



AP- 7107

TALLER GRÁFICO II PROGRAMA DE CURSO

CARRERAS:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7107.
GRUPO:	01
MODALIDAD:	semestral.
CICLO LECTIVO:	II Ciclo Lectivo 2022.
REQUISITO:	AP7102 Taller Gráfico I
CORREQUISITO:	AP7106 Diseño Gráfico II
CREDITOS:	03 créditos.
NIVEL:	VI Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional
HORARIO DE CLASE:	martes y viernes de 9:00 am a 11:50 am
HORAS CONTACTO:	06 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	al menos 04 horas semanales
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	miércoles de 1 a 5 pm
PROFESORADO:	Lic. José David Rodríguez González.
E-mail:	josedavid.rodriguez@ucr.ac.cr / josedavidrg88@gmail.com

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Curso teórico-práctico que desarrolla los conceptos intermedios de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño editorial.

Algunos de los proyectos que se desarrollan son de carácter real aplicado y se centran en problemas de diseño editorial. Se trata, en primera instancia, de trabajar a base de tipografía en la construcción de mensajes, páginas y documentos que pueden ir desde la señalética, el desplegable, afiche, hasta libros.

Los ejercicios que se desarrollan ofrecen la capacitación para entender y dominar aspectos compositivos y la maquetación (layout). Junto con las tipografías y sus múltiples aplicaciones (títulos, cuerpos de textuales, notas explicativas, etc.), deben componerse campos visuales armoniosos con elementos complementarios como ilustraciones, fotografías, gráficos y zonas de descanso visual. Los trabajos deben también resolver el problema de la correcta jerarquización y la legibilidad, tanto del texto en sí, como de los distintos componentes del campo visual.



Las situaciones reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado. Los proyectos posibilitan la experiencia de enfrentar los requerimientos y su aplicación asertiva teniendo que ofrecer el máximo de posibilidades creativas con recursos materiales y técnicos sujetos a determinadas limitaciones.

Cuando las circunstancias lo permiten, pueden incluso llevarse a cabo tareas de supervisión y control de calidad de procesos de pre-prensa e impresión. Al estar sujetos a plazos prefijados, dichos proyectos desarrollan el criterio de responsabilidad y profesionalismo.

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

2. OBJETIVOS:

OBJETIVOS GENERALES:

1. Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño visual.
2. Introducir los principios del diseño sostenible a la metodología proyectual.
3. Estudiar las aplicaciones y posibilidades de la tipografía en impresos.
4. Concebir impresos variados.
5. Diseñar y producir trabajos de carácter editorial.
6. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas de la tipografía en el diseño visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1.1 Resolver el trabajo de diseño de forma metodológica.
- 1.2 Identificar las buenas ideas en diseño, con base en sus posibilidades de realización.
- 1.3 Recomendar los materiales y tecnologías adecuados para la realización de proyectos gráficos.

- 2.1 Elaborar propuestas para impresos utilizando adecuadamente los recursos tipográficos.
- 2.2 Recomendar tipografías acordes con el carácter y naturaleza del material en el que se va a utilizar.
- 2.3 Utilizar la tipografía en sus distintas formas expresivas, como texto y como imagen.

- 3.1 Elaborar bocetos y maquetas ("dummies") para impresos
- 3.2 Diseñar impresos (afiches, desplegados, catálogos, libros).
- 3.3 Trabajar proyectos gráficos en forma digital, utilizando los softwares adecuados.

- 4.1 Organizar los distintos componentes visuales de un libro, en forma coherente.
- 4.2 Recomendar formatos, tipos de encuadernación, tipos de papel y otros recursos de impresión.
- 4.3 Negociar con clientes acerca de trabajos de carácter editorial.



- 5.1 Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2 Concebir, proyectar y crear impresos creativos y genuinos, con alto sentido de profesionalismo.

3. CONTENIDOS:

Este curso está fundamentado en contenidos que se distribuyen en tres ejes:

Eje Proyectual.

El proyecto en/de Diseño Editorial:

- La creatividad.
- La creatividad y el diseño gráfico tipográfico (texto y textura).
- Materiales y tecnologías.
- La experimentación.

Eje del Conocimiento.

El Diseño Editorial:

Procesos de producción plástica:

- Tipografía: Letra y Texto.
- Diseño de Infografía.
- Maquetación (Layout): la mancha, los blancos, texto e imagen, interlineado, legibilidad, columnas, folios, etc.

Eje Tecnológico.

Medios y Media:

- Impresos (Libros, catálogos, desplegables, afiches, formatos no tradicionales).
- Nuevos Medios (e-books, proyecciones, luminosos, tipos en movimiento, web).
- Diseño Sostenible.

4. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

El curso AP7107, durante el II ciclo lectivo 2022 se gestionará bajo la modalidad bajo virtual, haciendo uso de la plataforma Mediación Virtual como herramienta complementaria, para entrega de material de apoyo, entrega de tareas y otras asignaciones pertinentes. También se podrán utilizar otras herramientas digitales según sea el caso, pero el curso se desarrollará de manera presencial completa con algunas pocas excepciones.

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico.

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 el estudiantado se centran en el desarrollo del diseño editorial 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 editorial planteado. Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y grupales.

5. ACTIVIDADES:

En el transcurso del taller se desarrollarán diferentes actividades entre ejercicios prácticos cortos, trabajos extraclase y tres proyectos que tendrán un nivel mayor de complejidad. Los mismos serán individuales, colaborativos y/o mixtos:

Ejercicios prácticos:

Ejercicio práctico 1: Diseño de cartel tipográfico

Trabajos extraclase:

Tarea 1: Lectura. Infografía 2.0. Visualización de información en prensa.

Tarea 2: Lectura. Perfil infográfico a partir de la deconstrucción del diseño gráfico de infografías.

Proyectos:

Proyecto 1: Diseño Editorial. infografía.

Proyecto 2: Diseño de publicación editorial periódica (revista, folleto o catálogo)

Proyecto 2: Diseño Editorial. Publicación editorial creativa análoga y digital en formato no tradicional (desplegable)

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los participantes 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. La conciencia de equipo de trabajo fortalece la solidaridad, la comunicación interpersonal y la capacidad de justificación y defensa de ideas y acciones, fundamentales en la práctica profesional.



6. CRONOGRAMA:

Semana	Fecha	Actividad
Semana 1	M - 16 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> Lectura y discusión del programa del curso. El diseño gráfico tipográfico. Anatomía de la letra. Conceptos: tipografía, fuente, familia tipográfica.
	V - 19 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> Evolución de la tipografía y clasificación de los tipos. Conceptos básicos en el uso de la tipografía. Ejercicios en aplicaciones de internet.
Semana 2	M - 23 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> La creatividad y el diseño gráfico tipográfico (texto y textura). Asignación: Ejercicio práctico 1: Diseño de cartel tipográfico.
	V - 26 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> Clase asincrónica: revisión de avances cartel tipográfico. El diseño de infografías. El detalle en la tipografía. Asignación: realizar tarea 1.
Semana 3	M - 30 de agosto	<ul style="list-style-type: none"> Clase asincrónica: Entrega y discusión de ejercicio cartel tipográfico.
	V - 02 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Clase asincrónica: Entrega de tarea 1. Observaciones generales. Asignación: realizar tarea 2.
Semana 4	M - 06 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Clase asincrónica: Entrega y discusión de tarea 2. Fases para diagramar una infografía. Introducción al Proyecto 1. Diseño Editorial. infografía.
	V - 09 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Reunión con Paula Ramírez (cliente). Reunión grupal para trabajar en el briefing. Asignación: Avance 1. Revisar información organizarla, sintetizarla, asimilarla. Listado de elementos icónicos y gráficos.
Semana 5	M - 13 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Reunión de subgrupos para discutir resultados. Revisar Manual de identidad visual. Elegir tipo de letra. (ver ejemplos de infografías de la universidad y otras). Asignación: Avance 2. Propuestas individuales de elementos icónicos repetidos y gráficos (incluir paleta de color y tipografía).
	V - 16 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Reunión de subgrupos para discutir resultados, elegir propuestas por subgrupo y luego a nivel de todo el grupo. Se envían a cliente o se revisan con el cliente en la clase. Asignación: Avance 3. Propuestas individuales de la estructura de la infografía y línea gráfica (diagrama).



Semana 6	M - 20 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Reunión de subgrupos para discutir resultados, elegir propuestas por subgrupo y luego a nivel de todo el grupo. Asignación: Avance 4. Propuestas individuales de la infografía final de cada uno.
	V - 23 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de propuestas individuales. Se envían al cliente para revisión de datos.
Semana 7	M - 27 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisar observaciones del cliente. Discutir propuestas.
	V - 30 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Avances de la infografía.
Semana 8	M - 04 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ENTREGA DE PROYECTO 1. Presentación final con cliente
	V - 07 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> El diseño editorial. Maquetación, tipos de publicaciones. Introducción al Proyecto 2: diseño de publicación editorial periódica (revista). En subgrupos.
Semana 9	M - 11 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Asignación: Avance 1: elegir publicación, repartir tareas (plan de trabajo), decidir línea gráfica. Propuestas.
	V - 14 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 1. Asignación: Avance 2. Propuestas más depuradas de maquetación.
Semana 10	M - 18 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 2. Asignación: Avance 3.
	V - 21 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 3. Asignación: Avance 4.
Semana 11	M - 25 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 4. Asignación: Avance 5.
	V - 28 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 5. Asignación: Avance 6.
Semana 12	M - 01 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> ENTREGA DE PROYECTO 2.
	V - 04 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Introducción al Proyecto 3. Repaso de metodología DT. Observaciones acerca de avance 1. Asignación: Avance 1.
Semana 13	M - 08 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 1. Asignación: Avance 2.
	V - 11 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 2. Asignación: Avance 3.
Semana 14	M - 15 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de avance 3. Asignación: Avance 4.
	V - 18 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de Avance 4. Entrega de registro de proceso. Asignación: Avance 5.



Semana 15	M - 22 de noviembre	• Revisión de avance 5.
	V - 25 de noviembre	• Pre evaluación. A este punto el prototipo debe de estar prácticamente finalizado para llevar a impresión.
Semana 16	M - 29 de noviembre	• Avance proyecto 3.
	V - 02 de diciembre	• Avance proyecto 3.
Semana 17	M - 06 de diciembre	ENTREGA DE PROYECTO 2
	V - 09 de diciembre	Entrega de promedios y Ampliación

La duración y orden temático puede variar según sea necesario.

7. EVALUACIÓN DEL CURSO:

Rubro	Porcentaje
Aprovechamiento. Seguimiento, asimilación de contenidos, participación, interés.	10%
Trabajo extra clase. 2 tareas.	20%
Ejercicio práctico 1: Diseño de cartel tipográfico.	10%
Proyecto 1: Diseño Editorial. infografía.	20%
Proyecto 2: Diseño de publicación editorial periódica.	20%
Proyecto 3: Diseño Editorial. Publicación editorial creativa	20%

Los aspectos formativos a valorar serán:

- Base teórica de los proyectos.
- Proceso y documentación.
- Propuesta conceptual y coherencia visual.
- Experimentación y técnica final.
- Acabados.
- Presentación del Proyecto.

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.



8. NORMAS DEL CURSO:

- El curso se desarrolla de manera presencial y se mantiene la normativa interna de la Universidad de Costa Rica respecto al uso de mascarilla y otras herramientas sanitarias hasta nuevo aviso, por lo que es obligatorio su uso durante las horas del curso.
- No se evaluarán proyectos cuyo proceso no haya sido conocido previamente por los docentes.
- 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 basado en el reglamento de Régimen Académico Estudiantil, la no presentación conlleva la pérdida del porcentaje asignado.
- 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.
- La pérdida de información digital no es justificación para retrasos en las entregas programadas, el estudiante debe velar por mantener respaldos de sus archivos.
- 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.
- 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).
- 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.
- Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.
- Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso debe ser informada cuanto antes a los respectivos profesores para resolverlo a conveniencia.



9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Costa J. (1998) *La esquemática*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Baines y Haslam. (2002). *Tipografía: función forma y diseño*. Ed. G.G. México.
- Blackwell L. (2004). *Tipografía del siglo XX*. Ed. G.G. Barcelona.
- Dabner D. (2008). *Diseño, maquetación y composición*. Ed. Blume. Barcelona.
- Eiseman L. (2018). *Armonía cromática*. Ed. Blume. Barcelona.
- Estrada S. (2011). *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Index Books. Barcelona.
- Foster J. (2015). *Papel y Tinta*. Ed. G.G. Barcelona.
- Frascara J. (1994). *Diseño gráfico y comunicación*. Ed. Infinito. Argentina.
- Gerstner K. (2003). *Compendio para alfabetos*. Ed. G.G. Barcelona.
- Haslam A. (2007). *Libros: creación, diseño y producción*. Ed. Blume. Barcelona.
- Jury D. (2002). *Tipos de fuentes*. Ed. Index Book. Barcelona.
- Lee S T. (2010). *Managing the design process*. Ed. Rockport. Massachusetts.
- Lidwell W. (2005). *Principios universales de diseño*. Ed. Blume. Barcelona.
- Llop R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros*. Ed. G.G. Barcelona.
- Lupton E. (2008). *Graphic design: The new basics*. P. A. Press. New York.
- Munari B. (2002). *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. G.G. Barcelona.
- Ordoñez H. (2010). *Typex: Tipografía una experiencia docente*. Index Books. Barcelona.
- Samara T. (2002). *Diseñar con y sin retícula*. Ed. G.G. Barcelona.
- Seddon T. (2014). *El diseño gráfico del siglo XX*. Promopress. Barcelona.
- Skopec D. (2003). *Maquetas digitales*. Ed. Index Book. Barcelona.
- Vilchis Luz. (2014). *Metodología del diseño*. Ed. Designio. México.