los docentes mediante cualquiera de los medios virtuales.
- Cuando un estudiante no presenta las asignaciones y proyectos en la fecha establecida, debe indicar los motivos, debidamente justificados y hacer llegar esta justificación en la fecha y horas establecidas para su entrega, de lo contrario no se le reasignará fecha de entrega y basado en el reglamento de Régimen Académico Estudiantil, la no presentación conlleva la pérdida del porcentaje asignado.
- 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.
- Cualquier reclamo sobre la evaluación de las asignaciones se debe realizar por escrito mediante el correo institucional anotando una a una las consultas, además se debe aportar el ejercicio o proyecto en cuestión y las especificaciones señaladas por el o la docente.
- Las normas de evaluación del curso se aplican según lo dispuesto en el Reglamento de Evaluación y Orientación Académica del Estudiante de la Universidad de Costa Rica. No obstante, ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afectan el desarrollo y la evaluación del curso, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de asignaciones y posibles cambios en contenidos temáticos, objetivos específicos y las actividades programadas.



- Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.
- Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso debe ser informada cuanto antes a los respectivos profesores para resolverlo a conveniencia.

9. REFERENCIAS:

- Anzorena, H. (1998). *Ver para comprender. Educación desde el arte*. Magisterio del Río de la Plata. Argentina.
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial, Nueva versión.
- Arnheim, R. (2001). *El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales*. Ediciones Akal S.A. España.
- Bamz, J. (sf). *Arte y ciencia del color*. LEDA. Las ediciones de arte. España.
- Bird, S. (2003). *Greek Designs. Introduction by Susan Woodford*. London: The British Museum Press.
- Bohm, D. (2002). *Sobre la creatividad*. Editorial Kairós. España.
- Calabrese, O. (1999). *Como se lee una obra de arte*. Ediciones Cátedra, S.A. España.
- Calvera, A. (2005). *Arte ¿?Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Editorial Gustavo Gili, S.A. España.
- De Bono, E. (2008). *Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Paidós. España.
- De Bono, E. (2011). *Piensa, antes de que sea demasiado tarde*. Paidós. España.
- Dondis, D. A. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili. España.
- Eagleman, D. (2017). *El cerebro: Nuestra historia*. Anagrama. España.
- Fabris- Germani (1973). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Ediciones Don Bosco. España.
- Fernández A. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. 1ª ed. Editorial Anthropos S.A. España.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito. Argentina.
- Gallardo, H. (2012). *Elementos de investigación académica*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. Costa Rica.
- González, G. (1994). *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. 3ª ed. Emecé Editoriales S.A. Argentina.
- Herman, E. (2017) *Inteligencia visual*. Editorial Plataforma. España.
- Hernández, F. (1995). *Fundamentos del diseño tridimensional*. Editorial Tecnológico de Costa Rica.
- Horta, A. (2004). *Pensar el diseño. Una profesión del siglo XXI*. Editorial Veritas. Costa Rica.
- Kandinsky, W. (1985). *Punto y línea sobre el plano*. Barral Editores. España.
- Malins, F. (1984). *Mirar un cuadro*. Hermann Blume Ediciones. España.
- Marcollí, A. (1978). *Teoría del campo. Curso de educación visual*. Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor. España.
- Meggs, P., & Purvis, A. (2009). *La Historia del Diseño Gráfico*. Editorial RM. México.
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Gustavo Gili. España.



- Moya, R. (2006). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Ediciones TRAMA. Perú.
- Muller-Brockmann, J. (1992). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Ediciones Gustavo Gili. España.
- Munari, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili. España.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. 1ª ed. Traducción de Carmen Artal Rodríguez. Editorial Gustavo Gili, SL. España.
- Muñiz, M. (2012). *Mi profesión a debate*. Forma. La Habana.
- Palladino, E. (2002). *La Teoría y la Práctica. Un enfoque interdisciplinario para la acción*. 1ª ed. Espacio Editorial. Argentina.
- Parini, P. *Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad*. Editorial Paidós. España.
- Pawlik, J. (1979). *Teoría del color*. Editorial Paidós. España.
- Quirós, L. F. (1998). *Diseño. Teoría, acción, sentido*. Editorial Tecnológico de Costa Rica. Costa Rica.
- Ramírez, J. y Carrillo, J. (2009). *Tendencias del Arte. Arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Ensayos Arte Cátedra. España.
- Scott, R. (1993). *Fundamentos del diseño*. Editorial Limusa. México.
- Toporov, V. (2002). *Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. Criterios. Cuba.
- Villafañe, J. (2003). *Introducción a la teoría de la imagen*. 1ª reimp. Madrid: Ediciones Pirámide- Grupo Anaya S.A.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili. España.
- Wong, W. (2001). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili. España.
- Zapelli, G. (2003). *La huella creativa*. Editorial de la Universidad de Costa Rica.

En Línea

Chaves, N. (2017, 12 13). *Archivo de Norberto Chaves*. From Archivo de Norberto Chaves:
<http://www.norbertochaves.com/articulos/listado/disenio>

Cifuentes, Aura. y Díaz, Claudia. (2012) El Diseño Gráfico latinoamericano, como respuesta a proyectos tangibles pertinentes en el medio. Fundación Academia de Dibujo Profesional, Proyecto diseñado para la ejecución de proyectos integradores Programa de Diseño Gráfico, Fundación Academia de Dibujo profesional Recuperado de:

<http://www.fadp.edu.co/publicaciones/proyinvgraf-05.pdf>

Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *EXPERTIA. Volumen 2. Numero 4*, 89-107.

Sánchez, María Eugenia (2007). La revolución digital en el diseño gráfico. Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. ISSN 1850-2032. Recuperado de:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/049A7.pdf



Sánchez, M. E. (n.d.). La revolución digital en el diseño gráfico. *Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.*

Tapia, Alejandro. (2014) Hacia una definición del Diseño Gráfico. Recuperado de:
<http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>

Taborda, F. (2014, 03 28). *Historia y teoría del Diseño Latinoamericano*. From
<http://historiadeldisenolatinoamericano.blogspot.com/2014/03/el-diseno-grafico-en-latinoamerica.html>

Vela, A. (2017). *TICs y formación*. Recuperado de: <https://ticsyformacion.com/2017/09/03/10-momentos-clave-la-historia-del-diseno-grafico-infografia-infographic-design/>