



CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP8001.
CURSO: AP8001 - Taller Especializado I.
GRUPO: 01.
MODALIDAD: Semestral.
REQUISITO: AP7116 Diseño Interactivo.
CREDITOS: 08 créditos.
NIVEL: IX Nivel. Quinto Año. Ciclo Especializado.
HORARIO DE CLASE: Martes: 8 a 11:50 pm **M2** Julio Blanco (**01 de mayo**).
Miércoles: 8 a 11:50 am **M3** Laura Saborío (**05 de junio**).
Jueves: 13:30 a 16:50 pm **M1** Henry Vargas (**13 de marzo**).
HORAS CONTACTO: 12 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: Cuanto menos 06 horas semanales.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE:
JBB: Jueves 1:00 p.m. a 3:00 p.m. Cita previa.
HVB: Lunes de 10:00 a.m. a 11:50 a.m.
LST: Jueves de 8:00 a.m. a 11:50 a.m.
CICLO LECTIVO: I Semestre, I Ciclo Lectivo 2023
PROFESORES: Magister Julio Blanco-Bogantes
Magister Laura Saborío Taylor
Dr. Henry O. Vargas Benavides
CORREOS: julio.blancobogantes@ucr.ac.cr
laura.saborio_t@ucr.ac.cr
henry.vargas@ucr.ac.cr



Descripción del curso

Este curso-taller permite orientar a los estudiantes en aspectos metodológicos sobre sus proyectos finales de graduación. Por tanto, el taller especializado se centra en la producción e investigación de los seminarios o proyectos de graduación a través de cada uno de los temas debidamente aprobados por la Comisión de Trabajos Finales de Graduación.

El taller especializado I y II abarca los dos semestres, con el fin de que los estudiantes ahonden en aspectos más complejos que analizaron a lo largo de su formación académica y los implementan directamente a cada uno de sus proyectos o seminarios de graduación.

Como complemento del curso se utilizará mediación virtual en modalidad bajo virtual. Se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual para colocar documentos, videos, enlaces y otros materiales del curso. Además, se usará para entregar tareas, exámenes, foros y otras evaluaciones.

Objetivo general

Desarrollar temáticas basadas en los objetivos de estudio de los trabajos finales de graduación escogidos por los estudiantes o profesores de quinto año de la Carrera de Diseño Gráfico, con el fin de aplicar sus conocimientos a los proyectos y seminarios de graduación a los que pertenecen.

Objetivos específicos

1. Aplicar el diseño gráfico a diversos proyectos creativos y experimentales, acordes a las necesidades de cada proyecto o seminario.
2. Ahondar en aspectos sobre la imagen de marca y aplicarlo al diseño integral de las propuestas a investigar.
3. Emplear modelos de comunicación en los planes de cada TFG que beneficien las exigencias de los usuarios o clientes.



Contenido

Los cambios tecnológicos deben ir de la mano con la relación diseñador con el cliente. La primera parte del taller se orientará a investigar las bases en cuanto al público meta y el propósito de cada una de sus propuestas. A continuación, se propone el desarrollo de tres grandes áreas: identidad visual e imagen coordinada, diseño editorial y aplicación del diseño gráfico al diseño del espacio. Durante el taller se realizarán visitas guiadas y charlas con especialistas referentes a los contenidos del curso, que se programa con antelación.

a. Módulo I. Creando íconos: procesos creativos y experimentales

- A. Identificando a un cliente por medio de íconos (b/n).
- B. Identificando paletas de color con el cliente.
- C. Texturas y degradados (volumen).
- D. Ejercicios entre íconos y tipografías.

b. Módulo II. Identidad Visual e Imagen Visual Coordinada

- La "Identidad Visual" como eje transversal de la imagen visual coordinada (unidad-diversidad)
- Conceptualización y desarrollo de la imagen visual coordinada (identidad-sistematización-consistencia)
- Programación, organización y adaptabilidad de la identidad visual e imagen coordinada en un programa/sistema visual (marca, colaterales, insumos, interfases, espacios).

c. Módulo III. Productos gráficos

- Conceptualización y adaptación de producto impreso y digital
- Estrategias de comunicación digital, multimedia, redes sociales, web.
- Productos digitales (Realidad aumentada, QR, Podcasts)

Cronograma

Semana 01	Marzo 13-18	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del Taller Especializado I - AP8001. Desarrollo de identificación del cliente.
Semana 02	Marzo 20-25	Módulo I HVV
Semana 03	Mar 27 - Abr 01	Módulo I
Semana 04	Abril 03-08	Semana Santa
Semana 05	Abril 10-15	Módulo I



Semana 06	Abril 17-22	Módulo I
Semana 07	Abril 24-29	Módulo I - Evaluación
Semana 08	Mayo 01-06	Módulo II JBB K- 8:00 a 11:50
Semana 10	Mayo 08-13	Módulo II
Semana 11	Mayo 15-20	Módulo II
Semana 12	Mayo 22-27	Módulo II
Semana 13	May 29 - Jun 03	Módulo II - Evaluación
Semana 14	Junio 05-10	Módulo III LST
Semana 15	Junio 12-17	Módulo III
Semana 16	Junio 19-24	Módulo III
Semana 17	Jun 26 - Jul 01	Módulo III
Semana 18	Julio 03-08	Módulo III Evaluación

Metodología

Este curso es presencial por lo que se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual solo para colocar los documentos, presentaciones, vídeos del curso, u otros. Las clases se desarrollarán en el aula de teoría de la Sección der Artes Plásticas por medio de clases teórico-prácticas. De esta forma, cada profesor indicará la dinámica del módulo, los materiales y temas por tratar.

El taller será un elemento dinámico en donde se combina el conocimiento adquirido por los estudiantes durante su proceso formativo (bachillerato). A la vez requiere del análisis de herramientas metodológicas que se emplearán en el desarrollo de cada uno de los tres módulos.



Al final de cada fase, los estudiantes realizan exposiciones orales que les facilitará concretar sus propuestas ante la clase, los profesores, la preparación ante para la defensa ante sus clientes y por último ante el tribunal examinador del TFG (defensa pública final).

Evaluación

Cada profesor evaluará el desarrollo de productos y las metodologías proyectuales específicas en sus módulos.

La evaluación se pactará con al menos una semana de anticipación.

Los estudiantes de cada proyecto o seminario de graduación deben exponer de forma presencial sus resultados y a la hora indicada por el profesor; de manera que nadie puede quedar excluido de la presentación oral correspondiente y vinculante con el rubro de aprovechamiento.

Los aspectos formativos por valorar serán:

Módulo I:

- i. Identificando a un cliente por medio de íconos (b/n). 5 pts.
- ii. Identificando paletas de color con el cliente. 5 pts.
- iii. Texturas y degradados (volumen). 5 pts.
- iv. Ejercicios entre íconos y tipografías. 5 pts.

Módulo II:

- i. Base teórica y documentación.
- ii. Proceso de Diseño.
- iii. Propuesta conceptual y coherencia visual.
- iv. Experimentación y Prototipado.
- v. Acabado y presentación.

Módulo III:

- i. Base teórica y definición de productos visuales
- ii. Objetivo y características de productos visuales
- iii. Concepto y desarrollo de estrategia creativa
- iv. Concepto y desarrollo de estrategia digital
- v. Acabado y presentación



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas

• Módulo I:	20%
• Módulo II:	20%
• Módulo III:	20%



• Proyecto Final:		40%
- <i>Expresión/Presentación:</i>	10%	
- <i>Prototipos Alfa:</i>	10%	
- <i>Aprovechamiento:</i>	10%	
- <i>Propuesta conceptual:</i>	10%	
TOTAL		100%

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 resultados para ser evaluados cuyo proceso no haya sido elaborado, presentado, conocido, revisado y corregido por el profesor durante el desarrollo del Módulo.

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. REGLAMENTO DE ORDEN Y DISCIPLINA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA. Recuperado de:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiDzYKArJv9AhUMSzABHQHCB2wQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.cu.ucr.ac.cr%2Fnormativ%2Forden_y_disciplina.pdf&usq=AOvVaw2gm3z9Wi4sXOAvn1AlccAS

Bibliografía

- Ambrose, G.; Harris, P.; Guiu Navarro, S. (c2010). *Diccionario visual de preimpresión y producción*. Barcelona, España : Index Books, S.L.
- Baines y Haslam. (2002) *Tipografía: función, forma y diseño*. 1. Edición. México. Ed G.G.
- Blackwell, Lewis. (2004) *Tipografía del siglo XX*. 1. Edición. Barcelona. Ed. G.G.
- Chaves Norberto (2001). *La Imagen Corporativa*. Barcelona: Ed. G.G..
- Costa Joan (1998). *La Esquemática*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Dabbs, A.; Campbell, A. (c2005). *Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web*. Köln : Taschen.



- Dabner, D. (2005). *Diseño, maquetación y composición: comprensión y aplicación*. 1. edición. Barcelona: Blume.
- E. England; A. Finney.(1999). *Managing Multimedia. Project Management for Interactive Media*. Essex: Addison-Wesley
- Fawcett-Tang, R.; Faraudo Gener, X. (2007). *Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos*. 1. edición. Barcelona: Promopress.
- Frascara Jorge (1994). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Argentina: Ed. Infinito.
- Frutiger Adrian (2002). *Signos, Símbolos, Marcas, Señales*. Barcelona: Ed. G.G.
- Gómez Palacio, B.; Vit, A.; Foz Casals, M. (2011). *Guía completa del diseño gráfico: compendio visual y reseñado sobre el lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico*. 1. edición. Barcelona, España: PAD.
- González-Miranda Elena & Quindós Tania. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*. Campgràfic.
- Gordon, B. ; Gordon, M. ; Jiménez, D. (c2007). *Manual de diseño gráfico digital*. Barcelona: GG.
- Graver, A.; Jura, B. (c2012). *Best practices for graphic designers : grids and page layouts : an essential guideline for understanding & applying page design principles*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Heller, S., & Anderson, G. (2018). *El libro de ideas para el diseño gráfico: Inspiración de la mano de 50 maestros*. Barcelona: Blume.
- Itten Johannes (2002). *El Arte del Color*. Ed. México: Noriega.
- Lidwell W. et All (2005). *Principios Universales de Diseño*. Barcelona: Ed. Blume.
- Mijksenaar Paul (2001). *Diseño de la información*. México: Ed. G.G.
- Munari Bruno (2002). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Ed. G.G.
- Sockwell, F., Potts, E., & Heller, S. (2018). *Crear iconos: Diseñar símbolos visuales efectivos*.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. 1. edición. Barcelona: Ed. GG.
- Sesma, Manuel. (2004). *Tipografismo*. 1. Edición. Buenos Aires. Ed. Paidós
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. 1. Edición. (Estudios de comunicación). Buenos Aires: Paidós
- Wucius, Wong, (2002). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: G. Gili.