



PROGRAMA DE CURSO - CICLO COMÚN AP-6012 Diseño IV

CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP-6012.
CURSO:	AP-6012 Diseño IV.
GRUPOS:	01 y 02.
MODALIDAD:	Semestral.
USO DEL ENTORNO VIRTUAL:	Bajo virtual
CICLO LECTIVO:	II Ciclo Lectivo 2022.
REQUISITO:	AP-6010 Diseño III.
CORREQUISITO:	AP-6013 Dibujo III.
CRÉDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	IV Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	G 01: Lunes y jueves de 1:00 a 5:00 pm G 02: Martes y Viernes de 1:00 a 5:00 pm.
HORAS CONTACTO:	08 horas semanales
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	06 horas semanales
PROFESORADO:	Mag. Susana Villalobos / Lic. Jessica Barrientos/ Mag. Andrés Badilla
e-mail:	susanamaria.villalobos@ucr.ac.cr / jessica.barrientos@ucr.ac.cr andres.badillaaguero@ucr.ac.cr
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	Jessica Barrientos M: 8:00 am a 12:00 md Andrés Badilla: V: 8:00 am a 12:00 md Susana Villalobos: L y M: 13:00 am a 17: pm

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

En este curso se estudian los procedimientos creativos que caracterizan aquellas tendencias que, dentro de los movimientos artísticos del siglo XX, se separaron de la evolución estilística-morfológica, formalista y racional para buscar con sus actividades irreverentes, redefinir el concepto de arte.

El curso busca complementar el panorama metodológico relacionado con los procesos de diseño y composición pretendiendo de esta manera, que los cuatro cursos de diseño se conviertan en alternativas objetivas y profesionales en la acción de crear.

Además, pretende generar la actitud crítica e investigativa necesaria para objetivar en lo académico, las



acciones teóricas y prácticas que se propongan; desarrollando un cuerpo de conocimientos que sirva al futuro de prácticas profesionales del estudiantado.

Este curso se impartirá aplicando la modalidad de virtualidad baja, para efectos de la mediación virtual se hará uso principalmente de la plataforma de Mediación Virtual de Metics. Se utilizará la plataforma METICS como espacio de apoyo para la mediación de los aprendizajes, presentación de recursos, asignaciones y entregas de ejercicios. Los estudiantes contarán con el apoyo de las personas docentes para actividades presenciales e introductorias a cada unidad temática. Además se facilitarán recursos, textos e imágenes para optimizar la profundización de cada temática abordada.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

Aplicar **procedimientos alternativos de diseño y composición** basados en la lectura profesional de obras de arte moderno y post-moderno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Introducir conceptos de la semiosis pragmática en la creación y valoración de proyectos de arte.

Aplicar al diseño la deconstrucción como retórica plástica actual y su contexto.

Reconocer la intertextualidad como medio de comunicación.

Aplicar medios alternativos para componer y diseñar.

Reconocer la transgresión en el diseño como un instrumento crítico-creativo

Promover la interactividad como instrumento creativo para el diseño.

CONTENIDOS:

Los contenidos y proyectos se distribuyen en tres ejes:

Eje del Conocimiento:

El arte conceptual

¿Qué es arte? Redefinición de su actividad

De la forma con contenido al contenido como "forma". Del arte morfológico al arte como idea.

Retórica formal del arte conceptual.

El arte documentado. Lo efímero. La interactividad. La descontextualización.

El espacio fáctico.

Semiosis visual



Retórica de la imagen y del objeto. Intertextualidad de la imagen y de los objetos.

Anclaje y relevo: fijación de sentido entre la imagen y el texto.

Deconstrucción

Ejes de actividad deconstructiva: La des-composición. La des-centralización. Lo dis-continuo.

La otredad. La esquizofrenia. El vacío. Deconstrucción: método o estilo.

Teoría del campo

Trascender los medios físicos. **La interactividad como el nuevo formato.**

Teoría de Campo unificada.

Posmodernidad

La apropiación como método. Eclecticismo e historicismo. Desvanecimiento de los límites.

Criticidad mediática. El arte sin estilo. Los “neo estilos”: Renacer de los medios tradicionales;

Retorno a la morfología plástica. Desacralización y antiesteticismo: Contracultura. Nuevas temáticas.

Medios y sus nuevas relaciones

Del collage al ensamble y a la instalación. Happening y performance.

Fotorealismo, video arte, interactividad digital: Realismo sin efectos. El video en la instalación.

Paradojas de la temporalidad.

Evolución de los principios del Dadá y el Constructivismo Ruso. El “ready made”. De Duchamp a Rauschenberg.

Eje Proyectual:

El arte conceptual.

Outsider art. y el “Art-brut”.

Interactividad como formato del antiarte.

Ready made y Poema-objeto

Poemas visuales

Cadáver exquisito

Autorretratos conceptuales

Instalación



Performance

Happening

Collage

Ensamble

Diseño Interactivo

Arte Medial

Eje Tecnológico:

Medios y sus nuevas relaciones.

Nuevos formatos.

New media art o arte de los nuevos medios.

Fotorrealismo, video arte, interactividad digital: Realismo sin efectos. El video en la instalación.

Herramientas digitales

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

Este curso es teórico-práctico y se impartirá con la modalidad virtual baja. Durante la mediación virtual se hará 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.

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

Rol del Facilitador:

Los docentes irán desarrollando los contenidos progresivamente a partir de un acercamiento a los aspectos fundamentales de cada tema.

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:

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.

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 según su propio criterio y a partir de la retroalimentación del equipo docente.

Actividades

01-Diseño 3D sugiriendo tridimensión. RENDER

02-Ejercicios y pruebas cortas sobre diseño y composición

03- Ensayo/ Tema: Diseño contemporáneo (con referente de diseñador (a) o artista)

Proyectos

Temática: Tendencias futuras: Diseño y Arte.

Metodología: Design thinking (Implica las fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear)

Modalidad: grupal-individual

Técnica: libre

Descripción general: El proyecto procura analizar las tendencias futuras como desencadenante creativo y conceptual para aplicar procedimientos alternativos de diseño y composición, en los que la función y la forma están basados en la conjunción de tendencias del arte moderno, posmoderno y tendencias futuras¹.

01-Etapa: Diseño de producto

La primera etapa consiste en elegir una tendencia futura y aplicar procedimientos alternativos de diseño y composición mediante el desarrollo de un producto de diseño que permita comunicar la idea, componentes e interacciones planteadas para la propuesta. Algunas de las tendencias y contenidos para el desarrollo de los proyectos son las siguientes: el ready made. Arte transgresor. Outsider art. "Art-brut". El arte objetual. El dadaísmo. Surrealismo. Constructivismo ruso.

02-Etapa: Interfaz

Modalidad: individual

Formato de presentación prototipo digital (XD, Figma)

03- Presentaciones: Se realizarán 2 presentaciones sincrónicas, con apoyo de material audiovisual para evidenciar proceso (para efectos del curso las presentaciones se deben asumir como bitácora digital).

¹ Se facilitará material complementario respecto a las tendencias futuras.



Contenidos:

Semiosis visual. Resemantización. Intertextualidad. Retrato y autorretrato. Relevo y Anclaje. Retórica de la imagen. Narrativa gráfica. Contemporaneidad.

Cronograma de actividades:

Nota aclaratoria: Las fechas asignadas en este cronograma corresponden a los horarios de los grupos 01 y 02 respectivamente. El cronograma está sujeto a cambios. En caso de presentarse alguna variación, esta será discutida y pactada con ambos grupos.

Adicionalmente se entrega un cronograma detallado con las guías, especificaciones y asignaciones extraclase.

Semana/ Fecha/ Docente	Temas	Actividades
16 y 17 agosto	- Introducción -Introducción al curso	-Lectura y análisis del programa. -Ejercicio creativo
19 y 20 agosto	-Contextualización -Metodología DT	-Presentación de contenidos. -Fases metodológicas
23 y 24 agosto	Tendencias -Arte moderno y post-moderno -Constructivismo ruso -El dadaísmo -Surrealismo -El ready made -El arte objetual	Actividad 01-Diseño 3D de un objeto basado en una tendencia de Arte contemporáneo VR (Visual)



	<ul style="list-style-type: none">-Arte moderno y post-moderno-Arte transgresor-Outsider art.-“Art-brut”.	
26 y 27 agosto	01-Etapa: Diseño de producto	<ul style="list-style-type: none">- Presentación de contenidos.-Observación y análisis de antecedentes y referentes.- Elección de tendencia artística para el proyecto.- Elección y delimitación del tema.
29 de agosto	01-Etapa: Diseño de producto Empatizar Definir Idear Prototipar Testear	Entrega de herramientas metodológicas Avances y revisiones
05 al 16 setiembre	Clases asincrónicas	Ensayo
28 de setiembre	1 Evaluación	Diseño de producto
03 de octubre	02- Etapa: Interfaz	Presentación de contenidos Entrega de herramientas metodológicas
	02- Etapa: Interfaz Empatizar Definir Idear	Retroalimentación y compilación



	Prototipar Testear	
25 nov	2 Evaluación	Diseño de interfaz
02 dic	Ampliación	

EVALUACIÓN DEL CURSO:

Los aspectos formativos a valorar serán la base teórica de los proyectos, el proceso, la propuesta creativa, la técnica, 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	Desglose	Valor 100%
Diseño 3D	Tendencia artística Composición Propuesta creativa Técnica	10%
Asignaciones extraclase	6 Asignaciones. Puede variar el número y los componentes de cada asignación según el nivel de avance, asimilación y aplicación de la metodología del curso. Cualquier modificación será discutida previamente con ambos grupos.	12% (2% cada asignación). En caso de modificarse la cantidad de asignaciones, el porcentaje se distribuirá de forma equitativa en la cantidad total de tareas
Proyecto	01 Etapa Diseño de producto	30% Pertinencia metodológica Veracidad Rigor científico
	02 Etapa diseño de interfaz	30%



		Pertinencia metodológica Veracidad Rigor científico
	Presentación	8%
	Ensayo (máximo 5 pág)	10%



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/ordenydisciplina.pdf)

Puntos importantes:

No se evaluarán proyectos cuyo proceso no haya sido conocido previamente por los docentes mediante cualquiera de los medios oficiales pactados entre el equipo docente y estudiantes.

Cuando un estudiante no presenta las asignaciones y proyectos en la fecha establecida, debe hacer llegar la justificación de acuerdo a la normativa de la Universidad de Costa Rica.

Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, se recomienda comunicarlo al equipo docente 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.

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. Jiménez, J (2003). Teoría del arte. Tecnos, Alianza Editorial.

Julier, G. (2010). *La Cultura del diseño* (5th ed.). Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2010.

Lupton, E. (2017). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2019.

Marcollí, 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.

Álvaro Sylleros, Begoña Taladriz, Renato Bernasconi, Francisco Pizarro y Rodrigo F. Cádiz (2020) Personal Meaning Organization (PMO): A Hermeneutic Approach to Design, The Design Journal, 23:5, 735-753, DOI: 10.1080/14606925.2020.1807718 To link to this article:
<https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1807718> Published online: 25 Aug 2020. Submit your article to this journal Article views: 107 View related articles View Crossmark data

Wong, W (1995). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Editorial Gustavo Gili, S. A.