AP6011 DISEÑO III

PROGRAMA DE CURSO

CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
GRUPO:	01
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP6004 Dibujo II, AP6002 Diseño II.
COREQUISITO:	AP6013 Dibujo III.
CREDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	I Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	Grupo 001 lunes y jueves de 13:00 pm a 16:50 pm
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	06 horas semanales, cuanto menos.
CICLO LECTIVO:	I Ciclo 2021.
PROFESORADO:	Licda. Jessica Barrientos Ortega y Lic. José David Rodríguez González
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	JBO: martes de 8:00 am a 12:00 md. (horario para ambos grupos) JRG: miércoles de 1:00 pm a 7:00 pm
E-MAILS:	jessica.barrientos@ucr.ac.cr | josedavidrg88@gmail.com y josedavid.rodriguez@ucr.ac.cr

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso se estudian los procesos de composición y diseño que caracterizan a las obras de arte producidas en la primera mitad del siglo XX, entre ellos el impresionismo francés el post impresionismo, el expresionismo y la nueva objetividad alemanas, el abstraccionismo, el futurismo y escuelas como la Bauhaus, entre otros.

El curso centra su interés en dos áreas:
1. El desarrollo del diseño como eje vertebral de la enseñanza académica contemporánea y centro de evolución del diseño aplicado a la arquitectura, industria, moda, interiorismo, gráfica, joyería, textiles entre otros.
2. La evolución de la forma a partir de la influencia de estos movimientos en las manifestaciones del arte contemporáneo.

2. OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Reconocer elementos visuales característicos de las obras de arte del siglo XX para ser aplicados en proyectos de diseño bidimensional y tridimensional.
2. Introducir la metodología proyectual como insumo para desarrollo y solución de propuestas creativas de diseño.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.1 Discernir entre los elementos característicos de las vanguardias del arte del siglo XX con respecto al arte academicista.
1.2 Identificar los elementos y principios del desarrollo científico y tecnológico, así como los paradigmas actuales para analizar y comprender las manifestaciones artísticas contemporáneas.
1.3 Articular el proceso creativo en forma multidimensional.
2.1 Definir los aspectos que conforman el proceso metodológico proyectual.
2.2 Explorar diversos medios en la complejidad y solución de proyectos de diseño.
2.3 Aplicar la metodología proyectual planteada.

4. CONTENIDOS:

Eje Proyectual

Aplicación del método proyectual de Bruno Munari e introducción al conocimiento de otras metodologías proyectuales como Design Thinking, Gui Bonsiepe, Jorge Frascara entre otros.
Documentación de los procesos creativos: El registro de proceso, la bitácora, el cuaderno de campo, el registro fotográfico, el diario de trabajo, entre otros registros.
Presentación y argumentación de proyectos.

Eje del Conocimiento

Procesos de construcción de la imagen en las vanguardias del arte del siglo XX.
Procedimientos metodológicos y de comunicación en el proyecto creativo de diseño.
Temario:
El impresionismo y post impresionismo.
El expresionismo (El jinete azul, el Fauvismo, la Escuela de París, El Puente).
El abstraccionismo (Orfismo, Neoplasticismo, Suprematismo).
El futurismo.
La Escuela de Bauhaus.

Eje Tecnológico

Procesos de producción.
Instrumentos relacionados con la producción de proyectos de diseño.
Investigación de materiales.

Seguimiento de los procesos de producción.
Formatos de producción.
Formatos bidimensionales.
Formatos tridimensionales.
Formatos mixtos.

5. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Este curso es teórico-práctico y se impartirá con la modalidad virtual haciendo uso de la plataforma METICS para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega de tareas y otras asignaciones pertinentes. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, así como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

Los contenidos teóricos se irán desarrollando simultáneamente con el desarrollo de cada ejercicio en donde el estudiantado investiga y aplica los conceptos propuestos en los proyectos y prácticas.

Los proyectos a realizar se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, comprendiendo conceptos de composición en formatos de dos y de tres dimensiones y enfatizando el planteamiento teórico de proyectos y la visualización de los mismos como método para el desarrollo de la creatividad.

Cada estudiante deberá registrar todas las actividades a través de un documento en formato de bitácora (diario de trabajo) en una plataforma digital. Este documento servirá de referencia para que los docentes revisen el avance de las actividades.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje combinan dinámicas de desarrollo de proyectos, clases remotas, ejercicios exploratorios que promueve el nivel crítico y autocrático de estudiantado.

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

- Rol del Participante:
  Los proyectos a realizar por los estudiantes se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, enfatizándose en la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad. Los procesos de enseñanza aprendizaje son individualizados y grupales.

Descripción de actividades y proyectos:

Tarea 1(trabajo individual):
Tema: Práctica introductoria para la etapa propositiva de la Metodología Proyectual de B. Munari.
Descripción: Escoger un problema de la vida diaria y aplicar la Metodología Proyectual de B. Munari para solucionarlo hasta la Fase 6 de Creatividad. Puede crearse una situación o elegirse alguna de las que se enlistarán.

Tarea 2 (trabajo en subgrupos):
Tema: Análisis de diseño objetual a través de diferentes metodologías (asiento).
Descripción: Elegir un tipo de asiento e identificar con amplitud y detalles problemas en su diseño. Analizar posibilidades de mejora y posteriormente realizar la visualización de la solución de este ejercicio a través de dibujos constructivos 2D o 3D.

Tarea 3 (trabajo individual).
Tema: Ingeniería inversa.
Descripción: Elegir 3 objetos de uso cotidiano y análizar cómo podría ser el planteamiento del problema a partir de ese objeto, utilizando la metodología de Bruno Munari.

Para la elaboración de las tareas será necesario realizar análisis de lecturas relacionadas con las principales metodologías proyectuales.

Mini proyecto (trabajo individual).
Tema: Diseño textil con método rapport. (Ejercicio individual).
Descripción: Realizar un estampado a través del método de rapport para diseño textil. Este diseño deberá ser inspirado en alguna de las siguientes vanguardias artísticas: Pintura metafísica, Surrealismo, Impresionismo francés, Post impresionismo y Expresionismo alemán (movimientos Jinete Azul, Fovismo, Escuela de París y El Puente).

El resultado final del estampado deberá visualizarse como una imagen digital con su respectivo proceso ya que no se realizará el textil en físico. El formato deberá ser cuadrado o rectangular.

Proyecto 1 (trabajo individual).
Tema: Diseño de un objeto funcional (bolso).
Descripción: Diseñar un bolso de trabajo, para una persona (puede ser para algún compañero, amigo, familiar, etc.) Este debe ser funcional, utilitario, debe resolver una necesidad en el usuario.
Metodología: El desarrollo de este ejercicio debe realizarse utilizando la metodología "Design Thinking" en donde el usuario aporta el problema (necesidad) y el diseñador interpreta y soluciona.

La visualización de la solución de este ejercicio puede ser a través de dibujos constructivos 2D o 3D, o en formato digital de fotografías del prototipo en físico.

Proyecto 2 (trabajo en subgrupos):
Tema: Diseño de colección de accesorios de uso personal para evento.
Descripción: Diseñar un accesorio de uso personal para un evento, inspirado en los movimientos vanguardistas Futurismo y Fauvismo. El diseño debe involucrar vestuario y accesorio (s).
Metodología: El desarrollo de este ejercicio debe realizarse utilizando la metodología de Bruno Munari.

La visualización de la solución de este ejercicio será a través de un prototipo para el cual utilizarán el material que tengan a su alcance y deberán modelarlo para la visualización.

Proyecto 3 (trabajo individual).
Tema: Diseño de un espacio fantástico.
Descripción: Diseñar un espacio 3D fantástico a partir del concepto de una "caja blanca". Será un espacio cerrado que no podrá abrirse o desfragmentarse. La manera en que se visualice este espacio quedará a criterio del estudiante. La temática de esta instalación se desarrollará con alguno de los siguientes movimientos abstraccionistas: el Orfismo, el Suprematismo, el Neoplasticismo o el Cubismo, esto quiere decir que a través de esa instalación se verán reflejadas las características de ese movimiento en particular.

La visualización de la solución de este ejercicio deberá ser en formato digital de fotografías y/o video de un prototipo físico (tipo maqueta).

Otras actividades:
Durante el curso y dependiendo de los contenidos, se podrán desarrollar algunas actividades:

- Ejercicios cortos en clase que refuercen los diversos contenidos.
- Ejercicios para la estimulación de creatividad.
- Talleres demostrativos, charlas de expertos.
- Videos, tutoriales, presentaciones.
- Exposiciones.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Semana	Fecha	Temario	Actividades
1	05 de abril	Composición y Diseño. Metodología proyectual de Bruno Munari.	Lectura del programa. Introducción a Metodología Proyectual de Bruno Munari **Tarea 1:** práctica para la etapa propositiva de la Metodología Proyectual de B. Munari. (Escoger un problema de la vida diaria y aplicar la Metodología Proyectual de B. Munari para solucionarlo hasta la Fase 6
	08 de abril	Composición y Diseño. Metodología proyectual de Bruno Munari.	Revisión de tarea 1. **Tarea 2:** Análisis de diseño objetual a través de diferentes metodologías (asiento). (introducción). Elegir un asiento e identificar con amplitud y detalles problemas en su diseño y analizar posibilidades de mejora.
2	12 de abril	Composición y Diseño. Metodología proyectual de Bruno Munari.	Revisión de tarea 2. Asignación: preparar propuestas finales de rediseño de tarea 2.
	15 de abril	Composición y Diseño. Metodología proyectual de Bruno Munari.	Revisión de propuestas finales de tarea 2.
3	19 de abril	Composición y Diseño. Metodología proyectual de Bruno Munari.	Ejercicio de clase: Ingeniería inversa. **Tarea 3:** aplicar la práctica con 3 objetos cotidianos.
	22 de abril	Diseño de rapport. Vanguardias artísticas: Pintura metafísica, Fovismo o Surrealismo, Impresionismo francés, Post impresionismo y Expresionismo alemán (movimientos Jinete Azul, Fovismo, Escuela de París y El Puente)	Revisión de tarea 3. **Introducción a Mini proyecto:** Diseño textil con método rapport. Asignación: Propuestas iniciales.

4	26 de abril	Documentación de los procesos creativos. Presentación y argumentación de proyectos.	Continuidad de ejercicio Diseño textil con método rapport.
	29 de abril	**Evaluación de Diseño textil con método rapport.**	
5	03 de mayo	Design tinking. Documentación de los procesos creativos. Presentación y argumentación de proyectos.	**Introducción a proyecto 1:** Diseño de un objeto funcional (bolso).
	06 de mayo		Avance proyecto 1
6	10 de mayo		Avance proyecto 1
	13 de mayo		Avance proyecto 1
7	17 de mayo		Avance proyecto 1
	20 de mayo		Avance proyecto 1
8	24 de mayo		Avance proyecto 1
	27 de mayo	**Evaluación de proyecto 1**	
9	31 de mayo	Vanguardias artísticas: Futurismo y Fovismo. Metodología Proyectual de Bruno Munari. Documentación de los procesos creativos.	**Introducción a proyecto 2:** Diseño de un accesorio personal para evento. (Vanguardias artísticas: Futurismo y Fovismo) Metodología B. Munari.
	03 de junio		Avance proyecto 2
10	07 de junio		Avance proyecto 2
	10 de junio		Avance proyecto 2
11	14 de junio		Avance proyecto 2
	17 de junio		Avance proyecto 2
12	21 de junio		Avance proyecto 2

	24 de junio	**Evaluación de proyecto 2**	
13	28 de junio	Movimientos abstraccionistas: el Orfismo, el Suprematismo, el Neoplasticismo, el Cubismo. Documentación de los procesos creativos.	**Introducción a proyecto 3:** Diseño de un espacio fantástico.
	01 de julio		Avance proyecto 3
14	05 de julio		Avance proyecto 3
	08 de julio		Avance proyecto 3
15	12 de julio		Avance proyecto 3
	15 de julio		Avance proyecto 3
16	19 de julio		Avance proyecto 3
	22 de julio	**Evaluación proyecto 3**	
17	26 de julio		
	29 de julio	**Ampliación**	

7. EVALUACIÓN DEL CURSO:

Los aspectos formativos a valorar serán: la base teórica de los proyectos, el proceso, la propuesta creativa, la técnica, el montaje o presentación y el registro o documentación de la acción. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso es de un 100% y se desglosa de la siguiente manera:

Rubros a calificar	Valor
Proyecto 01. Diseño de un objeto funcional (bolso).	**20%**
Proyecto 02. Diseño de un accesorio personal para evento.	**20%**
Proyecto 03. Diseño de un espacio fantástico.	**20%**
Trabajos extra clase. (3)	**15%**
Mini proyecto.	**10%**
Aprovechamiento (bitácora de trabajo y desempeño en general).	**15%**

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 el trabajo se considerará como no entregado.
- 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.**

9. BIBLIOGRAFÍA

Brea, JL (2003). *El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural.* CENDEAC.
Calabrese, O (1999). *La era neobarroca.* Cátedra.
Camnitzer, L. (2000) *Global Conceptualism: Points of Origin 1950s-1980s.* Queens Museum of Art.
Danto, AC (1999). *Después del fin del arte.* Paidós. Barcelona, España.
Dondis, DA (1985). *La sintaxis de la imagen.* Editorial Gustavo Gili, S. A.
Gonzales, G. (2002). *Estudio de Diseño.* Editorial Emecé.
Jiménez, J (2003). *Teoría del arte*. Tecnos, Alianza Editorial.
Marcolli, A (1978). *Teoría del campo. Curso de educación visual.* Xarait Ediciones.
Mosquera, G (2001). *Adiós identidad.* MEIAC. Badajoz.
Munari, B (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Editorial Gustavo Gili, S.A.
Powell, J (1998). *Postmodernism for beginners.* Writers and Readers Publishing, Inc.
Quirós, LF (1998). *Diseño. Teoría, acción, sentido.* Editorial Tecnológico de Costa Rica.
Walter, IF. (2001) *Arte del siglo XX.* Taschen.
Wong, W (1995). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional.* Editorial Gustavo Gili, S. A.