



CARRERA:	110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP7112.
CURSO:	AP7112 Taller Gráfico III.
GRUPO:	01.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP7107 Taller Gráfico II.
COREQUISITO:	AP7111 Diseño Gráfico III.
CREDITOS:	03 créditos.
NIVEL:	IV Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional.
HORARIO DE CLASE:	Lab 108. Lunes 14:00 a 16:50 y Jueves de 9:00 a 11:50.
HORAS CONTACTO:	06 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	Cuanto menos 06 horas semanales.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	K 13:00 a 15:00 Cita previa. Oficina SAP.
CICLO LECTIVO:	I Semestre I Ciclo Lectivo 2025.
PROFESOR:	Julio Blanco-Bogantes, MFA
eMail:	julio.blancobogantes@ucr.ac.cr

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Taller Gráfico III es un curso teórico-práctico cuyo eje transversal desarrolla los conceptos avanzados de la metodología proyectual aplicada a proyectos de diseño gráfico de sistemas visuales coordinados y seriados.

La aplicación de sistemas visuales alcanza el mundo exterior llegando hasta los espacios públicos. Su desarrollo exige labor de campo para la contextualización de componentes socio-culturales y de aspectos logísticos e infraestructura con la lumínica, la ergonomía, el clima y la percepción.

Por otra parte, los trabajos deben considerar aspectos de producción y atender incluso aspectos de diseño industrial. Los procesos de verificación adquieren especial interés cuando se desea un producto eficiente.

Los proyectos que se desarrollan son de carácter real y se centran en problemas de imagen corporativa, imagen coordinada, señalización y diseño de sistemas visuales, entre otros. Se trata de la creación de lenguajes de signos visuales mediante la representación iconográfica, ilustrativa, fotográfica y tipográfica.

Los ejercicios que se desarrollan ofrecen la posibilidad para atender, practicar y dominar los conceptos de coordinación y de "Leitmotiv" en el diseño de sistemas visuales que deben concebirse y percibirse, dentro de su diversidad, como una unidad.

El diseño de sistemas visuales eficientes se alcanza con una minuciosa labor de investigación, proyección y conceptualización de los componentes cromáticos, iconográficos, estilísticos y tipográficos. Los proyectos de este Taller reúnen los distintos elementos que se experimentaron y elaboraron en los Talleres anteriores pero que ahora se incorporan e interactúan en unidades visuales mayores.



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. Trabajar utilizando la metodología proyectual aplicada al diseño visual.
2. Diseñar sistemas visuales.
3. Contextualizar el trabajo en sus variables sociocultural y espacial.
4. Investigar y experimentar las posibilidades comunicativas y expresivas de los sistemas visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1. Diseñar considerando las distintas etapas que el método proyectual contempla.
- 1.2. Elaborar maquetas con profesionalismo.
- 1.3. Llevar a cabo trabajos de verificación.
- 1.4. Ofrecer soluciones eficientes a problemas de diseño serial.
- 2.1. Elaborar series visuales con carácter unitario.
- 2.2. Aplicar el concepto del Leitmotiv.
- 2.3. Desarrollar sistemas aplicados a impresos, señalización y diseño digital.
- 2.4. Reconocer la diferencia entre identidad e imagen en el campo del diseño visual.
- 2.5. Concebir y diseñar imágenes corporativas.
- 2.6. Dominar el concepto de coordinación en sistemas de diseño.
- 3.1. Considerar las variables que afectan los sistemas visuales.
- 3.2. Estudiar los elementos que condicionan el trabajo de diseño destinado a espacios públicos.
- 3.3. Desarrollar trabajos de campo antes y durante la labor de diseño.
- 4.1. Asumir la investigación y la experimentación como parte fundamental e integral del trabajo en diseño.
- 4.2. Desarrollar propuestas alternativas a problemas de diseño.
- 4.3. Buscar, en otras disciplinas, fuentes de información complementaria y de apoyo para el trabajo.
- 4.4. Proponer soluciones no tradicionales e innovadoras a problemas de diseño serial.

CONTENIDOS

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

- Eje proyectual:
 - Gestión y verificación del proceso de diseño.
 - El diseño y la investigación.
 - Documentación y presentación de procesos creativos de investigación en diseño gráfico.
 - Análisis y validación de soluciones, modelos y maquetas de propuestas visuales.



- Eje de conocimiento:
 - Símbolos y signos. Señalética. Sistemas de señalización.
 - Sistemas de imagen coordinada. Diseño seriado. Diseño corporativo. La marca.
 - Diseño gráfico, ergonomía e infraestructura en el contexto del espacio público.
- Eje de tecnología:
 - Técnicas manuales y digitales para la ideación y creación de unidades visuales seriadas.
 - Manejo de instrumentos y medios clásicos y digitales y de forma mixta en la consecución de sistemas visuales coordinado.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA 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 desde el diseño gráfico y la comunicación visual, con énfasis en la experimentación creativa como método para potenciar aprendizajes, a partir de la gestión de sistemas visuales coordinados y seriados. En estos proyectos el estudiantado investigará y aplicará diversos conceptos en la solución profesional de la problematización del diseño gráfico abordando la identidad visual, la imagen coordinada, la señalética y los sistemas visuales de comunicación corporativa. 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 presenten, 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 unidad visual como sistema de comunicación, mismas que podrán ser individuales, colaborativos o mixtas:

Proyecto I La unidad visual como principio de comunicación secuencial.

Proyecto II Programática e identidad visual coordinada.

Proyecto III Sistemas de identidad visual para la comunicación visual.

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, 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.



El laboratorio se convierte en espacio de trabajo y en sitio de estudio, análisis y discusión acerca de los múltiples aspectos relacionados con el diseño gráfico la teoría de sistemas, la programática y la imagen visual coordinada para la comunicación visual.

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 10-15	Lectura y presentación de la propuesta programática de curso AP7112 Taller Gráfico III. Diseño Gráfico: la identidad visual, la imagen coordinada, la señalética y los sistemas visuales de comunicación corporativa.
Semana 02	Marzo 17-22	Proyecto I: El identificador gráfico como unidad visual diversa.
Semana 03	Marzo 24-29	Proyecto I
Semana 04	Mar 31 – Abr 05	Proyecto I
Semana 05	Abril 07-12	Proyecto I
Semana 06	Abril 14-19	Semana Santa
Semana 07	Abril 21-26	Semana Universitaria
Semana 08	Abr 28 - May 03	Proyecto I Evaluación
Semana 09	Mayo 05-10	Proyecto II: La programación coordinada del identificador gráfico
Semana 10	Mayo 12-17	Proyecto II
Semana 11	May 19-24	Proyecto II
Semana 12	Mayo 26-31	Proyecto II - Evaluación
Semana 13	Junio 02-07	Proyecto III: La identidad gráfica como sistema de comunicación visual
Semana 14	Junio 16-21	Proyecto III
Semana 15	Junio 23-28	Proyecto III
Semana 16	Jun 30 – Jul 05	Proyecto III - Evaluación

Marzo La unidad visual como principio.

Abril Sistemas e Identidad visual.

Mayo Identidad visual y Programática.

Junio Gestión de programas y sistemas de comunicación visual.



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:

5. Base teórica de los proyectos.
6. Proceso y documentación.
7. Propuesta conceptual y coherencia visual.
8. Experimentación y técnica final.
9. 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. Experimentación. Proceso. Seguimiento. Asimilación.	25%
Trabajo extra clase (Investigación. Documentación. Exposiciones. Ensayos).	15%
Proyecto I El identificador gráfico como unidad visual diversa.	20%
Proyecto II La programación coordinada del identificador gráfico.	20%
Proyecto III La identidad gráfica como sistema de comunicación visual.	20%

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 2025, tal y como indica UCR-ORI es desde el 10 de marzo 2023 hasta el 12 de julio de 2025, 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 será 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 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 académica 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.
Chaves Norberto. La imagen corporativa. Ed. GG. Barcelona. 2001.
Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
Cruz Juan. Imagen: ¿signo, icono o idolo? Ed. Siglo XXI. México. 2009.
Frascara Jorge. Diseño gráfico y comunicación. Ed. Infinito. Argentina. 1994.
Frutiger Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG. Barcelona. 2002.
González-Miranda E y Quindós T. Diseño de iconos y pictogramas. Ed. UPV. País Vasco. 2014.
González Solas. Identidad Visual Corporativa. Ed. Síntesis. Madrid. 2004.
Lee S Terry. Managing the design process. Ed. Rockport. Massachusetts. 2010.
Lidwell W. y otros. Principios universales del diseño. Ed. Blume. Barcelona, 2005.
Lupton E. & Cole Phillips J. Graphic design: The new basics. P.A. Press. New York. 2008.
Newark Quentin. ¿Qué es el diseño gráfico?. Ed. GG. México. 2002.
Twemlow Alice. ¿Qué es el diseño gráfico 2?. Ed. GG. México. 2006
Vossoughian Nader. Otto Neurath: The language of the Global Polis. Ed. NAI. Países Bajos. 2011.
Wheeler Alina. Diseño de marcas. Ed. Anaya. Madrid. 2014.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas