CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP7112.
CURSO: AP7112 Taller Gráfico III.
GRUPO: 01.
MODALIDAD: Virtual / Semestral.
REQUISITO: AP7107 Taller Gráfico II.
COREQUISITO: AP7111 Diseño Gráfico III.
CREDITOS: 03 créditos.
NIVEL: IV Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional.
HORARIO DE CLASE: Lunes 2:00 a 4:50 y Jueves de 9:00 pm a 11:50 pm. 06 horas
HORAS CONTACTO: presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: Cuanto menos 04 horas semanales.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: Miércoles de 1:00 pm a 7:00 pm. Con cita.
CICLO LECTIVO: I Semestre I Ciclo Lectivo 2021.
PROFESOR: José David Rodríguez González
eMail: ucrjdrg@gmail.com

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Taller Gráfico III es un curso teórico-práctico cuyo eje transversal desarrolla los conceptos avanzados de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño gráfico de sistemas visuales coordinados y seriados.

Los proyectos que se desarrollan son de carácter real y se centran en problemas de imagen corporativa, imagen coordinada, señalización y diseño de sistemas visuales, entre otros.
Se trata de la creación de lenguajes de signos visuales mediante la representación iconográfica, ilustrativa, fotográfica y tipográfica.

Los ejercicios que se desarrollan ofrecen la posibilidad para atender, practicar y dominar los conceptos de coordinación y de "Leitmotiv" en el diseño de sistemas visuales que deben concebirse y percibirse, dentro de su diversidad, como una unidad.

El diseño de sistemas visuales eficientes se alcanza con una minuciosa labor de investigación, proyectación y conceptualización de los componentes cromáticos, iconográficos y tipográficos.
Los proyectos de este Taller reúnen los distintos elementos que se experimentaron y elaboraron en los Talleres anteriores pero que ahora se incorporan e interactúan en unidades visuales mayores.

La aplicación de sistemas visuales alcanza el mundo exterior llegando hasta los espacios públicos.
Su desarrollo exige labor de campo para la contextualización de componentes socio-culturales y de aspectos logísticos e infraestructura con la lumínica, la ergonomía, el clima y la percepción.

Por otra parte, los trabajos deben considerar aspectos de producción y atender incluso aspectos de diseño industrial. Los procesos de verificación adquieren especial interés cuando se desea un producto eficiente.

Los cursos de Taller Gráfico ofrecen un espacio para el adiestramiento profesional y técnico en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, en los que el trabajo en grupo y la noción de equipo se vuelven fundamentales.

OBJETIVOS GENERALES

1. Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño visual.
2. Diseñar sistemas visuales.
3. Contextualizar el trabajo en sus variables sociocultural y espacial.
4. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas de los sistemas visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.1. Diseñar considerando las distintas etapas que el método proyectual contempla.
1.2. Elaborar maquetas con profesionalismo.
1.3. Llevar a cabo trabajos de verificación.
1.4. Ofrecer soluciones eficientes a problemas de diseño serial.

2.1. Elaborar series visuales con carácter unitario.
2.2. Aplicar el concepto del Leitmotiv.
2.3. Desarrollar sistemas aplicados a impresos, señalización y diseño digital.
2.4. Reconocer la diferencia entre identidad e imagen en el campo del diseño visual.
2.5. Concebir y diseñar imágenes corporativas.
2.6. Dominar el concepto de coordinación en sistemas de diseño.

3.1. Considerar las variables que afectan los sistemas visuales.
3.2. Estudiar los elementos que condicionan el trabajo de diseño destinado a espacios públicos.
3.3. Desarrollar trabajos de campo antes y durante la labor de diseño.

4.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental e integral del trabajo en diseño.
4.2. Desarrollar propuestas alternativas a problemas de diseño.
4.3. Buscar, en otras disciplinas, fuentes de información complementaria y de apoyo para el trabajo.
4.4. Proponer soluciones no tradicionales e innovadoras a problemas de diseño serial.

CONTENIDOS

Los contenidos del curso abordarán la imagen, su percepción y sus niveles de comunicación: la representación, el simbolismo y lo conceptual.

- Eje proyectual:
    - Gestión y verificación del proceso de diseño.
    - El diseño y la investigación.
    - Documentación y presentación de procesos creativos de investigación en diseño gráfico.
    - Análisis y validación de soluciones, modelos y maquetas de propuestas visuales.

- Eje de conocimiento:
    - Símbolos y signos. Señalética. Sistemas de señalización.
    - Sistemas de imagen coordinada. Diseño seriado. Diseño coorporativo. La marca.
    - Diseño gráfico, ergonomía e infraestructura en el contexto del espacio público.

- Eje de tecnología:
    - Técnicas manuales y digitales para la ideación y creación de unidades visuales seriadas.
    - Manejo de instrumentos y medios clásicos y digitales y de forma mixta en la consecusión de sistemas visuales coordinado.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

El presente curso es de modalidad de Taller, 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 de sistemas visuales para la comunicación desde el diseño gráfico 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 del diseño gráfico abordando la identidad visual, de la imagen coordinada, la señalética y los sistemas visuales de comunicación. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y grupales.

Actividades: En el transcurso del taller se desarrollarán hasta su complitud final profesional, cuanto menos tres actividades o proyectos sobre la unidad visual como sistema de comunicación, mismas que podrán ser individuales, colaborativos o mixtos:

Proyecto 001 Diseño de identificador gráfico.
Proyecto 002 Diseño de con unidad visual e iconográfica.
Proyecto 003 Diseño de Libro de Marca.

Las actividades y proyectos que se desarrollan están enmarcados en situaciones reales. Lo anterior implica la necesidad de que los estudiantes consideren, desde el principio, las variables del cliente, de los recursos con que se cuenta, de los medios de impresión o reproducción, el público meta y el contexto sociocultural.

Toda actividad se desarrolla sobre los principios proyectuales, con abordajes teóricos y con ejercicios técnicos. Los integrantes del Taller 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, fortaleciendo la solidaridad, la comunicación interpersonal y la capacidad de argumentar y sustentar ideas y acciones, capacidades fundamentales en la práctica profesional.

El taller se convierte en espacio temporal de trabajo y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con el diseño gráfico, la teoría de sistemas, la programática y la imagen visual coordinada para la comunicación visual.

CRONOGRAMA Y CALENDARIO TEMÁTICO

Semana 01	Abril 05 - 11	Lectura y Presentación del Programa de Curso. La marca: El identificador Gráfico.
Semana 02	Abril 12 - 18	Semana Universitaria Proyecto I El Identificador gráfico
Semana 03	Abril 19 - 25	Proyecto I El Identificador gráfico
Semana 04	Abril 26 - Mayo 02	Proyecto I El Identificador gráfico
Semana 05	Mayo 03 - 09	Mayo 3 - Feriado Proyecto I El Identificador gráfico
Semana 06	Mayo 10 - 16	Evaluación Proyecto I El identificador gráfico
Semana 07	Mayo 17 - 23	Proyecto II Unidad visual e iconográfica
Semana 08	Mayo 24 - 30	Proyecto II Unidad visual e iconográfica
Semana 09	Mayo 31 - Junio 06	Proyecto II Unidad visual e iconográfica
Semana 10	Junio 07 - 13	Proyecto II Unidad visual e iconográfica
Semana 11	Junio 14 - 20	Evaluación Proyecto II Unidad visual e iconográfica
Semana 12	Junio 21 - 27	Proyecto III Libro de Marca
Semana 13	Junio 28 - Julio 04	Proyecto III Libro de Marca
Semana 14	Julio 05 - 11	Proyecto III Libro de Marca
Semana 15	Julio 12 - 18	Proyecto III Libro de Marca
Semana 16	Julio 19 - 25	Julio 26 - Feriado Evaluación Proyecto III Libro de Marca
Semana 17	Julio 26 - Agosto 01	Ampliación

Marzo La unidad visual como principio.
Abril Sistemas e Identidad visual.
Mayo Identidad visual y Programática.
Junio Gestión de programas y sistemas de comunicación visual.

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos a valorar serán:

i. Base teórica de los proyectos.
ii. Proceso y documentación.
iii. Propuesta conceptual y coherencia visual.
iv. Experimentación y técnica final.
v. Acabado y montaje.

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.
El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa asi:

Proceso. Seguimiento. Asimilación		30%
Trabajo Extra Clase (Documentación. Bitácora. Exposiciones. Presentaciones)		10%
Proyecto I	El identificador gráfico	20%
Proyecto II	Unidad visual e iconográfica	20%
Proyecto III	Libro de Marca	20%

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 profesor durante el desarrollo del Taller.

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

Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y complitud de los proyectos serán definidos particularmente, de manera que es responsabilidad de cada estudiante, según la temática seleccionada y objetivos planteados.

NORMAS DEL CURSO

El calendario de curso del primer ciclo lectivo 2021, tal y como indica UCR-ORI es desde el 5 de abril de 2021 hasta el 18 de julio de 2021 inclusive y las fechas de evaluación final son desde el 19 de julio 2019 hasta el 31 de julio de 2021 inclusive.

En cada sesión se tomará lista y el control de asistencia.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el Taller.

Cuando un estudiante no asista a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega y montaje.

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 posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, e identificados en el espacio correspondiente para la evaluación. De no ser así la nota sera de cero “0”.

Todos los estudiantes deberán asistir y estar presentes en todas las evaluaciones del curso. Todas las evaluaciones serán sincrónicas, excepto en situaciones debidamente informadas, documentadas y pactados con anticipación. Si un estudiante no está presente en la evaluación y no informó al profesor al respecto, aunque presente su proyecto para evaluación, el estudiante obtendrá una nota de cero “0”.

Durante el proceso de gestión de los proyectos se harán tomas fotográficas y documentación con el propósito de registrar el desempeño y resultados del curso a la vez que para ilustrar y acompañar publicaciones referentes a los procesos, metodologías, resultados e insumos generados en el taller

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.

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del taller, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas durante todo el desarrollo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Bergström Bo. Essentials of visual communication. Laurence King Pub. London. 2008. Chaves Norberto. La imagen corporativa. Ed. GG. Barcelona. 2001.
Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
Dondis Donis A. La Sintaxis de la Imagen. Ed G.G. Barcelona, 1988.
Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
Frutiger Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG. Barcelona. 2002.
González Solas. Identidad Visual Corporativa. Ed. Síntesis. Madrid. 2004.
Lee S Terry. Managing the design process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
Lidwell W. y otros. Principios universales del diseño. Ed. Blume. Barcelona, 2005.
Lupton E. & Cole Phillips J. Graphic design: The new basics. P.A. Press. New York. 2008. Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. G.G. Barcelona. 2002.
Newark Quentin. ¿Qué es el diseño gráfico?. Ed. GG. México. 2002.
Twemlow Alice. ¿Qué es el diseño gráfico 2?. Ed. GG. México. 2006.