

AP6011

DISEÑO III

CARRERAS: 110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico.
110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.

DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP6011.

CURSO: AP6011 Nombre Diseño III.

GRUPO: 01

MODALIDAD: Semestral.

REQUISITO: AP6004 Dibujo II, AP6002 Diseño II.

COREQUISITO: AP6013 Dibujo III.

CREDITOS: 04 créditos.

NIVEL: I Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.

HORARIO DE CLASE:

Grupo 01 lunes y Jueves de 13:00 pm a 16:50 am.

Grupo 02 martes y Viernes de 13:00 pm a 16:50 am.

HORAS CONTACTO: 08 horas presenciales.

HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: 06 horas semanales, cuanto menos.

HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: M.A.P Miércoles 1-7 pm/SVR L
Y M 1:30-5

CICLO LECTIVO: I Semestre I Ciclo Lectivo 2024 **PROFESORADO:** Mag.
Susana Villalobos Ramírez / Lic. Manfred Araya Parra

eMail: susanamaria.villalobos@ucr.ac.cr.
manfred.araya_p@ucr.ac.cr

I. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso se estudian los procesos de composición y diseño que caracterizan a las obras de arte producidas en la primera mitad del siglo XX, entre ellos el impresionismo francés, el expresionismo y la nueva objetividad alemanas, el futurismo italiano y el arte abstracto, entre otros.

El curso centra su interés en dos áreas: 1. El desarrollo del diseño como eje vertebral de la enseñanza académica contemporánea y centro de evolución del diseño aplicado a la arquitectura, industria, moda, interiorismo, gráfica, joyería, textiles entre otros. 2. La evolución de la forma a partir de la influencia de estos movimientos en las manifestaciones del arte contemporáneo.

Este curso se impartirá con la modalidad baja virtual, haciendo uso tanto de clases presenciales como de la plataforma de Mediación Virtual de la UCR METICS mediante clases virtuales tanto sincrónicas como asincrónicas, para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega y revisiones de tareas y otras asignaciones pertinentes. Igualmente se utilizarán modalidades virtuales para cumplir con las horas de consultas. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

II. OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Reconocer elementos visuales característicos de las obras de arte del siglo XX para ser aplicados en proyectos de diseño bidimensional y tridimensional.
2. Introducir la metodología proyectual como insumo para desarrollo y solución de propuestas creativas de diseño.

III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1 Discernir entre los elementos característicos de las vanguardias del arte del siglo XX con respecto al arte academicista.
- 1.2 Identificar los elementos y principios del desarrollo científico y tecnológico, así como los paradigmas actuales para analizar y comprender las manifestaciones artísticas contemporáneas.
- 1.3 Articular el proceso creativo en forma multidimensional.
 - 2.1 Definir los aspectos que conforman el proceso metodológico proyectual.
 - 2.2 Explorar diversos medios en la complejidad y solución de proyectos de diseño.
 - 2.3 Aplicar la metodología proyectual planteada.

IV. CONTENIDOS:

Eje Proyectual

Diseño de la interacción Mapa de viaje

Documentación de los procesos creativos: La bitácora, el cuaderno de campo, el registro fotográfico, el diario de trabajo, entre otros registros.

Presentación y argumentación de proyectos.

Eje del Conocimiento

Procesos de construcción de la imagen en las vanguardias del arte del siglo XX.

Procedimientos metodológicos y de comunicación en el proyecto creativo de diseño.

Temario:

El impresionismo y Postimpresionismo

El expresionismo (El jinete azul, el Fauvismo, la Escuela de París, El Puente) El abstraccionismo (Orfismo, Neoplasticismo, Suprematismo).

Escuela Bauhaus

Eje Tecnológico

Procesos de producción

Instrumentos relacionados con la producción de proyectos de diseño. Investigación de materiales.

Seguimiento de los procesos de producción. Formatos de producción

Formatos bidimensionales. Formatos tridimensionales. Formatos mixtos.

V. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Este curso es teórico-práctico. Los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios en donde el estudiantado investiga y aplica los conceptos propuestos.

Los proyectos por 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 la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje combinan dinámicas tanto individualizadas como

colectivas, para conseguir el intercambio de experiencias y la generación de conocimiento.

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:

El estudiante será el responsable principal de su proceso de aprendizaje, lo que implica un seguimiento detallado 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:

Proyecto:

Se desarrollará un proyecto macro subdividido en 4 etapas metodológicas que permitirán el abordaje transversal de los contenidos y el desarrollo de los componentes tangibles de forma simultánea. El proyecto busca analizar y aplicar el diseño de interacción como ente articulador en la configuración espacial y la interacción con objetos.

Tema: A convenir con el estudiantado

Ejes transversales/ temáticos: Lo lúdico, vanguardias artísticas, interacción espacios-objetos- personas.

Metodología: Diseño interactivo

Modalidad: El proyecto será desarrollado en dos etapas paralelas que culminarán en una propuesta de espacio y otra de objeto, ambos deben estar planificados para interactuar armoniosamente entre sí y con las personas. La propuesta de espacio se desarrollará en grupos de 3 a 4 personas, mientras la ejecución del objeto se desarrollará de manera individual. La metodología se ejecutará de forma grupal y, principalmente en la ejecución del objeto, la interpretación de la información y definición de Insights se desarrollará de forma individual.

Componentes tangibles: Tanto el objeto como el espacio serán desarrollados con formato de producto mínimo viable.

Componentes tangibles del proceso: Se realizarán 3 presentaciones sincrónicas, con apoyo de material audiovisual para evidenciar proceso (para efectos del curso las presentaciones se deben asumir como bitácora digital).

Otras actividades:

Trabajo de campo Etnografía para el diseño

Talleres demostrativos, charlas, visitas Ejercicios de diseño participativo Talleres detonantes de creatividad Videos, tutoriales, presentaciones

VI. EVALUACIÓN Y APROVECHAMIENTO

La evaluación estará basada en cuatro proyectos, en los cuales se verificará la calidad de

los contenidos y de la presentación, cuyo proceso se revisará semanalmente. Además, se tomará en cuenta el trabajo en el taller, extra-clase y las exposiciones. La evaluación se desglosará de la siguiente forma:

Rubros por calificar	Desglose	Valor 100%
Asignaciones extra clase	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.	10%
Diseño del problema	1-Vanguardia artística 2-Tema y delimitación. 3-Contexto social, ambiental y económico. 4-Mundo Index. 5-Mismidad e ipseidad 6-Qué, por qué y para qué	20%
Diseño de la interacción	1-Acoples estructurales para el diseño de la interacción:(a- operativo: flujo de interacciones, b-reflexivo: naming y claim, c- visceral: mood board) 2-Prototipo. 3-Arquitectura y tangibles prototipo digital- físico 4-Validación 5-3 Aprendizajes 6-Aplicación de las observaciones realizadas en el proceso de retroalimentación.	20%
Diseño del objeto	1-Diseño y composición. 2-Diseño y validación de las interacciones. 3-Congruencia conceptual y comunicativa. 4-Aprendizajes 5-Aplicación de las observaciones realizadas en el proceso de retroalimentación.	20%
Validación	3 fuentes: entrevistas/experimento/ protocolo cuantitativo	10%
Diseño del espacio	Presentación final con público 1-Diseño y composición. 2-Diseño y validación de las interacciones. 3-Congruencia conceptual y comunicativa. 4-Aprendizajes 5-Aplicación de las observaciones realizadas en el proceso de retroalimentación.	20%
TOTAL		100

La evaluación de cada proyecto se fundamentará en varios rubros, de acuerdo con las características de cada ejercicio, entre ellos: el proceso creativo, seguimiento de recomendaciones, exposición y argumentación de la propuesta, aplicación de contenidos, concordancia con el tema, resultado final y autoevaluación.

VII. 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/orden_y_disciplina.pdf) Puntos importantes: En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio o taller se debe firmar el control de asistencia. No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

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. 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.

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 o exámenes específicos, y posibles cambios en contenidos temáticos, objetivos específicos y las actividades programadas.

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	11-15 marzo	Fase 1: Contextualización	Metodología: Diseño interactivo. S1 - Discusión del programa de curso. Ejercicio co-creativo: Diseño del viaje del curso. Redacción del anti-curriculum. S2 - Vanguardias y diseño. Posibles planteamientos del proyecto y discusión grupal. Asignación: Leer "Diseño e interacción identitaria" - Sylleros.
2	18-22 marzo	Fase 1: Diseño del problema	S1 - Presentación de contenidos: DI. Presentación del reto. Elección y delimitación del tema y vanguardia. TAREA 1: Dimensionamiento del contexto - Dimensionar contexto social, económico y cultural. S2 - Revisión de tarea. Crear el arquetipo Y MUNDO INDEX. Diseño centrado en el contexto.
3	25-29 marzo	SEMANA SANTA	
4	1-5 abril	Insights	S1 - Presentación de contenidos. Construcción y validación de pauta entrada vía mismidad. TAREA 2: APLICACIÓN DE PAUTA/ ANÁLISIS DE INSIGHTS. IPSEIDAD. S1: Revisión de insights de las entrevistas. Diseño de experimento - Netnografía. Incluir variables individuales para el diseño del objeto lúdico. Incluir variables grupales para el diseño del espacio. Planificar la ejecución del experimento.

Semana	Fecha	Temática	Actividades
			S2: Desarrollo de tangibles para el experimento. TAREA 3: EJECUCIÓN DEL EXPERIMENTO.
5	8-12 abril	Insights	IPSEIDAD. S1 - Revisión de avances del experimento. Individuales y grupales. S2 - Entrega del experimento y análisis de interacciones.
6	15-19 abril	Revisión y ajustes	Revisión de avances y ajustes necesarios para continuar con el proceso.
7	22-26 abril	SEMANA U	SEMANA U
8	29 abril - 3 mayo	Planificación y diseño	Planificación detallada de las actividades y diseño preliminar de los elementos requeridos para el proyecto.
9	6-10 mayo	Desarrollo inicial	Inicio del desarrollo de los componentes principales del proyecto según la planificación previa.
10	13-17 mayo	1 EVALUACIÓN DISEÑO DEL PROBLEMA	S1 - Revisión de avances y análisis de interacciones. S2 - Evaluación Fase 1 - Tema y delimitación. Contexto social, ambiental y económico. Mundo Index. Mismidad e ipseidad. Formulación de la Propuesta: Responder: qué, porqué y para qué, además de los objetivos específicos. 3 atributos de diseño. 3 aprendizajes.
11	20-24 mayo	Fase 2 Diseño de la interacción (OBJETO)	Rubros - Acoples estructurales para el diseño de la interacción (a- operativo: flujo de interacciones, b- reflexivo: naming y claim, c- visceral: mood board). Prototipo. Diseño y elementos lúdicos de la interacción. Arquitectura del objeto lúdico: prototipo digital-físico. Validación. 3 Aprendizajes.
12	27-31 mayo	Fase 2: Diseño de la interacción (Espacio)	S1 - Diseño de acoples estructurales - Acople operativo funcional (espacio). S2 - Planificación del prototipado. Prototipado tarjetas de experimentos (creemos que... entonces haremos). Prototipos beta. Tarea 7: 1 prototipo del diseño de espacio por persona.
13	3-7 junio	Fase 3: Diseño del objeto	Prototipado: Prototipo y Producto mínimo viable. S1: Prototipo del espacio. S2: Prototipo del espacio.
14	10-14 junio	Trabajo de campo: Prototipado y validación	S1: Validación del espacio Experimento. S2: Ajustes de diseño del espacio/ Tarea 8: Construcción MVP.
15	17-21 junio	Fase 4: Validación	Montaje del MVP (Objeto espacio). S1 - Ajustes de diseño. S2 - Ajustes de diseño.
16	24-28 junio	Montaje del MVP (Objeto espacio)	S1 - Ajustes de diseño. S2 - Ajustes de diseño. EVALUACIÓN OBJETO Y ESPACIO. Presentación de resultados al público.
17	5 julio		EVALUACIÓN. Presentación de resultados al público.

BIBLIOGRAFÍA:

1. Bibliografía Obligatoria:

Dondis, D.A. (1985). La sintaxis de la imagen. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Hernández, F. (1995). Fundamentos del diseño tridimensional. Cartago: Editorial Tecnológica de Costa Rica. González, A.M. (2007). Historia General del Arte. Tomo. 2 San José: EUNED.

Itten, J. (1994). El arte del color. México, D.F.: Editorial Limusa.

Lidwell W. y otros. (2005). Principios universales de diseño. Barcelona: Editorial Blume.

Pawlik, J. (1979). Teoría del color. Barcelona: Editorial Paidós.

Munari, B. (1993). ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Walther, Ingo F. (Ed.). (2000). Arte del siglo XX. Pintura. Primera parte. Barcelona: Editorial Taschen. Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. 2. Bibliografía Recomendada:

Grosenick, U. (Ed.). (2001). Mujeres artistas de los siglos XX y XXI. Barcelona: Editorial Taschen. Kandinsky, W. (1978). De lo espiritual en el arte. Barcelona: Barral Editores.

Lucie-Smith, E. (1996). Artes visuales en el siglo XX. Colonia: Editorial Könemann. Mink, J. (2002). Marcel Duchamp 1887---1968. El arte contra el arte. Colonia: Editorial Taschen.