



<b>CARRERA:</b>	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP7102.
<b>CURSO:</b>	AP7102 Taller Gráfico I.
<b>GRUPO:</b>	01.
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP6012 Diseño IV. AP6005 Taller de Pigmentos.
<b>COREQUISITO:</b>	AP7101 Diseño Gráfico I.
<b>CREDITOS:</b>	03 créditos.
<b>NIVEL:</b>	III Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	LAB 108. Martes y Viernes 09:00 11:50
<b>HORAS CONTACTO:</b>	06 horas Bimodal
<b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>	Cuanto menos 04 horas semanales.
<b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b>	L 2 a 4 pm Cita previa. Oficina SAP.
<b>CICLO LECTIVO:</b>	I Semestre I Ciclo Lectivo 2022.
<b>PROFESOR:</b>	Julio Blanco-Bogantes, MFA
<b>eMail:</b>	julioblancobogantes.ucr@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Taller Gráfico I es un curso teórico-práctico cuyo eje transversal es la teoría y gestión de la imagen. El taller introduce a los participantes en la metodología proyectual aplicada al Diseño Gráfico y la imagen. Les enfrenta, por primera vez, con situaciones reales encunto a la conceptualización, proyectación y realización de trabajos relacionados con los diversos niveles de representatividad, percepción y comunicación de la imagen.

Por una parte el taller aborda la experimentación y elaboración de ilustraciones utilizando técnicas clásicas, ofreciendo un acercamiento a materiales y recursos técnicos de extraordinarias posibilidades expresivas. El trabajo profesional-sistemático afina la labor manual, la observación y la sensibilización respecto a la precisión de las técnicas, exigiendo además seguimiento, concentración, exactitud y constancia, valores fundamentales en la creación y en el Diseño Gráfico.

Por otra parte, se experimentan también con técnicas mixtas, la producción y gestión de la imagen desde la dimensión digital. En ambos sentidos el taller ofrece la experiencia necesaria para distinguir las distintas posibilidades de técnicas para la comunicación visual análogas y digitales, para que el diseñador las aplique de forma consecuente según las características de los proyectos que desarrolle.



Los proyectos reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado. Esta situación posibilita la experiencia de enfrentarse a un cliente y de tener que ofrecer el máximo de posibilidades creativas con recursos materiales y técnicos limitados. Al estar sujetos a plazos de tiempo ya determinados y fijos estos proyectos promueven el desarrollo de criterios de responsabilidad, profesionalismo y ética. Cuando las circunstancias lo permiten se llevarán a cabo incluso tareas de supervisión y control de calidad en procesos de pre-prensa e impresión.

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. Estudiar las bases de la metodología proyectual aplicada a trabajos de diseño gráfico.
2. Estudiar el papel de la imagen en general, y de la ilustración en particular, en la Comunicación Visual.
3. Ilustrar con técnicas clásicas.
4. Elaborar imágenes para distintos fines y medios de reproducción / transmisión.
5. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes en el diseño visual.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

---

- 1.1. Resolver el trabajo de diseño en forma metodológica.
- 1.2. Identificar los problemas en diseño que se deben resolver.
- 1.3. Recopilar y analizar información para la solución de problemas en diseño.
- 2.1. Conocer las posibilidades de la imagen como elemento principal o complementario de la comunicación visual.
- 2.2. Recomendar, cuando sea el caso, el uso de la imagen como recurso visual en proyectos gráficos.
- 3.1. Trabajar, adecuadamente, técnicas de ilustración tradicionales.
- 3.2. Recomendar técnicas de ilustración según las aplicaciones y los sistemas de impresión.
- 3.3. Reconocer, en impresos, las técnicas usadas en las ilustraciones.
- 4.1. Componer estética y estratégicamente unidades ilustrativas.
- 4.2. Diseñar conjuntos gráficos en los que la imagen juega un papel importante.
- 4.3. Realizar imágenes / ilustraciones en forma digital.
- 4.4. Planificar la imagen como elemento complementario de unidades visuales mayores.
- 5.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2. Concebir, proyectar y crear imágenes creativas, genuinas y con alto sentido de profesionalismo.

## **CONTENIDOS**

---

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

- Eje proyectual:
  - Administración del proceso de diseño.
  - El diseño y la investigación.
  - Documentación de procesos creativos de investigación y diseño.
  - Análisis de datos.



- Eje de conocimiento:
  - Los tres niveles de comunicación de la imagen: el realismo, la síntesis y la abstracción.
  - Imagen, Síntesis, Descomposición, Sinergia: Signo, Símbolo, Marca, Señal.  
(Leyes de simplicidad. Descomposición de la forma, la Imagen como Sistema)
  - Ilustración y contexto (Aplicación de la Ilustración, la comunicación y los medios digitales).
- Eje de tecnología:
  - Técnicas de ilustración análogas clásicas (Lápices de color, pigmentos, tintas, técnicas mixtas).
  - Manejo de instrumentos y medios en la ilustración clásica, la ilustración asistida por medios digitales y de forma mixta.

## **METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA**

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico. La metodología será bimodal combinando las sesiones virtuales con sesiones presenciales

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 la imagen en el diseño gráfico y la comunicación visual 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, la ilustración y la comunicación visual. 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 imagen y la ilustración, mismas que podrán ser individuales, colaborativos o mixtos:

Proyecto 001 Niveles de representación visual de la imagen.

Proyecto 002 Imagen, forma, comunicación.

Proyecto 003 Imagen, comunicación visual y contexto.

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.



Nota: Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del Taller, el estudiante que use el tiempo, el equipo y el espacio del laboratorio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontará hasta un 10% del rubro de seguimiento.

Adenda: El curso AP7102 en seguimiento a las medidas institucionales por el COVID-19 durante el I ciclo lectivo 2020 se gestionará en modalidad bimodal.

### CRONOGRAMA Y CALENDARIO TEMÁTICO

Semana 01	Mar 28 / Abr 01	Lectura y Presentación del Programa de Curso. El Diseño Gráfico: el lenguaje, la comunicación y la representación visual. La Ilustración. La gramática visual. El Diseño Grafico aplicado a objetos.
Semana 02	Abril 04/08	Proyecto I Sesión Presencial
<i>Semana 03</i>	<i>Abril 11/15</i>	<i>Semana Santa</i>
Semana 04	Abril 18/22	Proyecto I
Semana 05	Abril 25/29	<i>Semana Universitaria</i>
Semana 06	Mayo 02/06	Proyecto I Sesión Presencial
Semana 07	Mayo 09/13	Proyecto I
<b>Semana 08</b>	<b>Mayo 16/20</b>	<b>Evaluación Proyecto I Presencial</b>
Semana 09	Mayo 23/27	Proyecto II
Semana 10	May 30 / Jun 03	Proyecto II Sesión Presencial
Semana 11	Junio 06/10	Proyecto II
Semana 12	Junio 13/17	Proyecto II
<b>Semana 13</b>	<b>Junio 20/24</b>	<b>Evaluación Proyecto I Presencial</b>
Semana 14	Jun 27 /Jul 01	Proyecto III
Semana 15	Julio 04/08	Proyecto III Sesión Presencial



Semana 16	Julio 11/15	Proyecto III
<b>Semana 17</b>	<b>Julio 18/22</b>	<b>Evaluación Proyecto III Presencial</b>
Semana 18	Julio 25/29	Ampliación.

**Marzo** El diseño gráfico, la imagen y la comunicación visual.

**Abril** La imagen y sus niveles de representatividad.

**Mayo** La Imagen y la forma.

**Junio** La imagen, los medios y el contexto.

### **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 así:

Proceso. Seguimiento. Asimilación	30%
Trabajo Extra Clase (Documentación. Bitácora. Ensayos. Exposiciones)	15%
Proyecto I Niveles de comunicación visual de la imagen	15%
Proyecto II Imagen, forma, representatividad	20%
Proyecto III Imagen, Contexto y Comunicación Visual	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.u.cr/normativ/orden\\_y\\_disciplina.pdf](http://www.cu.u.cr/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**

---

El calendario de curso del primer ciclo lectivo 2022, tal y como indica UCR-ORI es desde el 28 de marzo 2020 hasta el 22 de julio de 2020 inclusive.

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia.

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

Cuando un estudiante no asista personalmente 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, ordenados e identificados en el espacio correspondiente para montaje y evaluación. De no ser así la nota será de cero "0".

Todos los estudiantes deberán asistir y estar presentes en todas las evaluaciones del curso. Todas las evaluaciones son presenciales, excepto en situaciones debidamente informadas, documentadas y pactadas con anticipación. Si un estudiante no está presente en la evaluación y no informó al profesor al respecto, aunque la presentación de su proyecto esté montada 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.



En los talleres y laboratorios siempre se deben contemplar medidas de seguridad a la vez que portar los permisos correspondientes para uso de equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- Bergström Bo. Essentials of visual communication. Laurence King Pub. London. 2008.
- Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Dabner D, Stewart S & Zempol E. Diseño Gráfico: Fundamentos y Prácticas. Ed. Blume. 2015.
- Dondis Donis A. La Sintaxis de la Imagen. Ed G.G. Barcelona, 1988.
- Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
- González-Miranda E & Quindós T. Diseño de Iconos y Pictogramas. Ed. U del PV. 2014.
- Heufler Gerhard. Design Basics. Ed. Niggli. Zurich. 2004.
- Leborg Christian. Visual Grammar. P. A. Press. New York. 2006.
- Lee S Terry. Managing the desing process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
- Lidwell W. y otros. Principios universales del diseño. Ed. Blume. Barcelona. 2005.
- Lupton E. Intuición, Acción, Creación: Graphic Design Thinking. Ed. G.G. Barcelona. 2014.
- 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. G.G. México. 2002.
- Twemlow Alice. ¿Qué es el diseño gráfico 2?. Ed. G.G. México. 2006.
- Sherin Aris. Elementos del Diseño: Fundamentos del color. Ed. PAD. Barcelona. 2013.
- Swan Alan. Bases del diseño gráfico. Ed. GG. Barcelona. 2002.
- Visocky O'grady Jenn & Ken. A designers research manual. Ed Rockport. MA 2006.
- Zeegen Lawrence. Principios de Ilustración. Ed. G.G. Barcelona. 2013.