



PROGRAMA DE CURSO - CICLO COMÚN AP-6012 Diseño IV

CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP-6012.
CURSO:	AP-6012 Diseño IV.
GRUPOS:	01 y 02.
MODALIDAD:	Semestral.
USO DEL ENTORNO VIRTUAL:	Bajo virtual
CICLO LECTIVO:	II Ciclo Lectivo 2025.
REQUISITO:	AP-6010 Diseño III.
CORREQUISITO:	AP-6013 Dibujo III.
CRÉDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	IV Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	G 01: Lunes y jueves de 1:00 a 5:00 pm G 02: Martes y Viernes de 1:00 a 5:00 pm.
HORAS CONTACTO:	08 horas semanales
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	06 horas semanales
PROFESORADO:	Mag. Susana Villalobos / Lic. Manfred Araya Parra
e-mail:	susanamaria.villalobos@ucr.ac.cr / manfred.araya_p@ucr.ac.cr
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE:	Manfred Araya Parra M. 13:00 am a 16: pm Susana Villalobos: L y M: 8:00 am a 12:00 md

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

En este curso se estudian los procedimientos creativos que caracterizan aquellas tendencias que, dentro de los movimientos artísticos del siglo XX, se separaron de la evolución estilística-morfológica, formalista y racional para buscar con sus actividades irreverentes, redefinir el concepto de arte.

El curso busca complementar el panorama metodológico relacionado con los procesos de diseño y composición pretendiendo de esta manera, que los cuatro cursos de diseño se conviertan en alternativas objetivas y profesionales en la acción de crear.

Además, pretende generar la actitud crítica e investigativa necesaria para objetivar en lo académico, las acciones teóricas y prácticas que se propongan; desarrollando un cuerpo de conocimientos que sirva al futuro de prácticas profesionales del estudiantado.

Este curso se impartirá aplicando la modalidad de virtualidad baja, para efectos de la mediación virtual se hará uso principalmente de la plataforma de Mediación Virtual de Metics. Se utilizará la plataforma



METICS como espacio de apoyo para la mediación de los aprendizajes, presentación de recursos, asignaciones y entregas de ejercicios. Los estudiantes contarán con el apoyo de las personas docentes para actividades presenciales e introductorias a cada unidad temática. Además se facilitarán recursos, textos e imágenes para optimizar la profundización de cada temática abordada.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

Aplicar procedimientos alternativos de diseño y composición basados en la lectura profesional de obras de arte moderno y post-moderno.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Introducir conceptos de la semiosis pragmática en la creación y valoración de proyectos de arte.

Aplicar al diseño la deconstrucción como retórica plástica actual y su contexto.

Reconocer la intertextualidad como medio de comunicación.

Aplicar medios alternativos para componer y diseñar.

Reconocer la transgresión en el diseño como un instrumento crítico-creativo

Promover la interactividad como instrumento creativo para el diseño.

CONTENIDOS:

Los contenidos y proyectos se distribuyen en tres ejes:

Eje del Conocimiento:

El arte conceptual

¿Qué es arte? Redefinición de su actividad

De la forma con contenido al contenido como "forma". Del arte morfológico al arte como idea.

Retórica formal del arte conceptual.

El arte documentado. Lo efímero. La interactividad. La descontextualización.

El espacio fáctico.

Semiosis visual

Retórica de la imagen y del objeto. Intertextualidad de la imagen y de los objetos.

Anclaje y relevo: fijación de sentido entre la imagen y el texto.

Deconstrucción



Ejes de actividad deconstructiva: La des-composición. La des-centralización. Lo dis-continuo.

La otredad. La esquizofrenia. El vacío. Deconstrucción: método o estilo.

Teoría del campo

Trascender los medios físicos. **La interactividad como el nuevo formato.**

Teoría de Campo unificada.

Posmodernidad

La apropiación como método. Eclecticismo e historicismo. Desvanecimiento de los límites.

Criticidad mediática. El arte sin estilo. Los “neo estilos”: Renacer de los medios tradicionales;

Retorno a la morfología plástica. Desacralización y antiesteticismo: Contracultura. Nuevas temáticas.

Medios y sus nuevas relaciones

Del collage al ensamble y a la instalación. Happening y performance.

Fotorealismo, video arte, interactividad digital: Realismo sin efectos. El video en la instalación.

Paradojas de la temporalidad.

Evolución de los principios del Dadá y el Constructivismo Ruso. El “ready made”. De Duchamp a Rauschenberg.

Eje Proyectual:

El arte conceptual.

Outsider art. y el “Art-brut”.

Interactividad como formato del antiarte.

Ready made y Poema-objeto

Poemas visuales

Cadáver exquisito

Autorretratos conceptuales

Instalación

Performance

Happening

Collage



Ensamble

Diseño Interactivo

Arte Medial

Eje Tecnológico:

Medios y sus nuevas relaciones.

Nuevos formatos.

New media art o arte de los nuevos medios.

Fotorrealismo, video arte, interactividad digital: Realismo sin efectos. El video en la instalación.

Herramientas digitales

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA:

Este curso es teórico-práctico y se impartirá con la modalidad virtual baja. Durante la mediación virtual se hará uso de la plataforma METICS para seguimiento de contenidos, entrega de material de apoyo, entrega de tareas y otras asignaciones pertinentes. También se estarán utilizando otras plataformas recomendadas para crear material didáctico, así como para realizar teleconferencias y dinámicas grupales.

Los contenidos teóricos se irán desarrollando simultáneamente con el desarrollo de cada ejercicio en donde el estudiantado investiga y aplica los conceptos propuestos en los proyectos y prácticas.

Los proyectos a 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 el planteamiento teórico de proyectos y la visualización de los mismos como método para el desarrollo de la creatividad.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje combinan dinámicas de desarrollo de proyectos, clases remotas, ejercicios exploratorios que promueven el nivel crítico y autocrítico del estudiantado.

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:



Los proyectos a realizar por los estudiantes se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, enfatizándose en la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad.

Los procesos de enseñanza aprendizaje son individualizados y grupales.

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

01-Diseño especulativo basado en tendencias artísticas del siglo XX.

Consiste en elegir una tendencia futura y aplicar procedimientos alternativos de diseño y composición mediante el desarrollo de un producto de diseño que permita comunicar la idea, componentes e interacciones planteadas para la propuesta. Algunas de las tendencias y contenidos para el desarrollo de los proyectos son las siguientes: el ready made. Arte transgresor. Outsider art. "Art-brut". El arte objetual. El dadaísmo. Surrealismo. Constructivismo ruso.

02-Ejercicios y pruebas cortas sobre diseño (autorretrato y mercadeo de producto artístico)

03- Proyecto Diseño especulativo (técnica adaptable/ libre)

Este proyecto se divide en dos fases (distópico y utópico).

La primera fase consiste en una problematización artística a una realidad futura y la segunda fase consiste en el diseño de una experiencia con enfoque utópico. Ambas basadas en movimientos artísticos del siglo XX.

Modalidad: individual

04- Presentaciones con ejercicios metacognitivos: Se realizarán 2 presentaciones sincrónicas, con apoyo de material audiovisual para evidenciar proceso (para efectos del curso las presentaciones se deben asumir como bitácora digital).

Contenidos:

Semiosis visual. Resemantización. Intertextualidad. Retrato y autorretrato. Relevo y Anclaje. Retórica de la imagen. Narrativa gráfica. Contemporaneidad.

Cronograma de actividades:

Nota aclaratoria: Las fechas asignadas en este cronograma corresponden a los horarios de los grupos 01 y 02 respectivamente. El cronograma está sujeto a cambios. En caso de presentarse alguna variación, esta será discutida y pactada con ambos grupos.



FECHA	TEMA	ACTIVIDAD
11/12 AGO	- Introducción -Introducción al curso -Arte moderno y post-moderno -Constructivismo ruso -El dadaísmo -Surrealismo -El ready made -El arte objetual -Arte moderno y post-moderno -Arte transgresor -Outsider art.	-Lectura y análisis del programa. Actividad autorretrato con movimientos artísticos siglo XX. Bocetos/técnicas básicas de composición (selección de elementos para impresión) Doble carta
14/15 (Feriado)	Tendencias artísticas -Arte moderno y post-moderno -Constructivismo ruso -El dadaísmo -Surrealismo -El ready made -El arte objetual -Arte moderno y post-moderno -Arte transgresor -Outsider art.	Actividad 2: Narrativa visual de las tendencias Inicio Ejercicio autorretrato conceptual. Realización (traer materiales)



18/19 AGO	-1 PRUEBA: Autorretrato/inicio proyecto 02 Tendencias artísticas -Arte moderno y post-moderno -Constructivismo ruso -El dadaísmo -Surrealismo -El ready made -El arte objetual -Arte moderno y post-moderno -Arte transgresor -Outsider art.	Actividad Reto 1: Autorretrato conceptual - Elección y delimitación del tema.(Proyecto 01-Distópico)
21 AGO/ 01 SET	01 proyecto Diseño especulativo Técnica libre	Actividad: - Presentación de contenidos: Diseño especulativo tendencia de Arte contemporáneo -Observación y análisis de antecedentes y referentes. - Elección de tendencia artística para el proyecto. -Ideación y bocetos
04/05 SET	1 Evaluación	Diseño/ enfoque especulativo Exposición en galería
08/09 SET	02 Proyecto INMERSIÓN	Presentación de contenidos: Diseño de experiencia y metodología (Utópico) - Elección de tendencia artística para el



		proyecto. - Elección y delimitación del tema. Entrevistas Investigación de campo para identificación de fricciones y patrones
11/12 SET	02 Proyecto EMPATIZAR	Ejercicio corto: Plataformas para el diseño de experiencia Arquetipo
15/16 SET	2 PRUEBA Composición visual basada en movimientos artísticos del siglo XX	Reto 2: Mercadeo de producto artístico
18/19 SEPT	02 Proyecto EMPATIZAR	Aplicación de herramientas de observación al menos 2/ cada persona
22/23 SET	02 Proyecto EMPATIZAR	Análisis de la experiencia Insights/ Situación A-Situación B
25/26 SET	02 Proyecto DEFINIR	Moodboard/ naming y claim Aproximaciones visuales
29/30 SET	02 Proyecto DEFINIR	Mapa de viaje ideal
02/03 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Arquitectura de la información/ MVP
06/07 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Arquitectura de la información/ MVP



09/10 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Acople operativo
13/14 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Acople operativo
16/17 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Caso usabilidad y concepto
20/21 OCT	02 Proyecto PROTOTIPAR	Visuales artísticas
23/24 OCT	02 Proyecto 02 Proyecto PROTOTIPAR	Visuales artísticas
27/28 OCT	02 Proyecto TESTEAR	Asignación testeo con informantes Insights
20/21 NOV	Evaluación	Presentación resultados
17/18 OCT- 14 NOV	Rediseño	
28 NOV	Evaluación	DEMO DAY

EVALUACIÓN DEL CURSO:

Los aspectos formativos a valorar serán la base teórica de los proyectos, el proceso, la propuesta creativa, la técnica, presentación y el registro o documentación de la acción. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso es de un 100% y se desglosa de la siguiente manera:



Rubros a calificar	Desglose	Valor 100%
Diseño especulativo Fase 1	Tendencia artística/ Composición Propuesta creativa Técnica	20%
Diseño especulativo Fase 2	Pertinencia metodológica/ Veracidad Rigor científico	40%
Aprovechamiento	Cumplimiento de metas de cada clase	20%
Retos	Al menos dos retos de diseño Autorretrato y mercadeo	20%



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/ordenydisciplina.pdf)

Puntos importantes:

No se evaluarán proyectos cuyo proceso no haya sido conocido previamente por los docentes mediante cualquiera de los medios oficiales pactados entre el equipo docente y estudiantes.

Cuando un estudiante no presenta las asignaciones y proyectos en la fecha establecida, debe hacer llegar la justificación de acuerdo a la normativa y el protocolo de la Universidad de Costa Rica.

Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, se recomienda comunicarlo al equipo docente con la mayor brevedad.

Cualquier reclamo sobre la evaluación de las asignaciones se debe realizar por escrito mediante el correo institucional anotando una a una las consultas, además se debe aportar el ejercicio o proyecto en cuestión y las especificaciones señaladas por el o la docente.

Los medios oficiales para comunicación entre docente y estudiantes son correo electrónico institucional y foros habilitados en METICS. Además las horas atención al estudiante se pueden realizar de manera virtual mediante la plataforma zoom habilitada en el entorno virtual. **No se resolverán dudas relacionadas al curso en cualquier otro canal (whatsapp, teléfono personal)**

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

Bibliografía

Brea, JL (2003). El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural.

CENDEAC.

Calabrese, O (1999). La era neobarroca. Cátedra.

Camnitzer, L. (2000) Global Conceptualism: Points of Origin 1950s-1980s. Queens Museum of Art. Danto, AC (1999). Después del fin del arte. Paidós. Barcelona, España.

Dondis, DA (1985). La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili, S. A. Jiménez, J (2003). Teoría del arte. Tecnos, Alianza Editorial.

Julier, G. (2010). *La Cultura del diseño* (5th ed.). Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2010.

Lupton, E. (2017). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2019.



Marcolli, A (1978). Teoría del campo. Curso de educación visual. Xarait Ediciones. Mosquera, G (2001). Adiós identidad. MEIAC. Badajoz.

Munari, B (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Editorial Gustavo Gili, S.A.

Powell, J (1998). Postmodernism for beginners. Writers and Readers Publishing, Inc. Quirós, LF (1998). Diseño. Teoría, acción, sentido. Editorial Tecnológico de Costa Rica. Walter, IF. (2001) Arte del siglo XX. Taschen.

Álvaro Sylleros, Begoña Taladriz, Renato Bernasconi, Francisco Pizarro y Rodrigo F. Cádiz (2020) Personal Meaning Organization (PMO): A Hermeneutic Approach to Design, The Design Journal, 23:5, 735-753, DOI: 10.1080/14606925.2020.1807718 To link to this article: <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1807718> Published online: 25 Aug 2020. Submit your article to this journal Article views: 107 View related articles View Crossmark data

Wong, W (1995). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Editorial Gustavo Gili, S. A.