ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño GráficoPropuesta programática para el curso AP-6053
AP-6053 DISEÑO DE PATRONES 1
Grupo 1
Requisitos:
Créditos: 2
Horario de clase: Jueves 13:00 p.m. a 16:50 p.m.
Horas contacto: 4 horas semanales
Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos.
Horas de atención al estudiantado: Martes 1:00 p.m. a 3:00 p.m.
Curso lectivo: II semestre, II ciclo lectivo 2021
Profesor: Henry O. Vargas Benavides
Email: henry.vargas@ucr.ac.cr
Modalidad: alto virtual

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 diseños modulares geométricos, desarrollados apartir 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 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 sobreredes regulares. (cuadrados, triángulos equiláteros y hexágonos).

Objetivos específicos

- Manejar adecuadamente instrumentos de precisión (Adobe Ilustrador).
- 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 losmismos.
- Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajocreativo.
- 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 desde la modalidad virtual, 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. Se inicia con diseños que 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, seinicia 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.

Valoración y Aprovechamiento

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

Proyecto 1.
Trabajo en línea y experimentación con vegetales y otros materiales sobre papeles.

Proyecto 2.
Resultados de impresión sobre telas. Camino de mesa (formato rectangular) e individuales de mesa (formato cuadrado). Pañuelo.

Proyecto 3.
Impresión de productos: libretas, lápices, borradores, vasos o tazas y platos.
(el estudiante puede escoger otras opciones, de acuerdo a sus necesidades creativas de diseño.

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 en Mediación Virtual. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías unaausencia), 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 unaausencia 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 de Mediación Virtual, los estudiantes se comprometen el primer día del curso a matricularse en Metics y se hacen responsables por su perfil personal en eseespacio.

• Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta loscontenidos 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 en PDF, con las indicaciones dadas en Metics. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, serán impresos los indicados por el profesor, y se evalúa 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 durantel 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 elestudiante así lo desea.

• Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación virtual de proyectos, debe enviar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega en Mediación Virtual y, además, 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 con el comprobante correspondiente.

• No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sidoelaborados, 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, su 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	16/8	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	23/8	Estructurar el campo modular con parcelaciones simétricas y asimétricas precisas.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase.
3	30/8	Participación: I Coloquio sobre estudios indígenas desde las artes y el diseño	Canal YouTube: IIARTE - UCR
4	6/9	Módulos teselados triangulares y hexagonales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
5	13/9	Desarrollo proyecto 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
6	20/9	Presentación proyecto 1	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase

7	27/9	Patrones y redes mixtas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
8	4/10	Experimentación redes mixtas	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
9	11/10	Aplicar el diseño de patrones a trabajos en telas.	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
10	18/10	**Semana de la desconexión**	
11	25/10	Aplicaciones específicas yen técnicas de impresión	Revisión y discusión de los resultados de distintos ejercicios enclase y extraclase.
12	1/11	Entrega proyecto 2	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
13	8/11	Digitalización de patrones vectoriales	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
14	15/11	Experimentación personal	Presentación y discusión del tema, ejercicio práctico en clase
15	22/11	Trabajo proyecto 3	Presentación de casos paraaplicación práctica en clase
16	29/11	Trabajo proyecto 3	Presentación de casos paraaplicación práctica en clase
17	13/12	Entrega de proyecto 3 final	Revisión de proyectos finales y bitácora del curso.

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, and Homero Alsina Thevenet. *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. México: G. Gili, 1992.