



SECCIÓN DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico Propuesta

programática para el curso AP-6053

AP-6053 DISEÑO DE PATRONES

Grupo 001

Requisitos: AP-7106 Diseño gráfico II, AP-7109 Medios digitales II,

AP-7110 Sistemas de Reproducción II

Correquisitos: No tiene

Créditos: 2

Modalidad: Presencial / Bajo Virtual

Horario de clase: Martes 1:00 p.m. a las 4:50 p.m.

Horas contacto: 4 horas semanales

Horas estudio independiente: 2 Horas cuanto menos

Horas de atención al estudiantado: Lunes 10:00 a.m. a 11:50 a.m. Con cita previa.

Curso lectivo: II semestre II ciclo lectivo 2023

Profesor: Julio Blanco Bogantes, MFA

Email: julio.blancobogantes@ucr.ac.cr

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La palabra francesa “Rapport” hace referencia a reportes o informaciones periódicas. El aspecto de periodicidad, como repetición regular, justifica el nombre de esta particular rama del diseño visual.

El Diseño de patrones implica la creación diseños modulares geométricos, desarrollados a partir de una delicada y precisa estructuración de su campo interior. Por su naturaleza, estos módulos son compatibles consigo mismo; es decir, su diseño siempre se acopla a la perfección con módulos homólogos yuxtapuestos. El módulo se convierte en la célula de un tejido, y con sólo una partícula, se pueden cubrir superficies infinitas, gracias a su condición de “regularidad” y “periodicidad” propias del diseño de patrones.

El diseño de patrones ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, cumpliendo casi siempre una función estética y ornamental. Los diseñadores de las grandes civilizaciones nos han dejado bellos ejemplos, que siguen siendo motivo de admiración, y fuente de inspiración de las generaciones actuales. El diseño patrones sigue siendo un campo apasionante en las Artes Visuales, y cumpliendo una importante función en la vida moderna. Entre sus múltiples aplicaciones podemos citar diseños para textiles, papeles de regalo, alfombras; diseños para baldosas y azulejos, papeles tapiz, vidrios, etc.



La práctica del diseño de patrones exige paciencia y rigurosidad. Sin embargo, el estudio y conocimiento de la teoría del campo, y la creación de estructuras; abren al diseñador visual y al artista en general, un infinito mundo de posibilidades creativas.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar módulos del diseño de patrones simétricos, con base en módulos regulares y sobre redes regulares. (cuadrados, triángulos equiláteros y hexágonos).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Manejar adecuadamente instrumentos de precisión.
- Estructurar el campo modular con enrejados precisos.
- Diseñar módulos de diseño de patrones simétricos, semi simétricos y asimétricos.
- Crear diseños patrones estéticos e innovadores, a todo color.
- Trabajar dando especial importancia a la originalidad, tanto conceptual como técnica.
- Trabajar responsablemente haciendo utilización correcta de las distintas técnicas, tecnologías y materiales.
- Analizar y criticar procedimientos de diseño patrones, y la utilización del color en los mismos.
- Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- Asumir la labor creativa con alto sentido de profesionalismo.
- Trabajar con orden, precisión y limpieza.

CONTENIDOS

- Terminología: “Redes y Módulos, regulares e irregulares. “Enrejados”, simétricos (S), semi simétricos (SS) y asimétricos (A).
- El módulo y el diseño de patrones.
- Parcelación de campos visuales cuadrados, triangulares y hexagonales
- Las “Redes”, base del diseño de patrones.
- El principio de compatibilidad en el diseño de patones.
- Los “enrejados”: principios estructurales del campo modular.
- Diseño de patrones de módulos regulares.
- Función del color en el diseño de patrones.

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

Este curso se desarrolla en la modalidad de taller, siendo la clase un espacio dedicado a la teoría, la práctica creativa, y la discusión y análisis del trabajo. Al inicio, se trabaja básicamente en la creación de enrejados simétricos para módulos cuadrados, triangulares y hexagonales. A partir de ellos se elaboran diseños de patrones sobre la base de redes mixtas. Inicialmente, los diseños se proponen sólo en forma lineal, para pasar luego a las propuestas a color y técnicas que pueden incluso ser tridimensionales.



Posteriormente, a la realización de diseños de patrones, a partir de los módulos creados al inicio se aplicarán programas de diseño, tanto en trabajos bi como tridimensionales, modificando la estructura del diseño de patrones y el desarrollo cromático. Paralelamente con la gestión de programas se inicia la experimentación a nivel tridimensional y con técnicas y tecnologías alternativas.

La experimentación juega un importante papel en este curso. De la misma se desprende la motivación creativa en la producción del trabajo. La interacción de técnicas permite el enriquecimiento y aprendizaje de la colectividad.

En los talleres se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

CRONOGRAMA

Semana 01	Agosto 14-19	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del curso
Semana 02	Agosto 21-26	Proyecto 001 Presentación
Semana 03	Ago 28 – Set 02	Proyecto 001 Propuestas
Semana 04	Setiembre 04-09	Proyecto 001 Proceso
Semana 05	Setiembre 11-16	Proyecto 001 Prototipado
Semana 06	Setiembre 18-23	Proyecto 001 Evaluación
Semana 07	Setiembre 25-30	Proyecto 002 Presentación
Semana 08	Octubre 02-07	Proyecto 002 Propuestas
Semana 09	Octubre 09-14	Proyecto 002 Proceso
Semana 10	Octubre 16-21	Proyecto 002 Prototipado
Semana 11	Octubre 23-28	Proyecto 002 Evaluación
Semana 12	Oct 30- Nov 04	Proyecto 003 Presentación
Semana 13	Noviembre 06-11	Proyecto 003 Propuestas
Semana 14	Noviembre 13-18	Proyecto 003 Proceso
Semana 15	Noviembre 20-25	Proyecto 003 Prototipado
Semana 16	Nov 27 - Dic 02	Proyecto 003 Evaluación

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

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

Los aspectos formativos a valorar serán:

- Base teórica de los proyectos.
- Proceso y documentación.
- Propuesta conceptual y coherencia visual.
- Experimentación y técnica final.
- Acabado y montaje.



Los criterios para valoración del aprovechamiento cualitativo de los procesos serán:

Deficiente. Regular. Suficiente. Notable. Sobresaliente

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 aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Asimilación y seguimiento (TEnC/TExC)	15%
Investigación y experimentación	20%
Proyecto 1 Patrones y Estampación Tradicional	15%
Proyecto 2 Parones y Estampación Experimental	15%
Proyecto 3 Colección de Estampados aplicados a objetos de Diseño	25%

NORMAS DEL CURSO

El calendario de curso del segundo ciclo lectivo 2023, tal y como indica UCR-ORI es desde el 14 de marzo 2023 hasta el 16 de diciembre 2023, inclusive.

Para la comunicación y entrega de materiales se utilizará exclusivamente la plataforma institucional METIC's los estudiantes por medio de la matrícula del curso se hacen responsables de su inscripción desde su perfil en ese espacio.

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 conocido en el Taller.

Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este comunicarlo al profesor anticipadamente con la mayor brevedad posible.

El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria.

Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica.



Presentaciones: Todos los proyectos serán expuestos, al expresarse utilizar un lenguaje formal-profesional con la terminología adecuada según lo expuesto. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.

Entregas: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida. La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en - 30% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.

Al momento de inicio de la presentación final de proyectos para su evaluación, 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".

Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.

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 pactados 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".

No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.

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.

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.

Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación documental y a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final (Bitácora).



Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.

Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el “Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica” 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)

El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

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.

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.

Según el Artículo 10 del Reglamento de la UCR en contra del Hostigamiento Sexual establece la obligatoriedad de informar a la población estudiantil, sobre la existencia del reglamento y los mecanismos de denuncia correspondientes. De acuerdo con la Circular VD-11-2023 se informa e incentiva la apertura de espacios de diálogo en relación con la prevención y la erradicación de la violencia sexual en la academia y demás ámbitos de la convivencia social. Se adjunta el enlace a la normativa al respecto https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf

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: Esta es proporcionada por el docente para las clases, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase e investigación.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 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.
Fascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
González-Miranda E & Quindós T. Diseño de Iconos y Pictogramas. Ed. U del PV. 2014.
Leborg Christian. Visual Grammar. P. A. Press. New York. 2006.
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.
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 Aaris. Elementos del Diseño: Fundamentos del color. Ed. PAD. Barcelona. 2013.
Swan Alan. Bases del diseño gráfico. Ed. GG. Barcelona. 2002