CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico
DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP
CURSO: AP8002 Taller Especializado II
GRUPO: 01
MODALIDAD: Semestral
REQUISITO: AP8001 Taller Especializado I
CREDITOS: 02 créditos
NIVEL: X Nivel. Quinto Año. Ciclo Especializado
HORARIO DE CLASE: **Módulo II:** Jueves de 8:00 a.m. a 11:50 a.m.
Prof. Laura Saborío (LST)
Módulo I: LUNES de 8:00 a.m. a 11:50 a.m. Prof. Henry Vargas (HVB)
Módulo III: Martes de 8:00 a.m. a 11:50 p.m. Prof. Julio Blanco (JBB)
HORAS CONTACTO: 12 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: Cuanto menos 06 horas semanales.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: JBB Lun. 10:00 a 11:50 a.m.
HVB K: 10:00 a 11:50 a.m. (FAL)
CICLO LECTIVO: II Semestre II Ciclo Lectivo 2023.
PROFESORES: Dr. Henry Vargas Benavides
Magister Laura Saborío Taylor
Julio Blanco-Bogantes, MFA
eMails: henry.vargas@ucr.ac.cr
laura.saborio_t@ucr.ac.cr
julio.blancobogantes@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.

Objetivo general

Desarrollar temáticas basadas en los objetivos de estudio de los trabajos finales de graduación escogidos por los estudiantes 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. Emplear modelos de diseño de la información en los planes de cada TFG que beneficien las exigencias de los usuarios o clientes.
2. Aplicar la producción audiovisual con el fin de contar con medios para el desarrollo de modelos acordes a las necesidades de proyectos.
3. Desarrollar destrezas en los estudiantes en cuanto a expresión oral y diseño visual de presentaciones de proyectos como experiencia.

Contenido

Los cambios tecnológicos deben ir de la mano en la relación del diseñador gráfico y el entorno y público para quien diseña. La primera parte del taller se orientará a investigar las bases del diseño de la información a partir de contenidos y público meta según el propósito de cada una de las propuestas de TFG. A continuación, se propone el desarrollo de estrategias de comunicación digital y producción audiovisual abordadas desde la particularidad de los TFG. Para concluir con aspectos del diseño y gestión de presentaciones visuales de proyectos como experiencia pública.

Módulo I. Aplicaciones al diseño editorial y de la Información

- Juego con el tipo y la imagen
- Forma y función
- Definición y desarrollo de infografías

Módulo II. Producción audiovisual

- Estrategias de comunicación digital, multimedia, redes sociales, web, stopmotion, audio, Apps.
- Generación de Mock-Ups digitales
- Realidad aumentada en la práctica comercial

Módulo III. La presentación como experiencia de Diseño:
Expresión oral-corporal; el mensaje y lo visual; administración del tiempo; la presentación como identidad (coherencia y consistencia de las partes).

- Presentación personal
- Expresión oral /corporal
- Técnicas de presentación
- Diseño de presentaciones
- Diseño de experiencias

Cronograma

Semana 01	Agosto 14-19	Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del Taller Especializado II AP8002
Semana 02	Agosto 21-26	Módulo I **Módulo I** **HVB (V) Aplicaciones al diseño editorial y de la información**
Semana 03	Ago 28 – Set 02	Módulo I
Semana 04	Setiembre 04-09	Módulo I
Semana 05	Setiembre 11-16	Módulo I
Semana 06	Setiembre 18-23	Módulo I - Evaluación
Semana 07	Setiembre 25-30	**Módulo II** **LST (J) Producción audiovisual**
Semana 08	Octubre 02-07	Módulo II
Semana 09	Octubre 09-14	Módulo II
Semana 10	Octubre 16-21	Módulo II
Semana 11	Octubre 23-28	Módulo II - Evaluación
Semana 12	Oct 30- Nov 04	**Módulo III** **JBB (K) Martes 8:00 am a 11:50 am** **La presentación como experiencia de Diseño**
Semana 13	Noviembre 06-11	Módulo III JBB K 8:00 a.m. a 11:50 a.m.

Semana 14	Noviembre 13-18	Módulo III JBB K 8:00 a.m. a 11:50 a.m.
Semana 15	Noviembre 20-25	Módulo III JBB K 8:00 a.m. a 11:50 a.m.
Semana 16	Nov 27 - Dic 02	Módulo III JBB K 8:00 a.m. a 11:50 a.m. Evaluación

Metodología

El taller será un elemento dinámico en donde se combina el conocimiento adquirido por los estudiantes durante su proceso formativo. 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 y la preparación ante para la defensa ante sus clientes y por último ante el tribunal examinador del TFG o bien su 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.

- **Módulo I:** **20%**
- **Módulo II:** **20%**
- **Módulo III:** **20%**
- **Proyecto Final:** **40%**
  - *Expresión/Presentación:* *10%*
  - *Prototipos Alfa:* *10%*
  - *Aprovechamiento:* *10%*

- Propuesta conceptual: *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 (www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf)

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. Paidos.

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.
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.
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.
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
Wang S. (2017). *Infographics : designing and visualizing data*. Promopress.