



CARRERA:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7102 Taller Gráfico I.
CURSO:	Regular.
SIGLA:	AP7102 Taller Gráfico I.
GRUPO:	01.
MODALIDAD:	Presencial.
DURACIÓN:	Semestral.
REQUISITO:	AP6012 Diseño IV. AP6005 Taller de Pigmentos.
COREQUISITO:	AP7101 Diseño Gráfico I.
CREDITOS:	03 créditos.
NIVEL:	III Nivel. Tercer Año. Ciclo Profesional.
HORARIO DE CLASE:	LAB 108 y Aula 117. Martes 2:00 pm - 4:50 pm y Viernes 09:00 am -11:50 am
HORAS CONTACTO:	06 horas Presenciales

HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	Cuanto menos 06 horas semanales.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	J 1:00 pm - 3:00 pm Cita previa. Oficina SAP.

CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2024.
PROFESOR:	Julio Blanco-Bogantes, MFA
eMail:	julio.blancobogantes@ucr.ac.cr
Teléfonos:	2511 7025 / 2511 7163 (para mensajería)

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Taller Gráfico I es un curso teórico-práctico cuyo eje transversal es la teoría y gestión de la imagen a partir de proyectos de ilustración. El taller introduce a los participantes en la metodología proyectual desde el Diseño Gráfico aplicada a la gestión de la imagen.

Les enfrenta, con situaciones reales en cuanto a la conceptualización, proyectación, gestión y realización de trabajos relacionados con los diversos niveles de representatividad, percepción y comunicación de la imagen, por primera vez.

Por una parte, el taller aborda la elaboración y experimentación con ilustraciones, utilizando técnicas clásicas, ofreciendo un acercamiento a materiales y recursos técnicos de extraordinarias posibilidades expresivas. El trabajo profesional-sistemático afina la labor manual, la observación y la sensibilización respecto a la precisión de las técnicas, exigiendo además seguimiento, concentración, exactitud y constancia, valores fundamentales en la creación-gestión del Diseño Gráfico.



Por otra parte, en el taller se experimenta también con técnicas mixtas, la propuesta, producción, creación y gestión de la imagen desde la dimensión digital. En ambos sentidos el taller ofrece la experiencia necesaria para distinguir las distintas posibilidades técnicas para la comunicación visual análoga y digital, para que el diseñador las aplique de forma consecuente según las características de los proyectos que desarrolle.

Los proyectos reales requieren de un trabajo comprometido y contextualizado. Esta situación posibilita la experiencia de enfrentarse a un cliente y de tener que ofrecer el máximo de posibilidades creativas con recursos materiales y técnicos limitados. Al estar sujetos a plazos de tiempo ya determinados y fijos estos proyectos promueven el desarrollo de criterios de responsabilidad, profesionalismo y ética. Cuando las circunstancias lo permiten se llevarán a cabo incluso tareas de supervisión y control de calidad en procesos de pre-prensa e impresión.

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

OBJETIVOS GENERALES

1. Estudiar las bases de la metodología proyectual aplicada a trabajos de diseño gráfico.
2. Estudiar el papel de la imagen en general, y de la ilustración en particular, en la Comunicación Visual.
3. Ilustrar con técnicas clásicas.
4. Elaborar imágenes para distintos fines y medios de reproducción / transmisión.
5. Investigar y experimentar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes en el diseño visual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1. Resolver el trabajo de diseño en forma metodológica.
- 1.2. Identificar los problemas en diseño que se deben resolver.
- 1.3. Recopilar y analizar información para la solución de problemas en diseño.
- 2.1. Conocer las posibilidades de la imagen como elemento principal o complementario de la comunicación visual.
- 2.2. Recomendar, cuando sea el caso, el uso de la imagen como recurso visual en proyectos gráficos.
- 3.1. Trabajar, adecuadamente, técnicas de ilustración tradicionales.
- 3.2. Recomendar técnicas de ilustración según las aplicaciones y los sistemas de impresión.
- 3.3. Reconocer, en impresos, las técnicas usadas en las ilustraciones.
- 4.1. Componer estética y estratégicamente unidades ilustrativas.
- 4.2. Diseñar conjuntos gráficos en los que la imagen juega un papel importante.
- 4.3. Realizar imágenes / ilustraciones en forma digital.
- 4.4. Planificar la imagen como elemento complementario de unidades visuales mayores.
- 5.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental del trabajo creativo.
- 5.2. Concebir, proyectar y crear imágenes creativas, genuinas y con alto sentido de profesionalismo.



CONTENIDOS

Los contenidos del curso abordarán la imagen, su percepción y sus niveles de comunicación: la representación, el simbolismo y lo conceptual.

- Eje proyectual:
 - Administración del proceso de diseño.
 - El diseño y la investigación.
 - Documentación de procesos creativos de investigación y diseño.
 - Análisis de datos.
- Eje de conocimiento:
 - Niveles de comunicación de la imagen: el realismo, la síntesis y la abstracción.
 - Imagen. Síntesis. Descomposición. Sinergia: Signo. Símbolo. Marca. Señal. (Ley de simplicidad. Descomposición de la forma. La imagen como sistema).
 - Ilustración y contexto (Aplicación de la ilustración/imagen en la comunicación para la gestión de mensajes visuales en medios análogos, digitales y mixtos).
- Eje de tecnología:
 - Técnicas de ilustración análogas clásicas (Lápiz de color, marcador, pigmentos, técnicas mixtas).
 - Manejo de instrumentos y medios en la ilustración clásica, la ilustración asistida por medios digitales y de forma mixta.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico. La metodología de trabajo será en sesiones presenciales dos veces por semana.

Rol del Facilitador: El docente ira desarrollando los contenidos progresivamente a partir del abordaje de los aspectos fundamentales de cada tema en función de los avances, verificaciones y resultados de los procesos proyectuales de los participantes.

Rol del Participante: Los proyectos a realizar por el estudiantado se centran en el desarrollo de la imagen en el diseño gráfico y la comunicación visual 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 gráfico, la ilustración y la comunicación visual. Es responsabilidad de los participantes involucrarse activa y presencialmente en el Taller, presentar avances continuos, dar seguimiento constante y coherente a las diversas actividades y proyectos de los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se abordan los que podrán ser individualizados y colectivos.



Actividades: En el transcurso del taller se desarrollarán hasta su complitud final profesional, cuanto menos tres actividades o proyectos sobre la imagen y la ilustración, mismas que podrán ser individuales, colaborativas o mixtas:

Proyecto I Niveles de representación visual de la imagen.

Proyecto II Imagen, forma, medio y comunicación.

Proyecto III Imagen, comunicación visual y contexto.

Las actividades y proyectos que se desarrollan están enmarcados en situaciones reales. Lo anterior implica la necesidad de que los estudiantes consideren, desde el principio, las variables del cliente, de los recursos con que se cuenta, de los medios de impresión o reproducción, el público meta y el contexto sociocultural.

Toda actividad se desarrolla sobre los principios proyectuales continuos, con abordajes teóricos y con ejercicios técnicos. Los integrantes 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, fortaleciendo la solidaridad, la comunicación interpersonal y la capacidad de argumentar y sustentar ideas y acciones, capacidades fundamentales en la práctica profesional.

Nota: Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del Taller, el estudiante que use el tiempo, el equipo y el espacio del laboratorio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontará hasta un 10% del rubro de seguimiento.

CRONOGRAMA Y CALENDARIO TEMÁTICO

Semana 01	Marzo 11-16	Lectura y presentación de la propuesta programática de curso AP7102 Taller gráfico I. Diseño Gráfico: La gramática visual. El lenguaje, la comunicación y la representación visual. La Ilustración/Imagen. El Diseño Gráfico aplicado a objetos.
Semana 02	Marzo 18-23	Proyecto I: Niveles de representación de la imagen
Semana 03	Marzo 25-30	Semana Santa
Semana 04	Abril 01-06	Proyecto I
Semana 05	Abril 15-20	Proyecto I (<i>Lunes 15, asueto por el traslado del 11</i>)***
Semana 06	Abril 22-27	Proyecto I
Semana 07	Abr 29 - May 04	Proyecto I
Semana 08	Mayo 06-11	Proyecto I Evaluación
Semana 09	Mayo 13-18	Proyecto II: Imagen, forma, medio y comunicación
Semana 10	Mayo 20-25	Proyecto II
Semana 11	May 27 - Jun 01	Proyecto II
Semana 12	Junio 03-08	Proyecto II - Evaluación
Semana 13	Junio 10-15	Proyecto III: Imagen, comunicación visual y contexto
Semana 14	Junio 24-29	Proyecto III
Semana 15	Julio 01-06	Proyecto III
Semana 16	Julio 08-13	Proyecto III - Evaluación



Marzo El diseño gráfico, la imagen y la comunicación visual.

Abril La imagen y sus niveles de representatividad.

Mayo La Imagen, la forma y la comunicación.

Junio La imagen, los medios y el contexto.

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación a partir del cronograma propuesto o una vez que los avances, verificaciones y resultados de los procesos de los participantes sean concluyentes.

Los aspectos formativos de las actividades del Taller, tanto en clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y los resultados finales a valorar serán:

- i. Base teórica de los proyectos.
- ii. Proceso y documentación.
- iii. Propuesta conceptual y coherencia visual.
- iv. Experimentación y técnica final.
- v. Acabado y montaje.

Los criterios para la valoración del aprovechamiento y calidad cualitativa de las actividades del Taller, tanto en clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y los resultados finales a partir de los aspectos formativos demostrados serán:

- 1-Deficiente
- 2-Regular
- 3-Suficiente
- 4-Notable
- 5-Sobresaliente

El aprovechamiento cuantitativo de las actividades del Taller, tanto de clase como extra clase y de los proyectos, sus procesos y sus resultados finales a partir de los aspectos formativos y calidad cualitativa demostrados del curso se desglosa así:

Aprovechamiento. Trabajo en clase. Proceso. Seguimiento. Asimilación.	30%
Trabajo extra clase (Documentación. Bitácoras. Ensayos. Exposiciones).	10%
Proyecto I Niveles de representación visual de la imagen.	20%
Proyecto II Imagen, forma, medio y comunicación.	20%
Proyecto III Imagen, comunicación visual y contexto.	20%
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 proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido elaborado, presentado, conocido, revisado y corregido por el profesor durante el desarrollo del Taller



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.u.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf)

EQUIPOS Y MATERIALES

El hardware y software básico será accedido en el Laboratorio. Para uso individual este será responsabilidad de cada estudiante. Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y cumplimiento de los proyectos serán definidos particularmente, de manera que es responsabilidad de cada estudiante aportarlos cuando se indiquen, según la temática seleccionada y objetivos planteados.

NORMAS DEL CURSO

El calendario de clases y actividades del primer ciclo lectivo 2024, tal y como indica UCR-ORI es desde el 11 de marzo 2023 hasta el 13 de julio de 2024, inclusive.

En cada sesión de Taller se tomará lista y se deberá firmar el control de asistencia.

Para la comunicación, mensajería y entrega de materiales digitales se utilizará exclusivamente la Plataforma digital institucional METIC's, los estudiantes por medio de la matrícula del curso se hacen responsables de su inscripción en ese espacio, desde su cuenta estudiantil.

No se aceptarán proyectos y trabajos para ser evaluados desconocidos por el facilitador, que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el curso del semestre cuyo proceso no haya sido desarrollado y verificado en el transcurso de las clases presenciales del Taller.

Cuando un estudiante experimente o viva con alguna condición médica o de salud crónica (física o mental), debidamente diagnosticada a la vez que formalmente registrada y certificada por profesionales calificados en el área de salud, que amerite consideraciones particulares para sus procesos de aprendizaje, es responsabilidad de este estudiante dar de alta esta condición con la mayor brevedad posible en las oficinas de apoyo al estudiantado de la Coordinación de Vida Estudiantil y poner en conocimiento a la institución, siguiendo calendarios, protocolos y el debido proceso. Estas situaciones no se gestionan de manera personal individual con los facilitadores del curso. En estos casos el profesorado del Taller solamente realizará modificaciones al programa, actividades y cronograma del Taller de manera informada, consensuada y pactada bajo la guía, supervisión y mediación de los profesionales en atención de la salud y orientación al estudiantado de la Coordinación de Vida Estudiantil de esta institución.

El presente Taller teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo 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. Estos serán rubros evaluados 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 menos -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 "0", sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente, si el estudiante así lo desea, son objeto de revisión y crítica.

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 sera de cero "0".

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 caso contrario tendrá una nota de cero "0", no obstante, se podrá generar retroalimentación a posteriori.

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

Todas las evaluaciones son presenciales. Todos los estudiantes deberán asistir y estar presentes en todas las evaluaciones del curso, excepto en situaciones debidamente informadas, documentadas y pactadas con anticipación previa. 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 obstante, se podrá generar retroalimentación a posteriori.

Cuando excepcionalmente 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 transcurso del Taller y los procesos de gestión de los proyectos se harán tomas fotográficas y documentación con el propósito de registrar el desempeño y resultados del Taller a la vez que para ilustrar y acompañar publicaciones referentes a los procesos, metodologías, resultados e insumos generados en el mismo.

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 una investigación a nivel gráfico, en las que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiantado 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 estudiantado 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.

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 Taller.

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.

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

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

BIBLIOGRAFÍA

- Bergström Bo. Essentials of visual communication. Laurence King Pub. London. 2008.
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.
Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
González-Miranda E & Quindós T. Diseño de Iconos y Pictogramas. Ed. U del PV. 2014.
Heufler Gerhard. Design Basics. Ed. Niggli. Zurich. 2004.



-
- Leborg Christian. Visual Grammar. P. A. Press. New York. 2006.
Lee S Terry. Managing the desing process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
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.
Lupton E. & Cole Phillips J. Graphic design: The new basics. P. A. Press. New York. 2008.
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.
Visocky O'grady Jenn & Ken. A designers research manual. Ed Rockport. MA 2006.
Zeegen Lawrence. Principios de Ilustración. Ed. G.G. Barcelona. 2013