



# 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:** 01/02

**MODALIDAD:** Semestral.

**REQUISITO:** AP6004 Dibujo II, AP6002 Diseño II. **CORREQUISITO:** 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 1-5 pm/SVR L Y M 1:30-5 \*\*con cita previa coordinada.

**CICLO LECTIVO:** I Semestre I Ciclo Lectivo 2025

**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).

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:

RUBRO	DESGLOSE	VALOR (%)
Fase 1: Diseño del problema (Entrega 1)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Identificación de la vanguardia artística y delimitación del tema</li> <li>Contexto social, ambiental y económico (Mundo Index)</li> <li>Insights iniciales (mismidad e ipseidad)</li> <li>Planteamiento de preguntas de diseño (¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué?)</li> </ol>	20%
Fase 2: Diseño de la interacción (Entrega 2)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Acoples estructurales para la interacción:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Operativo: flujo de interacciones</li> <li>Reflexivo: naming y claim</li> <li>Visceral: mood board</li> </ol> </li> <li>Prototipo inicial (digital o físico)</li> <li>Aportes del grupo vs. desarrollo individual</li> <li>Documentación en bitácora (procesos y aprendizajes)</li> </ol>	20%
Fase 3: Validación (Entrega 3)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aplicación de 3 fuentes de validación (entrevistas, experimentos, etc.)</li> <li>Análisis de resultados y retroalimentación</li> </ol>	20%



	3. Ajustes parciales al prototipo (objeto o espacio) 4. Reflexión sobre aprendizajes (bitácora)	
Fase 4: Diseño final (Entrega 4)	1. Montaje final y coherencia entre objeto y espacio 2. Congruencia conceptual y comunicativa 3. Integración de observaciones de fases anteriores	30%
	4. Presentación final (pública o en clase) y argumentación del proyecto	10%

## 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](http://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.

Asistencia: las clases se llevan a cabo mediante la modalidad taller dos veces por semana por lo que la asistencia es indispensable para garantizar un aprovechamiento óptimo del curso. El curso es de asistencia obligatoria, lo cual significa que este se pierde con un total de dos ausencias injustificadas.

- “Serán motivo de ausencias justificadas de la persona estudiante: la muerte de parientes hasta de segundo grado, de una persona con la que haya tenido una relación parental análoga o una relación afectiva, alguna circunstancia que afecte su salud integral u otra situación de fuerza mayor o caso fortuito. También será motivo de justificación la participación en actividades de interés institucional declaradas por el órgano competente o las de representación estudiantil” (art. 14 bis Reglamento de Régimen Académico Estudiantil).

- La solicitud para la justificación de ausencias debe presentarla ante la persona docente que imparte el curso junto con el documento probatorio idóneo y las razones por las cuales no pudo asistir a lecciones, a más tardar cinco días hábiles a partir del momento en que se reintegre normalmente a sus estudios.

Cuando la justificación se apruebe y se haya aplicado alguna evaluación durante la ausencia, se llevará a cabo la reposición de la prueba y se procederá según lo dispuesto en el artículo 24 del Reglamento de Régimen Académico Estudiantil.

- Cuando un estudiante no presenta las asignaciones y proyectos en la fecha y hora establecida, debe indicar los motivos, debidamente justificados y hacer llegar esta justificación en la fecha y horas establecidas para su entrega, de lo contrario el trabajo se considerará como no entregado.



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.

- Los y las estudiantes son responsables 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.

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.

### INFORMACIÓN IMPORTANTE:

Enlace al Reglamento de la Comisión Institucional contra el Hostigamiento Sexual

[https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento\\_sexual.pdf](https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/hostigamiento_sexual.pdf)

Reglamento de Régimen Académico Estudiantil de la Universidad de Costa Rica

[http://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/regimen\\_academico\\_estudiantil.pdf](http://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/regimen_academico_estudiantil.pdf)

Reglamento de Orden y Disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica

[https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden\\_y\\_disciplina.pdf](https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/orden_y_disciplina.pdf)

### CRONOGRAMA (sujeto a cambios):

SEMA NA	FECHAS	TEMÁTICA / FASE	ACTIVIDADES
1	10 – 14 marzo	Fase 1: Diseño del problema (Introducción y contexto)	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del curso (objetivos, metodología, evaluación).</li> <li>• Ejercicio co-creativo: "Diseño del viaje del curso".</li> <li>• Breve introducción a las vanguardias del s. XX.</li> </ul> <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura / Discusión arte-diseño contemporáneo.</li> <li>• Elección preliminar de vanguardia de interés.</li> <li>• Conceptos de "Mismidad" e "Iipseidad".</li> </ul>



2	17 – 21 marzo	<b>Fase 1: Diseño del problema</b> (Investigación y fundamentos)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación de "Mundo Index" (contexto social, ambiental, económico).</li><li>• Investigación bibliográfica / histórica.</li><li>• Discusión grupal: retos de diseño ligados a la vanguardia elegida.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Avances de investigación, intercambio de hallazgos.</li><li>• Bocetos conceptuales (bitácora).</li><li>• Revisión docente: delimitación del tema y preguntas (¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué?).</li></ul>
3	24 – 28 marzo	<b>Fase 1: Diseño del problema</b> (Refinamiento)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Retroalimentación docente sobre avances.</li><li>• Generación de "insights" (mismidad / ipseidad).</li><li>• Definición de hipótesis de diseño.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Afinar la propuesta (tema, escenario de aplicación).</li><li>• Mapa conceptual (vanguardia + contexto + problema).</li><li>• Preparación de la Entrega 1.</li></ul>
4	31 marzo – 4 abril	<b>Fase 1: Revisión final</b>	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Verificar componentes de Fase 1 (vanguardia, contexto, insights).</li><li>• Ajustes basados en feedback docente.</li><li>• Consultorías personalizadas.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mini-exposición de avances.</li><li>• Observaciones finales y visto bueno a la entrega.</li><li>• Cierre de Fase 1 en la bitácora.</li></ul>



5	7 – 11 abril	<b>Fase 1: Entrega 1</b> (Diseño del problema)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• ENTREGA 1 (documento/presentación):<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Vanguardia elegida y delimitación del tema</li><li>◦ Contexto (Mundo Index)</li><li>◦ Insights (mismidad / ipseidad)</li><li>◦ Preguntas de diseño (¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué?)</li></ul></li><li>• Calificación parcial y feedback inmediato.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ajustes post-entrega (si procede).</li><li>• Transición a Fase 2.</li></ul>
6	14 – 18 abril	<b>SEMANA SANTA</b>	( lecturas complementarias y ejercicios de bitácora.)
7	21 – 25 abril	<b>SEMANA U</b>	(Actividades académicas / culturales definidas por la institución. Sin entregas formales.)
8	28 abril – 2 mayo	<b>Fase 2: Diseño de la interacción</b> (Prototipado inicial)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Acoples operativos, reflexivos, viscerales.</li><li>• Bocetos 2D, pruebas de materiales.</li><li>• Mood board, naming/claim en bitácora.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo en taller (maquetas, prototipos).</li><li>• Feedback de pares y docente.</li><li>• Tareas extra-clase para refinamiento.</li></ul>
9	5 – 9 mayo	<b>Fase 2: Iteración</b>	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis de avances del prototipo (objeto/espacio).</li><li>• Integrar elementos estéticos de la vanguardia elegida.</li><li>• Retroalimentación docente.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Continuación de prototipado y pruebas.</li><li>• Preparación de la Entrega 2 (selección de evidencias).</li><li>• Revisión final con docente.</li></ul>



10	12 – 16 mayo	<b>Fase 2: Entrega 2</b> (Diseño de la interacción)	<b>S1</b> ENTREGA 2 (prototipo inicial): <ul style="list-style-type: none"><li>○ Acoples (operativo, reflexivo, visceral)</li><li>○ Estética inspirada en la vanguardia</li><li>○ Bitácora: mood board, naming/claim</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>● Presentación y calificación parcial.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ajustes tras feedback de Entrega 2.</li><li>● Lecturas sobre validación (preparando Fase 3).</li></ul>
11	19 – 23 mayo	<b>Fase 3: Validación</b> (Fuentes de verificación)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Métodos de validación: entrevistas, experimentos, medición cuantitativa.</li><li>● Definición de las 3 fuentes de validación.</li><li>● Organización logística (quién, cuándo, cómo).</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Aplicaciones en clase (simulaciones, pruebas).</li><li>● Registro de datos en bitácora.</li><li>● Ajustes a los instrumentos de validación.</li></ul>
12	26 – 30 mayo	<b>Fase 3: Entrega 3</b> (Validación)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● ENTREGA 3 (Informe único de validación):<ul style="list-style-type: none"><li>○ Resultados de 3 fuentes (entrevistas, etc.)</li><li>○ Análisis y reflexiones</li><li>○ Ajustes parciales al prototipo</li></ul></li><li>● Presentación y calificación parcial.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Discusión grupal de hallazgos.</li><li>● Plan de mejoras para Fase 4.</li></ul>



13	2 – 6 junio	<b>Fase 4: Diseño final</b> (Desarrollo consolidado)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Implementar hallazgos de validación en prototipo.</li><li>● Revisar coherencia objeto/espacio (si aplica).</li><li>● Ajustes de composición, funcionalidad, narrativa visual.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Trabajo práctico: ensamble, pruebas.</li><li>● Retroalimentación docente.</li><li>● Registro en bitácora de cambios finales.</li></ul>
14	9 – 13 junio	<b>Fase 4: Diseño final</b> (Ensayos y correcciones)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ensayo de presentación final (argumentación, demo).</li><li>● Prueba con público reducido o compañeros (feedback).</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Correcciones tras feedback de ensayo.</li><li>● Integración definitiva de elementos visuales/conceptuales.</li><li>● Preparar materiales de apoyo (videos, paneles, etc.).</li></ul>
15	16 – 20 junio	<b>Fase 4: Montaje</b> (Preparación final)	<b>S1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Montaje del producto mínimo viable (objeto + espacio).</li><li>● Revisión de calidad, viabilidad de la interacción.</li><li>● Ajustes finales en la bitácora.</li></ul> <b>S2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Verificar requisitos de entrega final.</li><li>● Preparación de la exposición pública / en clase.</li><li>● Reflexión sobre logros y retos del semestre.</li></ul>



16	23 – 27 junio	<b>Fase 4: Entrega 4</b> (Diseño final)	<p><b>S1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ENTREGA 4 (Presentación final):             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Coherencia conceptual / comunicativa</li> <li>○ Calidad de la interacción</li> <li>○ Uso de referentes de vanguardia</li> <li>○ Reflexión global</li> </ul> </li> <li>• Calificación global del proyecto.</li> </ul> <p><b>S2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ronda de preguntas y argumentación del estudiantado.</li> <li>• Cierre formal de la fase final.</li> <li>• Retroalimentación final.</li> </ul>
17	30 junio – 4 julio	<b>Evaluación complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición final</li> <li>- Cierre del curso y realimentación</li> </ul>

**Entregas:**

- **Entrega 1** (Semana 5) - **Diseño del problema**
- **Entrega 2** (Semana 10) - **Diseño de la interacción**
- **Entrega 3** (Semana 12) - **Validación**
- **Entrega 4** (Semana 16) - **Diseño final**

**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.