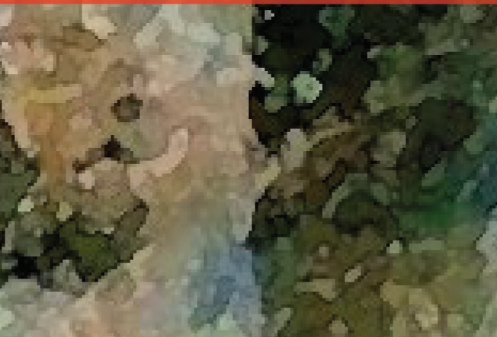
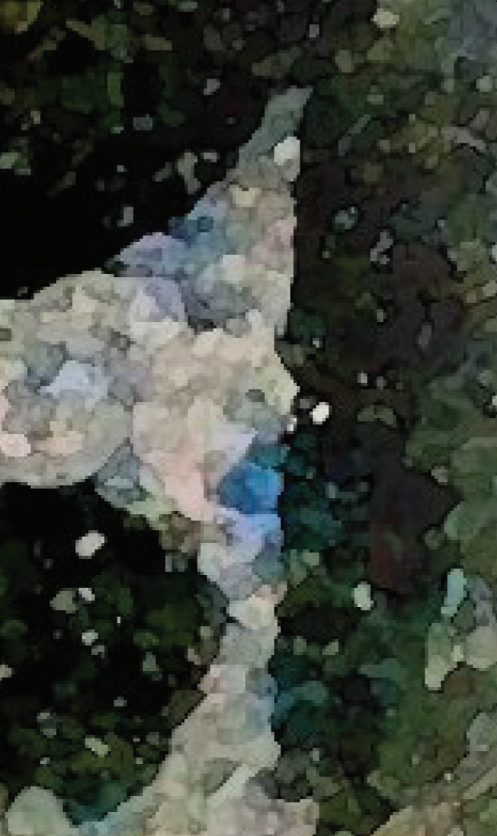


Julio Blanco-Bogantes

Experiencias proyectuales
en Diseño Gráfico:
prácticas metodológicas
creativas como proceso
de aprendizaje

Colección Cátedra Universitaria





Experiencias proyectuales
en Diseño Gráfico:
prácticas metodológicas
creativas como proceso
de aprendizaje

741.6
B638d

Blanco Bogantes, Julio

Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico:
prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje /
Julio Blanco Bogantes. --1. ed. -- San Ramón, Alajuela:
Coordinación de Investigación, Sede de Occidente, Universidad
de Costa Rica, 2019.

125 páginas: ilustraciones principalmente a color.

ISBN: 978-9930968963

1. DISEÑO GRÁFICO - METODOLOGÍA. 2. COMUNICACIÓN
EN DISEÑO. 3. IMAGEN Y DISEÑO. I. Título

Dirección creativa.
Diseño gráfico y maquetación.
Julio Blanco-Bogantes.
Registro y documentación fotográfica.
Julio Blanco-Bogantes.
JaBB®/MMXX





UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA



Comisión Editorial
Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente

Doctora Magdalena Vásquez Vargas
Coordinadora de Investigación

Magíster Minor Herrera Valencaino
Editor de la Coordinación de Investigación

Magíster Nidia González Vásquez
Departamento de Filosofía, Artes y Letras

Magíster Camilo José Herrera Dodero
Departamento de Ciencias Sociales

Magíster Ronald Sánchez Porras
Departamento de Ciencias Naturales

Magíster Elena Valverde Alfaro
Departamento de Ciencias de la Educación

Licenciado Miguel Ángel Herrera Cuarezma
Sistema de Estudios Generales

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Coordinación de Investigación
Colección Cátedra Universitaria

Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico: prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje

Julio Blanco-Bogantes, MFA

Carrera de Diseño Gráfico
Sección de Artes Plásticas
Departamento de Filosofía, Artes y Letras

2020

Índice

Reconocimientos	1
Presentación	3
Prólogo	5
Prefacio	7
Introducción	9
Experiencias Projectuales en Diseño Gráfico	27
1. Forma y Percepción: Teoría de Gestalt, ilusión óptica y diseño	28
2. Clasificación tipográfica: Diseño de cartel	34
3. Lenguaje visual: Imagen. Texto. Imagen+Texto	42
4. Ilustración profesional: Diseño con técnicas de ilustración	52
5. Diseño editorial: Diseño del catálogo SAP	64
6. Imagen gráfica coordinada: Feria vocacional SAP	76
7. Arquitectura de la información: Sitio web SAP	86
8. Diseño de contenidos interactivos: Diseño gráfico para nuevos medios	94
9. Sistemas visuales iconográficos: Emoticonos	104
10. Narrativa visual: Práctico. Poético. Persuasivo	110
Lista de proyectos compilados	122
Créditos por proyecto	123
Fuentes consultadas	125

Reconocimientos

A todos aquellos que con sus conocimientos, generosamente aportaron en el proceso de investigación-creación de este texto sobre y para los aprendizajes en Diseño Gráfico.

Un agradecimiento a la Universidad de Costa Rica, la Sede de Occidente, la Coordinación de Investigación y al Centro de Investigación sobre Diversidad Cultural y Estudios Regionales (CIDICER), por su apoyo en la investigación y la publicación de este libro.

Especial gratitud, al estudiantado de la carrera de Diseño Gráfico de la Sección de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, por compartir y dar sentido a uno de los espacios más complejos, diversos y creativos: el aula. Espacio que facilita la notable experiencia participativa de la generación colectiva de saberes.

Presentación

La Colección Cátedra Universitaria de la Coordinación de Investigación de la Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica, ha dado a conocer diferentes trabajos que contribuyen desde el quehacer universitario al mejoramiento de las prácticas docentes e investigativas que se desarrollan dentro y fuera del espacio áulico. **Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico: prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje** del docente e investigador Julio Blanco Bogantes, es un ejemplo de cómo la experiencia en el desarrollo de procesos investigativos con los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico puede contribuir, de manera significativa, como aporte metodológico para emprender investigaciones creativas.

La búsqueda de la excelencia académica en la realización de las tareas docentes y de investigación, así como la contribución al desarrollo del país y de las regiones, son propósitos fundamentales de la Universidad de Costa Rica a los que responde este libro de Blanco Bogantes. La metodología propuesta permite la discusión de ideas, la reflexión colectiva y la búsqueda de soluciones consensuadas para lograr el mejor resultado en cada uno de sus proyectos.

En cuanto a los procesos de investigación, los ejemplos que se reseñan muestran la contribución de la carrera de Diseño Gráfico al conocimiento, divulgación y valoración del patrimonio cultural y natural de la Región de Occidente. Ejemplo de lo anterior, son productos como el calendario

elaborado a partir de la flora de la Reserva Alberto Manuel Brenes y la plataforma interactiva diseñada para dar a conocer el Proyecto Poemas Gráficos en el cantón de San Ramón. Estos proyectos también llevan a que el estudiantado comprenda e integre distintos conceptos de áreas como la Biología y la Literatura, lo cual contribuye a que se implemente un aprendizaje de manera interdisciplinaria.

Este libro, además de su contenido, aporta desde su diseño para ser empleado como material didáctico, por lo que estoy segura, servirá de guía para la puesta en práctica de la metodología propuesta, así como para su discusión y enriquecimiento por medio de los distintos aportes que desde la disciplina del Diseño Gráfico o disciplinas afines puedan generarse.

Dra. Magdalena Vásquez Vargas
Coordinadora de Investigación
Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente

Prólogo

Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico: prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje

La cotidianidad en el aula de Diseño Gráfico permite que docentes y estudiantes problematicen acciones en torno a metas diversas por alcanzar. Estas actividades de aprendizaje llevan a enfatizar teorías y metodologías del Diseño Gráfico contextualizadas en entornos circundantes o remotos, concomitantes o distanciados. Para la presente publicación del Magister Julio Blanco Bogantes, los ámbitos de acción adquieren una relevancia particular, pues se orientan primordialmente a casos concretos de Costa Rica y particularmente en la región de occidente del país.

Los diez ejes que abordan este libro, llámese: forma y percepción, clasificación tipográfica, lenguaje visual, ilustración, diseño editorial, imagen coordinada, arquitectura de la información, diseño interactivo, iconografía, y narrativa visual, lucidan situaciones que responden a necesidades de Diseño Gráfico en la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica y su entorno.

Entre estos, el calendario de la Coordinación de Acción Social que recopila una muestra de la flora de la Reserva Biológica Alberto Manuel Brenes, material seleccionado entre el profesor y el equipo de biología, el sitio web y la producción gráfica para la feria vocacional de la Sección de Artes Plásticas. Al igual que proyectos de alcance comunitario como el proyecto de murales y poesía denominado, Poemas Gráficos en el cantón de San Ramón, para el que se creó una plataforma e interfase interactiva.

Los distintos procesos del Diseño Gráfico como fotografías, graficaciones, infografías u otros insumos visuales, confrontan al estudiante a la solución de problemas por medio de experiencias metodológicas. Del mismo modo facilitan en la mente creativa y acuciosa del estudiante de la especialidad, el desarrollo de criterios diversos y habilidades, hasta derivar en propuestas complejas, plasmadas en soluciones visuales de uso cotidiano.

En consecuencia la obra de Blanco Bogantes invita a estudiantes, profesores y públicos afines, que animados por las experiencias y procesos metodológicos de aprendizaje proyectual, ahonden desde el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual en áreas de la investigación y la acción comunitaria de la Universidad de Costa Rica.

Dr. Henry Vargas Benavides

Coordinador de la Sección de Artes Plásticas

Departamento de Filosofía, Artes y Letras

Universidad de Costa Rica

Sede de Occidente

Prefacio

Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico: prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje, recupera y comparte actividades facilitadas por la carrera de Diseño Gráfico en la Sección de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, mediante la documentación de procesos metodológicos implementados en distintos proyectos de cursos y talleres.

Plantea a la vez, coincidencias entre entornos del desarrollo y la creación participativa de conocimientos en el Diseño Gráfico a partir de procesos de aprendizaje colectivos y complejos, abordados desde la adaptabilidad y el aprendizaje activo para la construcción de saberes.

Muestra también ámbitos de la práctica profesional del estudiantado, que articula contenidos para la investigación, creatividad y consecución de estrategias comunicacionales al establecer metodologías proyectuales de trabajo participativo, en busca de soluciones acordes al desarrollo de conocimientos, como reflejo del contexto e identidad local.

Sistematiza de igual forma, una serie de actividades para los aprendizajes en Diseño Gráfico a partir de metodologías proyectuales propuestas por los autores Bruno Munari, Jorge Frascara, Gerhard Heufler y Terry-Lee Stone, moduladas a partir de los distintos enfoques de contenidos teórico-prácticos de la carrera.

Finalmente, como aproximación a procesos de aprendizaje planteados para experiencias académico-profesionales del Diseño Gráfico, esboza un esquema proyectual metodológico propio.

Introducción

Los limitados referentes bibliográficos nacionales sobre procesos de aprendizaje en Diseño Gráfico, imponen utilizar mayormente recursos ajenos al contexto cotidiano local.

Uno de los propósitos de esta publicación es recuperar y documentar procesos metodológicos proyectuales para los aprendizajes en Diseño Gráfico, que faciliten experiencias desde el entorno propio.

Con la implementación del plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico en la UCR, Sede de Occidente, se dio inicio a la documentación de las diversas actividades proyectuales y metodológicas desarrolladas en sus cursos y talleres.

Las experiencias recuperadas en este libro responden también a estudios generados durante la participación en el *“Programa de Formación Docente: La Universidad del Siglo XXI; de la Enseñanza al Aprendizaje.”*¹ Estos estudios sustentaron el proyecto de investigación que precede y que propone la sistematización metodológica de las diversas experiencias de aprendizaje facilitadas en los cursos y talleres de Diseño Gráfico en la UCR, Sede de Occidente.

Para tal efecto, se consultaron abordajes sobre la adaptabilidad, el aprendizaje activo y la construcción de saberes, articulados desde el Diseño Gráfico.

De igual manera fue ocupación registrar, revisar, ordenar y clasificar diversas actividades de aprendizaje a partir de los siguientes cuatro enfoques: (1) el teórico, (2) el proyectual, (3) el metodológico y (4) el tecnológico.

1. Programa auspiciado por la UCR-Vicerrectoría de Docencia/RIFED y que tuvo lugar en la Universidad de Harvard, el Olin College y el MIT/Media Lab en Massachusetts, EE.UU. durante noviembre del 2010.

Por las particularidades en la gestión y administración de proyectos como metodología de aprendizajes en Diseño Gráfico, es justo reconocer que sus acciones y procesos incluyen aspectos teóricos, proyectuales, metodológicos y tecnológicos, todos juntos a la vez o distintas combinaciones con algunos de estos cuatro aspectos.

De manera que cada proceso proyectual se abordó desde un único enfoque según la complejidad y relevancia de las experiencias de aprendizaje.

Contexto

El contexto donde se llevó a cabo la investigación corresponde a los cursos y talleres teórico-prácticos de Diseño Gráfico y de Taller Gráfico, del tercer y cuarto año, denominados Ciclo Profesional de la carrera de Diseño Gráfico, en la Sección de Artes Plásticas de la UCR, Sede de Occidente.

Cabe mencionar que la propuesta programática de los cursos y talleres es parte de los programas de la malla curricular de la especialidad de carrera, que se pusieron en práctica por primera vez en la UCR, Sede de Occidente a partir del año 2011.

Estos cursos y talleres se ofrecen anualmente y se imparten en un laboratorio de cómputo que cuenta con: *hardware* iMac, *software* Adobe, conectividad a internet y provisto de espacio para exponer y proyectar multimedias, así como para realizar actividades tanto individuales como colectivas.

El estudiantado matriculado maneja a nivel técnico los recursos tecnológicos provistos y accede a los cursos y talleres después de aprobar el Ciclo Común de la carrera, con una duración de dos años.

Para cumplir con los objetivos de las experiencias proyectuales, el estudiantado hizo uso de sus capacidades: (1) investigativas, (2) de documentación, (3) de exposición y (4) de desarrollo, todos componentes importantes del pensamiento crítico.

Uno de los objetivos para el registro y sistematización de experiencias de aprendizaje en Diseño Gráfico fue generar conocimientos sobre proyectos a partir de contenidos teóricos, con la participación activa del estudiantado.

Con la implementación de estas acciones colaborativas-participativas en la exploración teórica, se incluyó como insumo en los aprendizajes, la experiencia y el conocimiento del estudiantado, potenciando el proceso de construcción de sus saberes, la co-autoría y la propuesta de una identidad visual contextual.

El alcance de las experiencias proyectuales fue validado por el estudiantado en el momento de la ejecución y presentación, mediante el diálogo entre pares y a la vez que con el facilitador, valorando si los contenidos fueron asimilados, al verificar los aportes y criterios generados.

Aprendizajes y estrategias

La situación de aprendizaje por resolver fue la presentación y revisión teórica de fundamentos y contenidos sobre: (1) la sintaxis de la imagen, (2) la gramática visual, (3) la comunicación visual, (4) los principios universales del diseño, (5) la metodología proyectual y (6) el pensamiento crítico, aplicados a procesos metodológicos proyectuales en los cursos y talleres de Diseño Gráfico,

Para resolver esta situación se trabajó a partir de dinámicas de asociación entre pares, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo a partir de contenidos definidos.

Con el apoyo del facilitador el estudiantado investigó, documentó y desarrolló contenidos teóricos de manera colectiva. Su participación activa propició y visibilizó la co-autoría en la construcción de conocimiento entre pares.

Cabe señalar que esta estrategia de trabajo determinó parámetros respecto a las prácticas y soluciones de los proyectos, a la vez que permitió establecer el cronograma de trabajo, el enfoque y la metodología por seguir. Todos aspectos para tomar en cuenta como criterios de asimilación y validación de los contenidos abordados.

Algunos criterios sobre procesos de aprendizaje

La propuesta y desarrollo de las experiencias proyectuales de aprendizajes abordadas en este libro incluyen: (1) la adaptabilidad, (2) el aprendizaje activo y (3) la construcción de saberes.

Estos abordajes aportaron criterios y referentes para la generación de prácticas y procesos de construcción de conocimiento en Diseño Gráfico que se comentan a continuación.

Educar para lo desconocido: la adaptabilidad

Según David Perkins del *"Project Zero, Harvard Graduate School of Education"*, la clave de la adaptabilidad de saberes está en ejercer el proceso de aprendizaje, no como un objeto del conocimiento, sino como una herramienta para el conocimiento, reconociendo el contexto en que nos encontramos.

Al asumir la experiencia de aprendizaje como una actividad social generadora de conocimiento y reflexión, se migra del concepto del aprendizaje fijo al del aprendizaje flexible.

La práctica profesional del Diseño Gráfico requiere de un alto grado de adaptabilidad y empatía con los contenidos desde los cuales se proponen diversas soluciones visuales, tanto con el contexto como en relación con: (1) qué se diseña, (2) para quién se diseña, (3) cómo se producirá lo que se diseñó y (4) a dónde se publicará/consumirá el diseño final.

Además, el diseñador gráfico requiere de conocimientos y sensibilidad para saber interpretar aquello que se le encarga y tener capacidades de comunicación, negociación y gestión con quien encarga el proyecto y con quién lo produce.

De manera que ser competente y saber adaptarse aplicando conocimientos y experiencias, es fundamental desde la etapa de aprendizaje, ya que permitirá potenciar aptitudes deseables para el buen desempeño profesional futuro del estudiantado de Diseño Gráfico.

Aprendizaje activo: saber preguntar

El aprendizaje activo propone la inteligencia como un concepto flexible y adaptable, no como uno fijo; asumiendo el proceso de aprendizaje como una experiencia de reflexión compartida.

El proceso de aprendizaje se inicia con preguntas que detonen, motiven e inviten al estudiantado a un proceso activo integral que incluye practicar, experimentar, involucrarse, comparar, buscar relaciones y compartir saberes.

Kenneth Bain, presidente del *"Best Teachers Institute"* manifiesta que el aprendizaje activo inicia con una buena pregunta. Cuestionar estimula al estudiantado a ejercer el aprendizaje profundo, superando el aprendizaje superficial o estratégico, acercándole al pensamiento complejo, mismo que facilita la creación de patrones y relaciones de conocimiento que se traducen en saberes propios.

Así mismo, preguntar propicia la participación activa, generando espacios para la discusión, el ejercicio y la reflexión de conocimientos entre el estudiantado.

Preguntar es también un recurso de iteración que incluye el resultado erróneo como una variable válida y legítima del proceso de aprendizaje, con la que el estudiantado aprende a reflexionar. Con esta reflexión encuentra propósitos y competencias que le ofrecen espacios de autonomía y autoría, pues el proceso de aprendizaje le concierne e involucra.

Los cursos y talleres de Diseño Gráfico son propicios para desarrollar e implementar el aprendizaje activo. Este permite validar procesos creativos individuales, promueve el pensamiento crítico y la generación de soluciones a partir de la práctica profesional.

De igual forma, el aprendizaje activo provoca que el estudiantado visualice y exponga sus propios criterios, los comparta, los contraste y avance según sus propias experiencias. Además, validar el error como una variable positiva, le permite generar conocimientos y fomenta un modelo de cuestionamiento constante, por iteración.

Aprendizaje participativo: experiencias interactivas

La teoría no es lo mismo que la práctica, no se aprende a ser malabarista después de estudiar y conocer únicamente la fórmula matemática sobre el movimiento, se aprende a serlo poniendo el malabarismo en práctica.

Los procesos de aprendizaje participativo ponen en práctica la profesión antes de ejercerla. Al compartir las experiencias y ejercicios entre pares, el estudiantado tiene oportunidad de potenciar la observación, la percepción y la asimilación de conocimientos, demostrando de esta forma sus propios aprendizajes.

Para Janet Rankin del "*MIT-Teaching + Learning Lab*" el aprendizaje activo es la interacción mental (siempre) y participativa (usualmente) del estudiantado en actividades generadoras inmediatas de retro-alimentación, en las que se comparte a través de discusiones y prácticas entre pares y facilitadores.

Los cursos y talleres de Diseño Gráfico obedecen a este modelo, al coincidir en aspectos de participación e interacción en la solución de problemas visuales a partir de la base fundamental de conocimientos y experiencias del estudiantado y en particular, a la premisa de que la profesión se aprende al practicarla durante los procesos de aprendizaje.

Aprendizaje basado en la comprensión: establecer “la gran idea”

Al plantear una actividad de clase a partir de objetivos de aprendizaje basados en la comprensión, Lori Breslow del *“MIT-Sloan School of Management”* expone que se debe partir de aquello que representa el tema principal, es decir “la gran idea” lo que todo el estudiantado debe saber y conocer hasta el último de sus días.

Los contenidos y objetivos de las actividades definen los parámetros de la “gran idea”. Esto significa que el planteamiento de la actividad se debe generar a la inversa, es decir, primero se programa la metodología de aprovechamiento y después la valoración del proceso de aprendizaje de “la gran idea” validando el proceso y generación de conocimientos como resultado de la práctica.

Al plantearse experiencias de aprendizaje ideadas a la inversa se debe: (1) Identificar los resultados deseados, (2) determinar las evidencias aceptables como resultados, y (3) planificar las experiencias de aprendizaje.

En los cursos y talleres de Diseño Gráfico, establecer la “gran idea” teórica abordada desde prácticas participativas, conlleva el encadenamiento y creación de conocimientos desde las experiencias del estudiantado. Además, genera oportunidades para abordar diversas metodologías proyectuales en el cumplimiento de las metas de aprendizaje.

Transmisión del conocimiento: desarrollo del conocimiento

Los procesos de aprendizaje deben migrar de la memorización y la acumulación conductiva de conocimientos, hacia un proceso transformador del conocimiento. Esto se puede lograr por medio de la comprensión crítica, la capacidad de abordar conocimientos desde diversos puntos de vista y la sensibilidad al cambio.

Según Gregory Light del *"Searle Center for Teaching Excellence"*, esta migración de la reproducción de saberes hacia la construcción de saberes, se basa en el planteamiento de objetivos para el aprendizaje. Planteamiento que debe hacerse por medio de actividades que procuren y promuevan el aprendizaje activo.

Además, debe incluir elementos de validación que permitan al estudiantado la generación de criterios de pensamiento crítico y su aplicación en la consecución de conocimiento.

Los conocimientos del estudiantado de los cursos y talleres de Diseño Gráfico, se construyen en la práctica y actividades que provocan los ejercicios que deben resolver.

En esta tarea, el replanteamiento de experiencias previas, la capacidad de adaptarlas a nuevos escenarios y el ofrecer soluciones desde el desarrollo de conocimientos, facilita el desempeño profesional desde el contexto local, potenciando el desarrollo de saberes y la transmisión de conocimientos; objetivo de las experiencias de aprendizajes.

Metodologías proyectuales

Debido a que los procesos de diseño en general y del Diseño Gráfico en particular, no responden a un único modelo teórico-práctico de la acción creativa profesional, este texto plantea el proceso proyectual como modelo metodológico para los aprendizajes, debido a su carácter diverso, complejo, interactivo, participativo e incluyente.

Por lo tanto, el proceso proyectual se programa a partir de los enfoques definidos por los objetivos y contenidos teóricos de cada una de las actividades abordadas en los cursos y talleres de Diseño Gráfico, los que a su vez, dan pauta para la sistematización de experiencias de aprendizaje:

-Enfoque teórico: ejercicios cuya gran idea es el conocimiento teórico,

-Enfoque proyectual: ejercicios cuya gran idea es aprender haciendo,

-Enfoque metodológico; ejercicios cuya gran idea es la complejidad y adaptabilidad de saberes en la gestión de procesos.

-Enfoque tecnológico: ejercicios cuya gran idea requiere del uso y gestión de tecnologías para medios especializados.

Las propuestas de metodología proyectual, según el proceso de sistematización seguido, que se incluyen en este texto son:

-La propuesta de Bruno Munari en su libro *"¿Cómo nacen los objetos?"*

-La propuesta de Jorge Frascara en su libro *"Diseño Gráfico y Comunicación,"*

-La propuesta de Gerhard Heufler en su libro *"Design Basics"* y finalmente

-La propuesta de Terry-Lee Stone en su libro *"Managing the design process."*

“¿Cómo nacen los objetos?” - Bruno Munari

En su proceso proyectual, Bruno Munari propone una serie de doce pautas secuenciales que facilitan el proceso creativo, la verificación, el modelado y documentación de la solución de diseño.



1. Modelo metodológico proyectual para la solución de Diseño de Objetos

En esta metodología el análisis de cada uno de los elementos del proyecto de diseño da fundamento a la propuesta del proceso creativo y consecuentemente, a la producción y realización final de la solución de diseño planteada.

Jorge Frascara por su parte, enmarca su proceso proyectual en tres momentos de definición del problema de manera sucesiva, pasando del momento del encargo, al de investigación y empatía y finalmente a la propuesta, verificación, producción

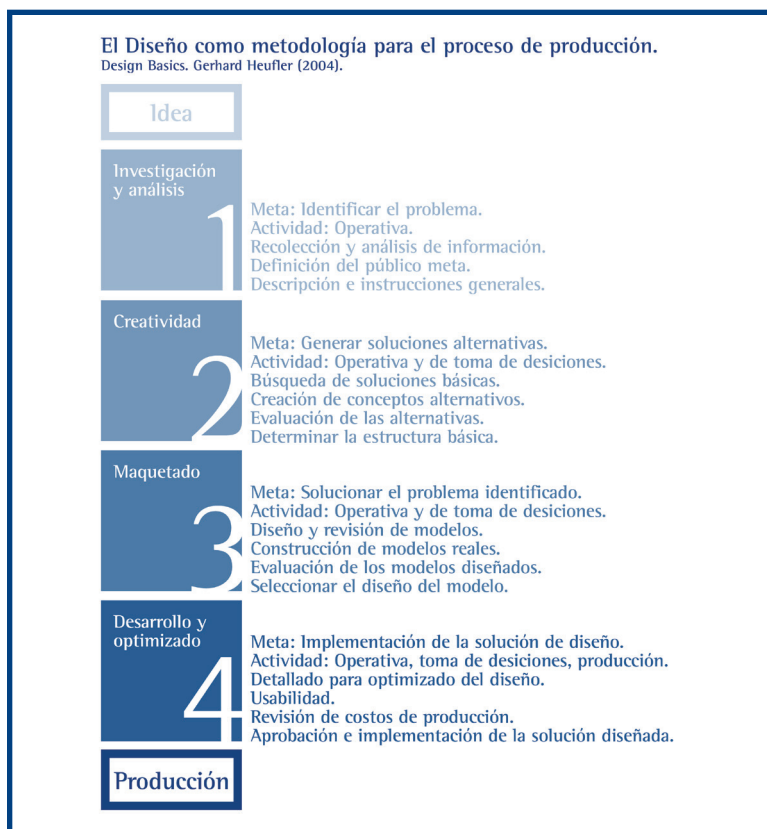


2. Modelo metodológico proyectual para el Diseño Gráfico y la Comunicación

En esta metodología el proyecto de Diseño Gráfico se plantea como un proceso para la comunicación dividido en tres momentos sucesivos de definición: el problema, la interpretación y la solución.

“Design Basics” - Gerhard Heufler

Gerhard Heufler en su proceso proyectual para la producción de diseño propone un eje vertical compuesto por cuatro pasos descendientes.



3. Modelo metodológico proyectual para la Producción de Diseño

El proceso inicia con la ideación a partir de la cual conforme el proceso ahonda se: investiga, gestiona, validan y controlan, las distintas variables para la producción, meta final del proceso.

En esta metodología el proyecto de diseño abarca tres fases:

- una de configuración,
- una de formalización y
- una de realización.

“Managing the design process” - Terry-Lee Stone

El proceso proyectual propuesto por Terry-Lee Stone, comprende el tránsito e implementación de nueve fases consecutivas que incluyen acciones de descubrimiento, definición, desarrollo, solución e iteración.



4. Modelo metodológico proyectual del Diseño aplicado al Diseño Gráfico

Esta propuesta metodológica se fundamenta en un proceso de diseño cíclico, compuesto por tres pilares básicos: la comprensión, la ideación y la ejecución, aplicado al Diseño Gráfico.

y validación.

Soluciones, retos y alcances

El proyecto de investigación 836-B3-008, “Prácticas de enseñanza-aprendizaje en cursos de Diseño Gráfico y Taller Gráfico. Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente” permitió articular una propuesta de sistematización de experiencias de aprendizaje proyectual en la carrera de Diseño Gráfico de la UCR, Sede de Occidente.

Este libro documenta estas actividades, que median procesos de aprendizaje activo a partir del pensamiento crítico, la construcción flexible de conocimientos y el trabajo colaborativo.

Registra y visualiza la confluencia de contenidos identitarios diversos como puntos de partida para la investigación, creatividad y consecución de estrategias comunicacionales, auto-refenciales.

Evidencia las relaciones activas y el impacto cotidiano que la práctica profesional del Diseño Gráfico tiene en el diario vivir, reconfigurando significativamente el abordaje, conceptualización, producción, accesibilidad, formato y divulgación de contenidos visuales en el entorno cotidiano.

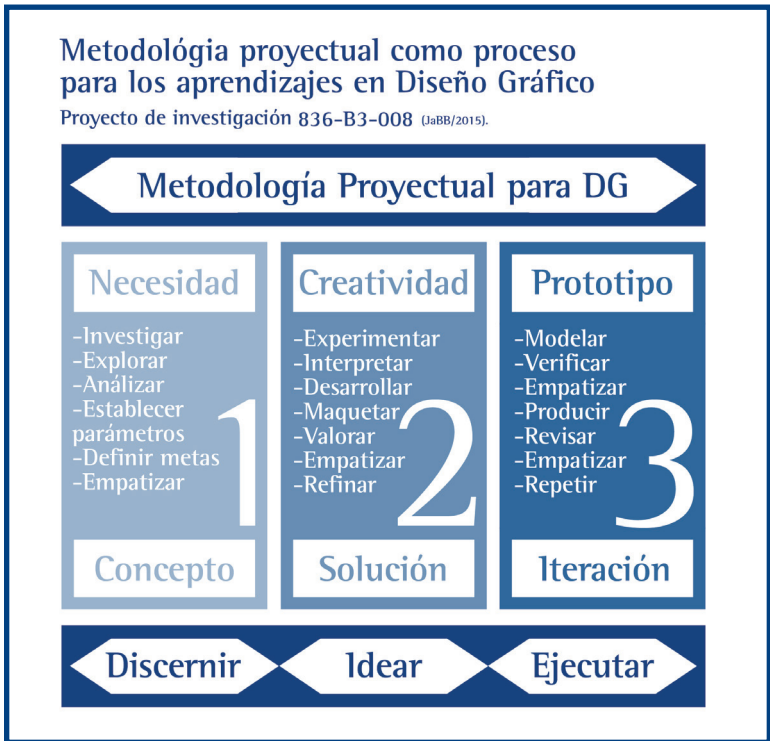
Demuestra el vínculo y articulación de resultados de proyectos, como insumo creativo para generar oportunidades de aprendizaje a nivel académico, desde lo local y lo identitario.

Ofrece a la vez, un espacio para la reflexión sobre contenidos y prácticas de aprendizaje (decadentes, vigentes y emergentes), de la carrera de Diseño Gráfico en general y en particular, sobre los aportes que esta ha generado en el contexto de la UCR, Sede de Occidente desde el año 2011.

Significa también, un proceso de aprendizaje activo a partir de la práctica profesional de la disciplina entre pares, generando conocimiento crítico de manera colaborativa, abonando a la

experiencia del estudiantado en la solución de proyectos de Diseño Gráfico de gran complejidad y demostrando las capacidades desarrolladas en su formación.

Como experiencia de investigación-creación, la sistematización de las diversas experiencias proyectuales de aprendizaje facilitadas en los cursos y talleres de Diseño Gráfico en concordancia con procesos metodológicos y enfoques temáticos, implicó esbozar el siguiente esquema o modelo como instrumento para abordar acciones y prácticas sobre los aprendizajes del Diseño Gráfico:



5. Propuesta de modelo metodológico proyectual para los aprendizajes en Diseño Gráfico

Este esquema plantea el proceso de Diseño Gráfico a partir de una necesidad que motiva acciones para la conceptualización

creativa, desde el pensamiento empático iterativo.

La conceptualización orienta el proceso creativo en la búsqueda y concreción de soluciones empáticas a la necesidad planteada. A su vez, las soluciones dan origen a prototipos y maquetas que se verifican y valoran para llegar a la etapa final de producción, también sujeta a la revisión y validación empática por iteración, respecto a la necesidad planteada al inicio del proceso.

Como práctica metodológica del proceso proyectual para los aprendizajes en Diseño Gráfico, este esquema se basa en el accionar continuo de tres ejes de tránsito cíclico, tal y como la iteración del proceso lo requiera: (1) de discernimiento, (2) de ideación y (3) de ejecución. Este proceso a su vez incluye (1) la necesidad, (2) la creatividad y (3) el prototipado como detonantes de las experiencias de aprendizaje.

A continuación, queda el reto de articular y aplicar este esquema metodológico, su estudio y verificación a partir de los contenidos teóricos de los cursos de la carrera para validar su idoneidad como modelo de aprendizaje en Diseño Gráfico.

Este modelo constituye un aporte desde el Diseño Gráfico a los procesos de aprendizaje proyectual como insumo de estudio de la carrera de Diseño Gráfico en la Sección de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica en la Sede de Occidente.

Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico

Forma y Percepción

Estudio de caso: Teoría de Gestalt.
Curso: AP7001 Diseño Gráfico I.
Ciclo profesional: Tercer año. I semestre.
Enfoque: Teórico.
Modelo metodológico para crear objetos.
Experiencia: Individual.
Práctica: Manual y digital.
Duración del proyecto: Seis semanas.

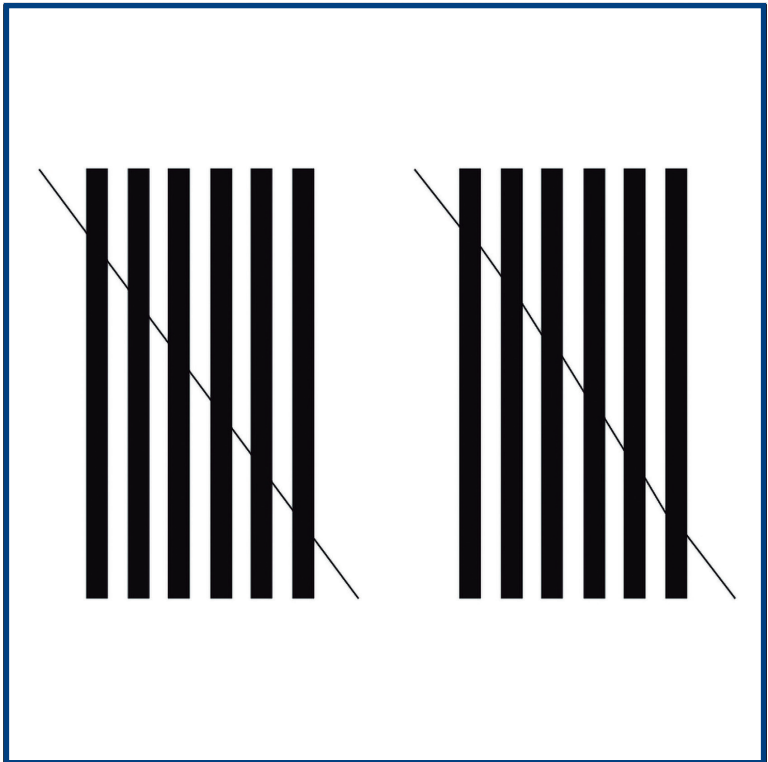
Parámetros del proyecto

En el Diseño Gráfico, trascender el ejercicio de ver para llegar al de observar y más aún al estadio de percibir (aspecto fundamental del pensamiento visual), se requiere de una sensibilización y entrenamiento que posibiliten identificar, gestionar y verificar aquellos aspectos del lenguaje visual que ayudan a la transmisión, leibilidad y legibilidad de la forma.

Tomando como punto de partida los parámetros establecidos por la Teoría de la Gestalt y abordados desde el pensamiento visual, se desarrollarán una serie de ejercicios teórico-prácticos con el propósito de exponer y discernir aquellos aspectos del fenómeno de la percepción, intangibles a la experiencia visual cotidiana, que permiten gestionar la comunicación y transmisión de mensajes visuales de manera empática con el receptor y su experiencia de ver.

Los ejercicios del proyecto comprenden el diseño y corrección de las siguientes ilusiones ópticas: el centro óptico, la línea pie y la línea cabeza, las horizontales y las verticales, la ley de Poggendorf y el contraste de fuerzas.

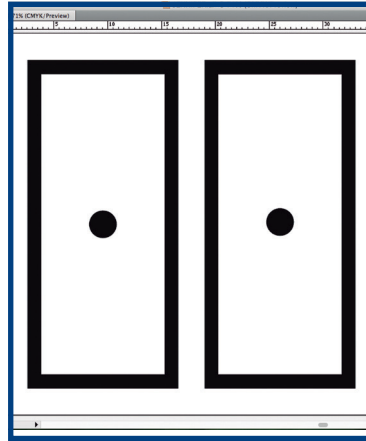
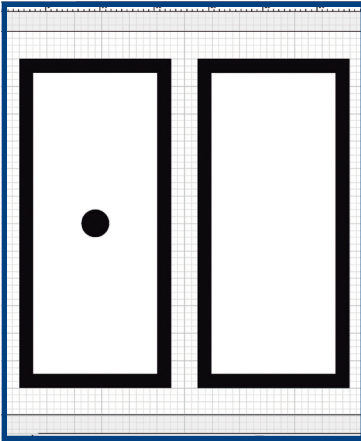
Estos ejercicios se ejecutarán de forma manual, utilizando materiales como papel y cartones a la vez que se generarán en la computadora, permitiendo vivenciar dos ámbitos de la visualización, ambos inherentes al trabajo cotidiano del diseñador gráfico. Además, potencian la experiencia de sensibilización sobre el comportamiento de la percepción y su gestión en la comunicación de mensajes visuales en medios diversos.



6. Ley de Poggendorf. Ejercicio ejecutado y acabado en formato digital

Metas del proyecto

- Introducir parámetros de la Teoría de la Gestalt desde el pensamiento visual.
- Gestionar prácticas de sensibilización sobre la percepción.
- Realizar el diseño de leyes ópticas desde el ámbito manual y el digital.
- Contrastar experiencias de la percepción desde distintos contextos de visualización.
- Formar criterios para el diseño de letras e iconografía.



7. Ley óptica: Centro óptico. Ejercicio ejecutado y acabado en formato digital

Instrucciones para el estudiantado

En un formato de 35.5 cm. por 35.5 cm. en los medios, manual y digital, elaborar los dibujos mecánicos referentes a las leyes ópticas por resolver.

Para el ejercicio manual se deben completar las partes negras a partir del uso de la cartulina negra.

Para el ejercicio digital, una vez realizado el dibujo mecánico con vectores, proceder a completar el dibujo vectorial de las formas con negro al 100%.

Una vez diseñados los elementos de la ley en ambos formatos, dar solución visual corrigiendo según cada ley óptica lo requiera.

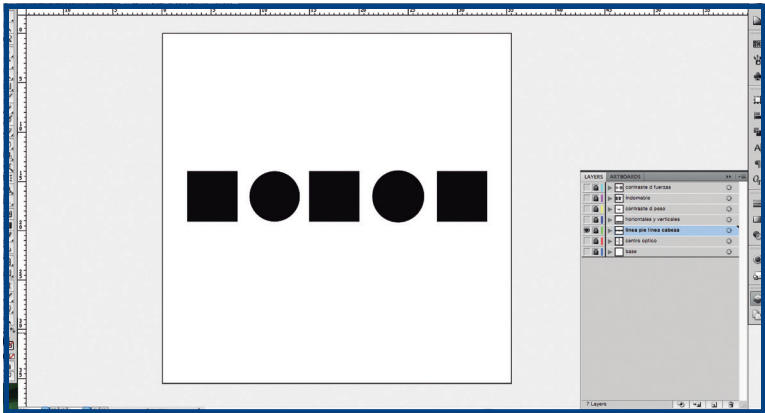
- Ley de centro óptico.

El centro óptico no corresponde al centro geométrico.

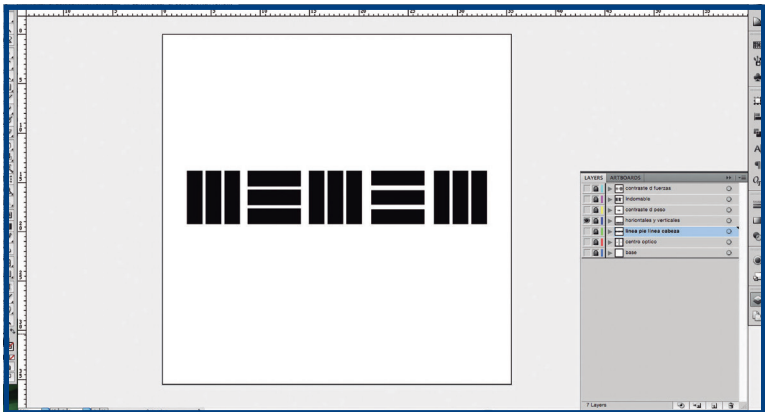
Ubicar en el formato el centro óptico a partir de la percepción.

- Ley de línea pie y línea cabeza.

Dos elementos del mismo tamaño, pero distinta forma geométrica, calzan de manera distinta dentro de los márgenes establecidos para la línea pie y la línea cabeza.



8. Ley óptica: Línea pie y línea cabeza. Ejercicio ejecutado en formato digital



9. Ley óptica: Horizontales y verticales. Ejercicio ejecutado en formato digital

¿Qué forma se amplía o reduce y cuánto para que ambos elementos se perciban como iguales dentro de los mismos márgenes?

- Ley de elementos horizontales y verticales.

En un mismo formato, al disponer de manera horizontal y vertical dos elementos de igual ancho y largo, aquellos horizontales se perciben con mayor grosor. ¿Se amplía o reduce el elemento y cuánto para que ambos se perciban como iguales?

- Ley de Poggendorf.

La diagonal es una línea recta, aunque se percibe desplazada. ¿Qué tanto se deben alterar los ángulos para corregir este efecto?



10. Ejecución manual de las leyes ópticas, expuestas en clase para su discusión y revisión

Solución del proyecto

La gestión del proyecto expone y devela los efectos sutiles pero significativos del manejo de la forma, cómo esta se relaciona con el fondo, la figura y otras formas, a la vez que visualiza distintas manifestaciones de un mismo fenómeno perceptivo, dependiendo del contexto de diseño.

La presentación y ejecución de los ejercicios se realiza en ambos formatos, el manual y el digital, lo que ofrece oportunidades para reforzar las destrezas motoras, el manejo de instrumentos y las herramientas propias del Diseño Gráfico, a la vez que permite generar una base teórico-práctica para ejercicios futuros de diseño de letras e iconografía.

Materiales y equipo

Cartulina barnizable. Cartulina negra. Cartón gris. Papel tamaño doble carta (tabloide), apto para impresión. Marcador de color negro. Estilográficas negras. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de software para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *laser*.

Bibliografía recomendada

Costa Joan. La esquemática. Ed. Paidós. BCN. 1998.
Elam Kimberly. La Geometría del Diseño. Ed. GG. BCN. 2014.
Gibilisco Stan. Ilusiones ópticas. Ed. McGraw-Hill Mad. 1991.
Menkhoff Inga. Ilusiones ópticas. Ed. Parragón. BCN. 2011.

Glosario

Ley

2. f. Cada una de las relaciones existentes entre los diversos elementos que intervienen en un fenómeno.

Óptica

2. adj. Perteneciente o relativo a la visión. Efecto óptico. Ilusión óptica.

Percepción

1. f. Acción y efecto de percibir.

Visualizar

1. tr. visibilizar.
2. tr. Representar mediante imágenes ópticas fenómenos de otro carácter.
3. tr. Formar en la mente una imagen visual de un concepto abstracto.
4. tr. Imaginar con rasgos visibles algo que no se tiene a la vista.
5. tr. Inform. Hacer visible una imagen en un monitor. U.t.c.p.rnl.

Clasificación Tipográfica

Estudio de caso: Clasificación tipográfica.
Curso: AP7006 Diseño Gráfico II.
Ciclo profesional: Tercer año. II semestre.
Enfoque: Teórico.
Modelo metodológico para el Diseño Gráfico.
Experiencia: Individual.
Práctica: Digital.
Duración del proyecto: Tres semanas.



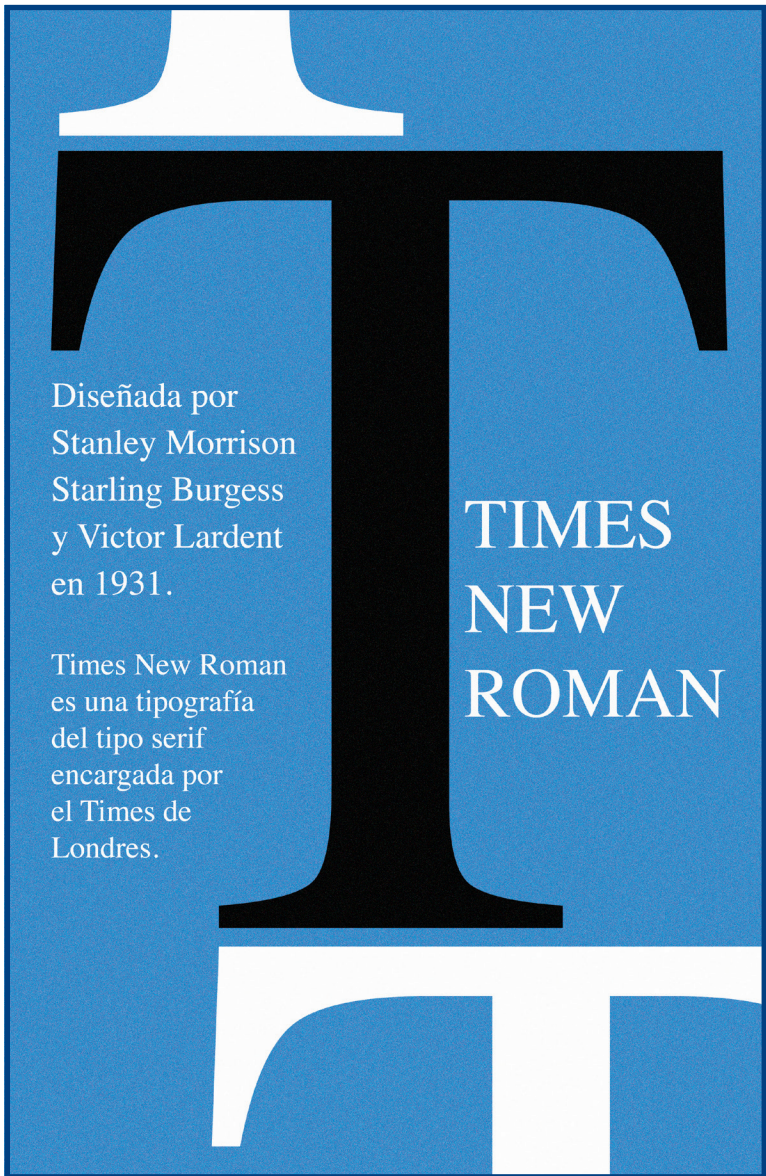
Parámetros del proyecto

La tipografía y sus diversas familias de fuentes, junto con la imagen y el color, son los componentes permanentes en la comunicación visual.

En el Diseño Gráfico se hace necesario entonces, conocer aquellas características y variables de clasificación y orden con respecto a la forma, la leibilidad y la legibilidad, la escala, el puntaje y la proporción tipográfica. A la vez que aspectos característicos de la construcción e identidad visual de los diversos grupos de tipos de fuentes. De manera que antes de iniciar con el proceso de diseño se aborda el tema de la tipografía a partir de aspectos como: tipos de fuente, topografía de la fuente, formas y contraformas, contraste y características distintivas de la letra.

Una vez revisados y discutidos estos aspectos, se realiza la selección de una fuente tipográfica y se inicia con el proceso de propuesta de diseño, integrando aquella información relevante en la pieza de divulgación.

Al ser el cartel uno de los objetos de Diseño Gráfico de más uso cotidiano como canal de divulgación de información, donde confluyen tipografía, color e imagen, se realizará una serie de carteles partiendo de la selección de una fuente tipográfica determinada.



Diseñada por
Stanley Morrison
Starling Burgess
y Victor Lardent
en 1931.

Times New Roman
es una tipografía
del tipo serif
encargada por
el Times de
Londres.

TIMES
NEW
ROMAN

11. Propuesta de diseño de cartel para la tipografía Times New Roman

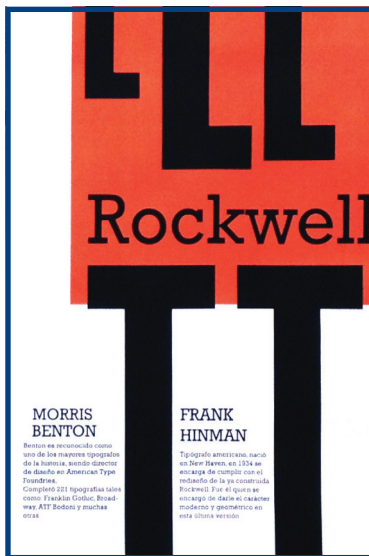
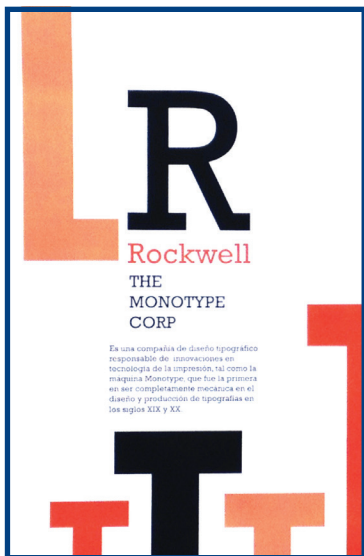
Futura 1927 Paul Renner

La placa conmemorativa que Armstrong y Aldrin dejaron en la luna estaba escrita con la Tipografía Futura.

Futura es una tipografía palo seco con bases racionalistas influida por la estética de la Bauhaus de los años 1919-1933. Cuenta de una extensa gama de cuerpos y tipos, que van desde la fina **seminegra o texto negro** y **supernegro** y en sus tipologías **normal, ancha** y **estilo**, convirtiéndose así en una modernísima tipo, y además es una de las clásicas de la tipografía universal.



12. Propuesta de diseño de cartel para la tipografía Futura



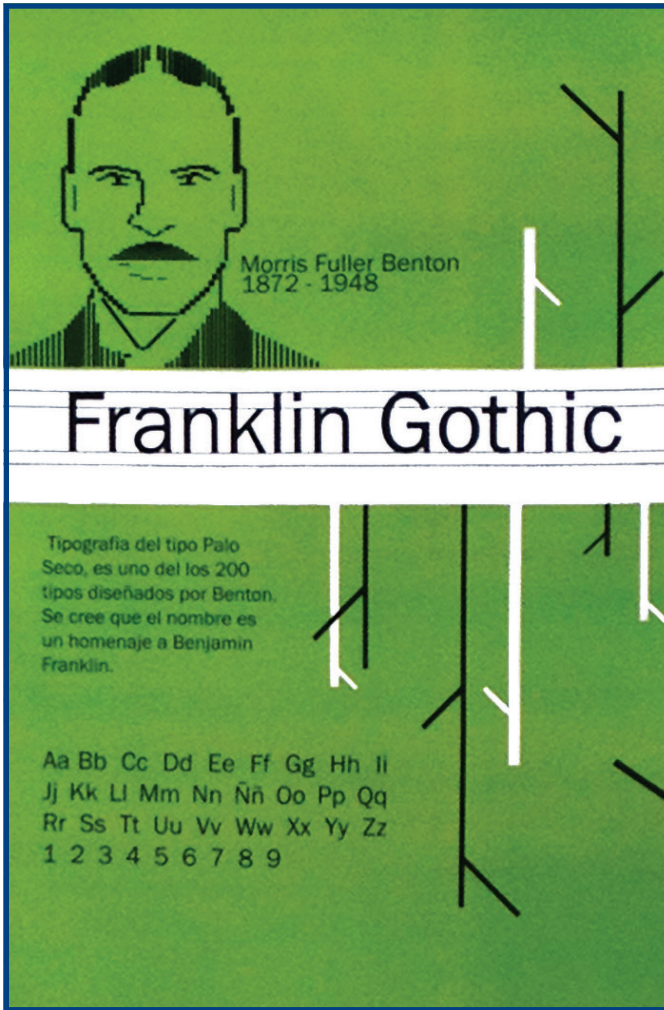
13. Propuestas de diseño de cartel para la tipografía Rockwell

Una vez seleccionado el tipo de fuente, se requerirá estudiar sus características en cuanto a identidad formal y visual. Con estos conocimientos teóricos, se diseñará una propuesta de cartel para divulgar e informar sobre la tipografía escogida.

La ejecución del Diseño Gráfico del cartel, facilitará la transmisión de mensajes por medio del uso de herramientas y aplicaciones para la edición digital. Los resultados serán valorados y verificados previamente a la producción final para su presentación en formato doble carta e impreso a color.

Con este ejercicio se permitirá visualizar el conocimiento teórico adquirido a partir de una pieza de comunicación visual para consumo masivo.

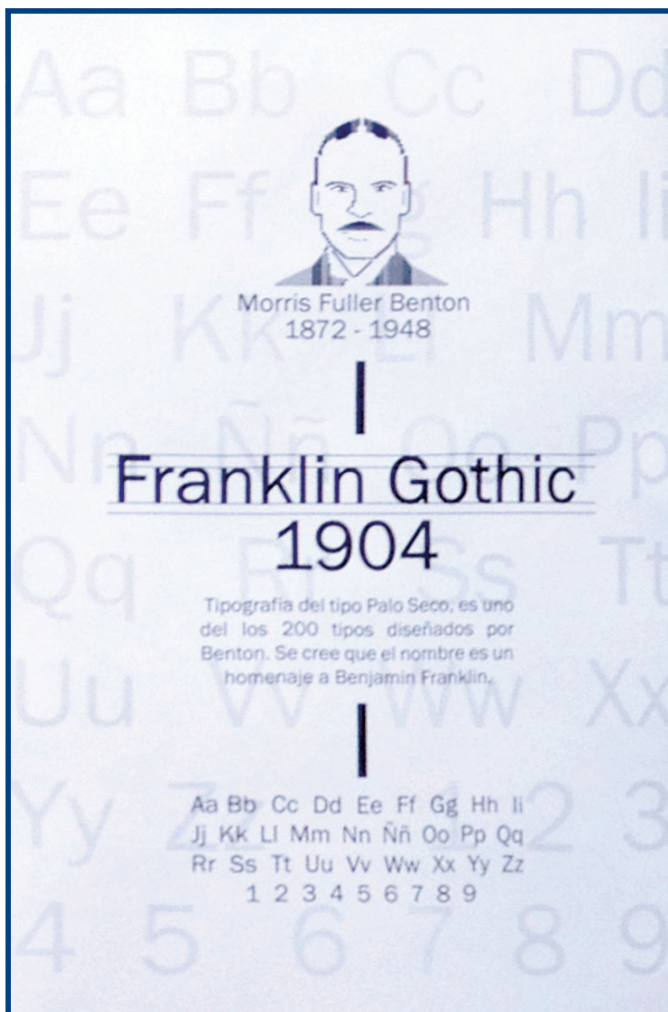
El estudio y gestión de los aspectos teóricos sobre las fuentes tipográficas, serán de utilidad como complemento de ejercicios y prácticas futuras de diseño editorial, tanto en diversos cursos de la carrera, como en el ámbito profesional.



14. Propuesta de diseño de cartel para la tipografía Franklin Gothic

Metas del proyecto

- Estudiar las tipografías y su clasificación.
- Reconocer las características estilísticas de las tipografías.
- Demostrar, con el uso del lenguaje visual, la comprensión de contenidos teóricos.
- Aplicar criterios de comunicación visual en el diseño de carteles.
- Desarrollar una propuesta visual pertinente para la comunicación de contenidos específicos.

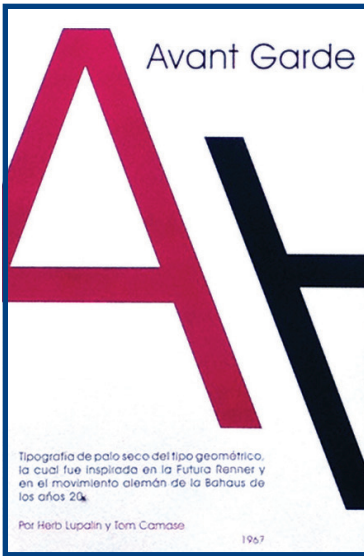


15. Propuesta de diseño de cartel para la tipografía Franklin Gothic

Instrucciones para el estudiantado

En un formato doble carta vertical, diseñe un cartel divulgativo, abordando como temática las características formales y estilísticas de una fuente tipográfica.

Pueden utilizarse combinaciones de color, imágenes y fuentes que faciliten la transmisión visual de la información. El ejercicio se realizará digitalmente. La presentación será impresa a color.



16. Propuestas de diseño de cartel para la tipografía Avant Garde

Solución del proyecto

Para la complitud satisfactoria del proyecto, se deben generar propuestas comparativas de diseño para el cartel. Estas se discutirán de manera colectiva con el objetivo de fortalecer las soluciones de carteles propuestas.

Las propuestas se imprimirán para su valoración y serán expuestas en espacios reales para la divulgación dentro del campus (pizarras informativas). Esto permitirá verificar el uso apropiado de color, imagen, fuente y aspectos de visibilidad, legibilidad a la vez que claridad del mensaje.

Al concluir este proyecto teórico-práctico se logrará experimentar y valorar las dimensiones del mensaje visual por medio del diseño de carteles. Además, se abordará el proceso de generación y gestión de producción del diseño y se reforzarán con el ejercicio del pensamiento visual, los fundamentos teóricos respecto a la tipografía.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño doble carta (*tabloide*), aptas para impresión. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

Baines & Haslam. Tipografía. Ed. GG. BCN. 2002.
Fawcett & Jury. Diseños tipográficos. Index Book. BCN. 2007.
Gertsner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. GG. BCN. 2003.
Jury David. Tipos de fuente. Index Book. BCN. 2002.
Lupton Ellen. Thinking with type. Ed. PAP. NY. 2004.
Rosell Eugenia. Carteles. Ed. GG. MEX. 1998.
Willen & Strals. Lettering & Type. Ed. PAP. NY. 2009.

Glosario

Cartel

1. m. Lámina en que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines informativos o publicitarios.

Característica

1. adj. Perteneciente o relativo al carácter.
2. adj. Dicho de una cualidad: Que da carácter o sirve para distinguir a alguien o algo de sus semejantes. U.t.c.s.f.

Clasificar

1. tr. Ordenar o disponer por clases algo.

Fuente

9. f. En un procesador de textos, conjunto de signos gráficos de un tipo y tamaño determinados.

Tipo

11. m. Impr. Pieza de la imprenta y de la máquina de escribir en que está realzada una letra u otro signo.
12. m. Impr. Cada una de las clases de un tipo de imprenta.

Tipografía

3. f. Modo o estilo en que está impreso un texto.
4. f. Clase de tipos de imprenta. La computadora permite una tipografía muy variada.

Lenguaje Visual

Estudio de caso: Lenguaje visual.
Curso: AP7111 Diseño Gráfico III.
Ciclo profesional: Cuarto año. 1 semestre.
Enfoque: Projectual.
Modelo metodológico para la comunicación.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Manual y digital.
Duración del proyecto: Seis semanas.



Parámetros del proyecto

Para generar mensajes visuales, el diseñador gráfico recurre a insumos como la imagen, el texto y la integración de ambos, a manera de mnemotecnia; recurso que contribuye a la pregnancia y a la memoria.

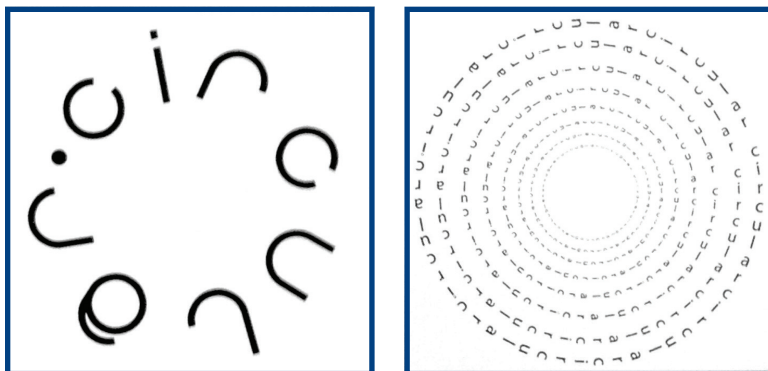
Como recurso inicial del proyecto se hará una selección de términos cercanos semánticamente y por su forma de representación visual en el imaginario colectivo, pero sutilmente distintos a la vez. Esto con el propósito de aumentar el nivel de complejidad en las soluciones visuales que se generarán.

En esta oportunidad se propondrán los siguientes términos: circular, esférico, radial, redondo y anular.

A continuación se forman triadas de estudiantes, con el propósito de fomentar el trabajo colaborativo, la negociación y la adaptabilidad y de ofrecer un espacio para la discusión y retroalimentación, en procura del enriquecimiento del proceso de diseño, los resultados del proyecto y la experiencia de los participantes.

Cada triada es responsable de dar solución visual a uno de los términos asignado.

Habrà que resolver el ejercicio en tres fases, generando siempre tres propuestas visuales alternativas por fase, según las siguientes categorías: (1) imagen, (2) texto, (3) imagen+texto.



17. Propuestas de diseño de imagen y de texto, en blanco y negro para el término: Circular

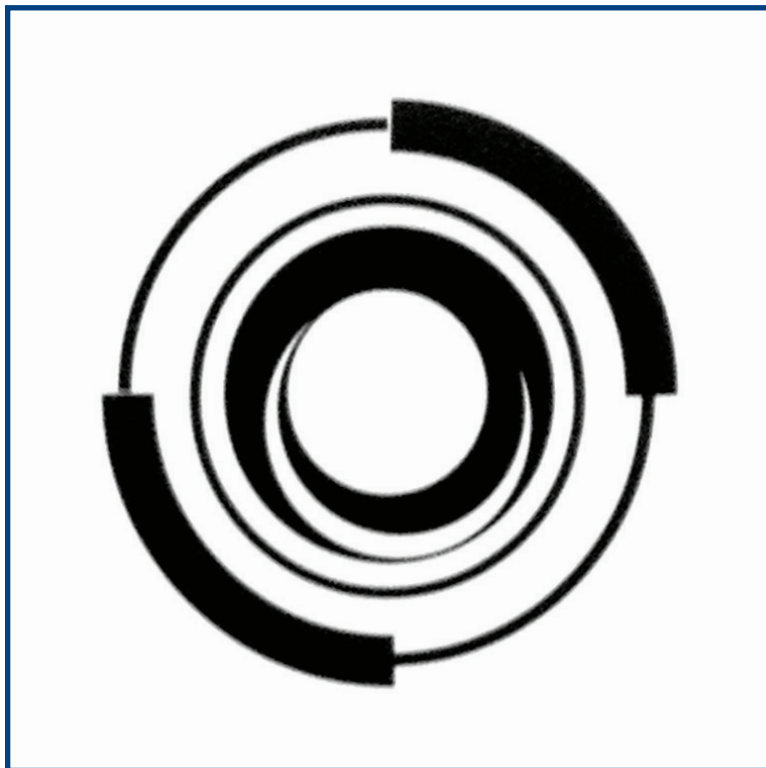
Para efectos de valoración de la forma, la legibilidad y la leibilidad, el fondo y la figura y el contraste, en estas tres etapas del proyecto, todas las soluciones se diseñarán y presentarán impresas en blanco y negro. Cada diseño se realizará digitalmente en módulos de 20 cm. por 20 cm. en conjuntos de tres propuestas por categoría, por fase.

La primera solución será la correspondiente a la imagen. La segunda la correspondiente al texto. La tercera a la imagen más texto. De manera que al concluir estas tres fases cada triada habrá realizado nueve propuestas en blanco y negro.

Una vez alcanzada la meta de las nueve representaciones visuales del término asignado, cada triada deberá seleccionar una opción por categoría, para concluir con tres soluciones finales.

Para concluir el ejercicio, a las tres soluciones finales se les aplicará color, que es el elemento restante dentro del proceso de comunicación.

La pigmentación se posterga para la etapa final con el propósito de evitar afinidad a soluciones visuales deficientes, que por influencia del color no permiten una valoración óptima de la forma y su valor comunicacional.



18. Propuesta de diseño de texto en blanco y negro para el término: Anular

Al finalizar el proceso, cada triada habrá realizado doce soluciones visuales del término asignado y habrá experimentado actividades de presentación, negociación, producción y gestión del diseño.

Metas del proyecto

- Experimentar el trabajo colaborativo.
- Desarrollar destrezas de negociación y liderazgo.
- Gestionar sistemas de comunicación visual a partir de elementos básicos y consistentes.
- Diseñar mensajes visuales claros y certeros.
- Vivenciar la complejidad del proceso creativo desde la continuidad y el seguimiento.
- Potenciar la toma de decisiones y de dirección creativa.



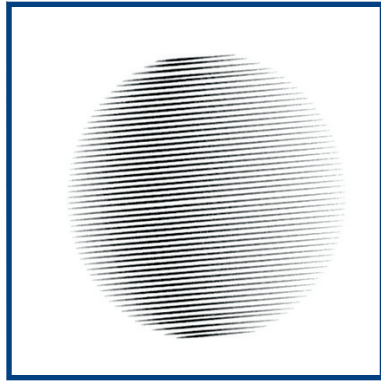
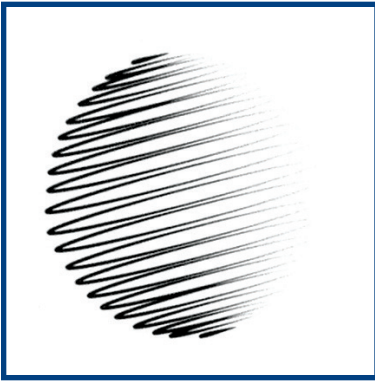
19. Propuesta de diseño de texto en blanco y negro para el término: Anular

Instrucciones para el estudiantado

El proceso de diseño se realiza tanto de manera manual como digital. Los avances se presentan siempre impresos en acabado final, del tamaño solicitado y por traidas.

Conforme avanzan la fases, las presentaciones incluirán las últimas soluciones valoradas, de manera que las revisiones de los diseños siempre serán en conjuntos de múltiplos de tres, por fase. Se verificará la propuesta visual por unidad modular, procurando que se mantenga la consistencia visual con la totalidad del conjunto.

Al finalizar el proceso se revisan los doce módulos en conjunto, presentados a manera de mosaico. Esto permite reconocer el trabajo realizado y las relaciones del todo con las partes.



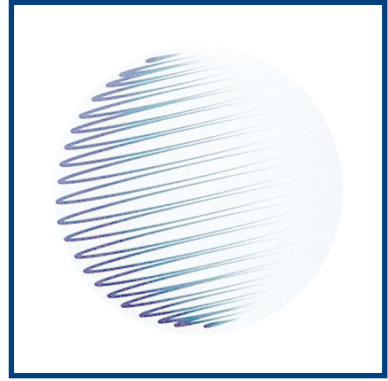
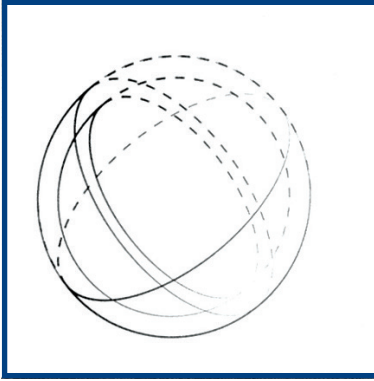
20. Propuestas de diseño de imagen blanco y negro, y a color para el término: Esférico



21. Propuestas de diseño de texto en blanco y negro, y a color para el término: Esférico



22. Propuestas de diseño de texto+imagen en blanco y negro, y a color para el término: Esférico





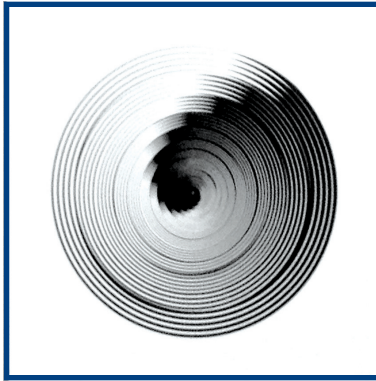
23. Propuestas de diseño de imagen blanco y negro, y a color para el término: Redondo



24. Propuestas de diseño de texto en blanco y negro, y a color para el término: Redondo



25. Propuestas de diseño de imagen+texto en blanco y negro, y a color para el término: Redondo



Redondo

Redondo

Redondo

Redondo



26. Propuesta de diseño de imagen+texto a color para el término: Radial

Solución del proyecto

Al concluir este ejercicio, los participantes habrán experimentado un proceso de gran complejidad en diversos estadios:

- (1) el proceso creativo desde soluciones múltiples,
- (2) el trabajo en colectivo a partir de un objetivo común,
- (3) las presentaciones y
- (4) el manejo del tiempo propuesto para la gestión del proyecto.

El ejercicio a la vez fomenta prácticas que emulan la realidad profesional del Diseño Gráfico y facilitan procesos de diseño para la gestión de imagen coordinada, señalética y logotipia.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta aptas para impresión. Cartulina negra. Cartón gris. Marcador de color negro. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

- Dabner David. Diseño Gráfico. Blume. BCN. 2008.
Dondis Donis. La Sintáxis de la imagen. Ed. GG. BCN. 1998.
Frutiger Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG. BCN 2002.
Lidwell, Holden & Butler. Principios universales de diseño. Blume. BCN. 2005.
Lupton & Phillips. Graphic Design The New Basics. Ed. PAP. NY. 2008.
Mijksenaar Paul. Diseño de la información. Ed. GG. MEX. 2001.

Glosario

Mnemotecnia

1. f. Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.

Módulo

1. m. Dimensión que convencionalmente se toma como unidad de medida, y, más en general, todo lo que sirve de norma o regla.
2. m. Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten en una construcción de cualquier tipo, para hacerla más fácil, regular y económica.

Pigmentar

1. tr. colorar (dar color a una cosa).

Pregnancia

1. f. Cualidad de las formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura.

Ilustración Profesional

Estudio de caso: Técnicas de ilustración profesional.
Curso: AP7002 Taller Gráfico I.
Ciclo profesional: Tercer año. I semestre.
Enfoque: Proyectual.
Modelo metodológico para la producción.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Manual y digital.
Duración del proyecto: Ocho semanas.



Parámetros del proyecto

La ilustración profesional es uno de los diversos ámbitos en el que el Diseño Gráfico aporta a la comunicación visual.

Apoiada en la tecnología la ilustración ha incurrido en lo digital. Sin embargo, la aplicación manual de técnicas de ilustración profesional, hoy denominadas tradicionales, son tan vigentes como las asistidas por aplicaciones de computadora y cada vez más se dan acercamientos de ambos entornos, para fortalecimiento de la práctica profesional de la ilustración.

En este caso se trabaja manualmente con las técnicas de lápiz de color, el rotulador y el ensamblado con papel con manchas de acuarela.

El propósito del ejercicio es realizar ilustraciones en este caso de flores de la Reserva Biológica Alberto Manuel Brenes de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica.

Las fotografías e insumos temáticos serán aportados por investigadores de la ReBAMB quienes, de manera transdisciplinaria darán seguimiento al proyecto. Los resultados serán publicados en formato de un calendario y un planificador por la Coordinación de Acción Social de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica, cuyo objetivo es promover y divulgar los aportes académicos, de investigación y presencia de la Sede de Occidente en las comunidades.



27. Durante el proceso de ilustración. Técnica: arriba, lápiz de color, abajo, rotulador



28. Durante el proceso de ilustración. Técnica: rotulador

Este proyecto implica llevar a cabo un proceso complejo en tiempo real, con un cronograma de trabajo concreto y metas por cumplir a nivel institucional. Se convierte así en una oportunidad óptima para la práctica profesional del Diseño Gráfico desde el espacio de enseñanza-aprendizaje.

Para efectos del proceso de trabajo a cada estudiante se le asignará como modelo, una fotografía de una flor, que deberá ilustrar en cada una de las técnicas anteriormente mencionadas.

La ilustración será en una sola lámina de 35 cm. por 35 cm. dividida en tres áreas de trabajo horizontales, iguales. Cada una de las áreas corresponde a una de las tres técnicas que se aplicarán.

El proceso de ilustración incluirá mecánicas de calcado a partir de registros fotográficos y prácticas de manejo de materiales, a la vez que el uso de los instrumentos para pigmentar.

Todo el ejercicio de ilustración será manual y una vez concluida esa parte se incluirá el trabajo a nivel digital, para preparar



29. Ilustración concluida. Técnicas: franja superior, lápiz de color, franja central: rotulador y franja inferior: ensamblado de papel con manchas de acuarela

la salida electrónica de los insumos ya diseñados y listos para la producción industrial del calendario y del planificador.

Metas del proyecto

- Participar activamente en un proceso de Diseño Gráfico de carácter profesional.
- Desarrollar destrezas en la ilustración profesional con diversas técnicas e instrumentos.
- Asumir desde el proceso de enseñanza-aprendizaje la práctica de la profesión.
- Potenciar las capacidades plásticas del diseñador gráfico.
- Vivenciar las distintas fases y responsabilidades de un proceso creativo.
- Fomentar la búsqueda de lenguajes de expresión visual propios, desde la ilustración profesional.



Instrucciones para el estudiantado

Para realizar las ilustraciones se da inicio con la búsqueda y selección de papeles apropiados para el ejercicio. Una vez seleccionado el papel se hacen pruebas con los lápices de color, los rotuladores y las acuarelas que se emplearán.

En un formato de 35 cm. por 35 cm. con el papel dividido en tres franjas horizontales iguales y a partir de una fotografía del mismo tamaño, se hará un calco manual de la flor. El proceso de ilustración iniciará con los lápices de color en la franja superior prosiguiendo con los rotuladores en la franja central. Aparte, en otro papel, se harán manchas con acuarela según los planos de color de la flor, para luego cortar, agrupar y posteriormente ensamblar y pegar en la franja inferior del formato inicial.

Al concluir el proceso se tendrá una única ilustración, compuesta por tres franjas ilustradas, cada una con una técnica distinta, que permitirá visualizar a la vez la diversidad expresiva que tienen las distintas técnicas de ilustración.



FAMILIA: Passifloraceas
 NOMBRE CIENTIFICO: *Passiflora litor*
 ILUSTRADORA: Nahyary Araya Esquivel

UNIVERSIDAD DE
 COSTA RICA
 SEDE DE OCCIDENTE



Abril

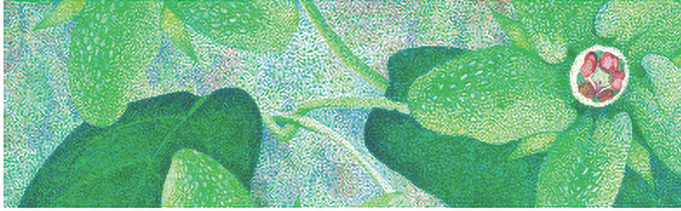
7 15 22 29

M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Apuntes

_____	_____	_____
_____	_____	_____

30. Página anterior. Ilustración concluida. Técnicas: franja superior, lápiz de color, franja central: rotulador y franja inferior: ensamblado con papel con manchas de acuarela
 31. En esta página. Vista del diseño gráfico y maquetación del calendario para el mes de abril



32. Arriba. Ilustración concluida. Técnicas: Franja superior, lápiz de color, franja central: rotulador. y franja inferior: ensamblado con papel con manchas de acuarela
 33. Abajo. Vista del diseño gráfico y maquetación del planificador para el mes de octubre



FAMILIA: Anacardiaceae
 NOMBRE CIENTÍFICO: *Mandevilla americana*
 ILUSTRADORA: Yeady Vargas Morales

UNIVERSIDAD DE
 COSTA RICA
 www.uccr.edu.cr

Octubre

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Apuntes





34. Vista del diseño gráfico y maquetación del planificador para el mes de junio



35. Vista del diseño gráfico y maquetación del planificador para el mes de julio



36. Vista del diseño gráfico y maquetación del planificador para el mes de noviembre



FAMILIA: Siparunaceae
 NOMBRE CIENTÍFICO: *Siparuna pasiflora*
 ILUSTRADOR: Adolfo Ramírez Salas

UNIVERSIDAD DE
 COSTA RICA
 SEDE DE OCCIDENTE



Mayo

● 7 ○ 15 ● 21 ● 29

	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Apuntes

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

37. Vista del diseño gráfico y maquetación del calendario para el mes de mayo



FAMILIA: *Acanthaceae*
NOMBRE CIENTÍFICO: *Aphelandra tridentata*
ILUSTRADOR: Robert Campos Chaves

UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE



Setiembre

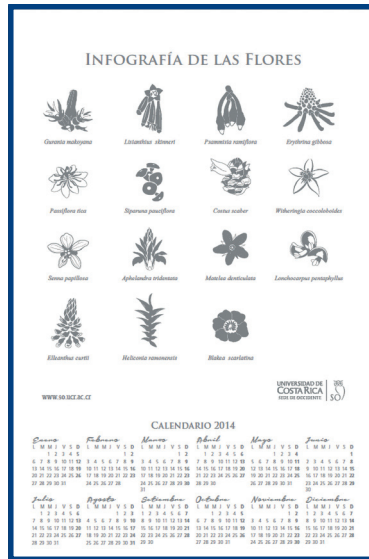
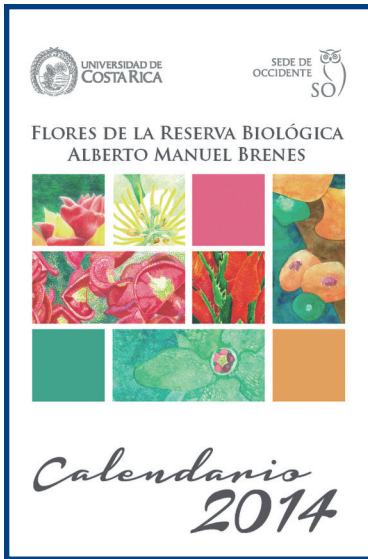


L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M	J	V	S	D	L	M										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Apuntes

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

38. Vista del diseño gráfico y maquetación del calendario para el mes setiembre



39. Vistas del diseño gráfico y maquetación del calendario y planificador

Solución del proyecto

Al concluir el proyecto de ilustración con las tres técnicas aplicadas a una sola imagen, se procede con la digitalización de la ilustración y se inicia con la maquetación y el diseño editorial para la producción y publicación de las dos piezas finales: el calendario y el planificador.

Para efectos de muestra, al presentar y entregar formalmente las publicaciones diseñadas, las ilustraciones se exhiben para compartir el trabajo realizado y acompañar el cierre de proyecto.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño doble carta. Cartón gris. Papel Rosa Espino y Fabriano Uno. Cinta adhesiva. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Pinceles. Lápices de color. Rotuladores. Acuárelas. Lápices acuarelables. Computadora. Aplicación de *software* para edición de píxeles y para maquetación digital. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

De Seynes & Naudet. Así se pinta con rotuladores. Parramón. BCN. 1990.
Fawcett, Foges & O'Reilly. Experimental formats. RotoVision. CHE. 2001.
Itten Johannes. El arte del color. Ed. Noriega. MEX. 2002.
Martín Antonino. Dibujando con rotuladores. Ed. CEAC. BCN. 1988.
Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. GG. BCN. 2002.
Zeegen Lawrence. Principios de ilustración. Ed. GG. BCN. 2013.

Glosario

Acuarela

1. f. Pintura realizada con colores diluidos en agua.
2. f. Técnica empleada en la acuarela.
3. f. Color utilizado en la pintura a la acuarela.

Calendario

1. m. Sistema de representación del paso de los días, agrupados en unidades superiores, como semanas, meses, años, etc.

Ensamblar

1. tr. Unir, juntar, ajustar, especialmente piezas de madera.

Maquetar

1. tr. Hacer la maqueta de una publicación que se va a imprimir.

Rotulador

1. adj. Que rotula o sirve para rotular.
2. m. Instrumento semejante a un bolígrafo o a una estilográfica, que escribe o dibuja con un trazo generalmente más grueso que el habitual, mediante una escobilla o pincel de fieltro.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Diseño Editorial

Estudio de caso: Diseño editorial.
Curso: AP7107 Taller Gráfico II.
Ciclo profesional: Tercer año. II semestre.
Enfoque: Metodológico.
Modelo metodológico para el Diseño Gráfico.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Digital.
Duración del proyecto: Ocho semanas.



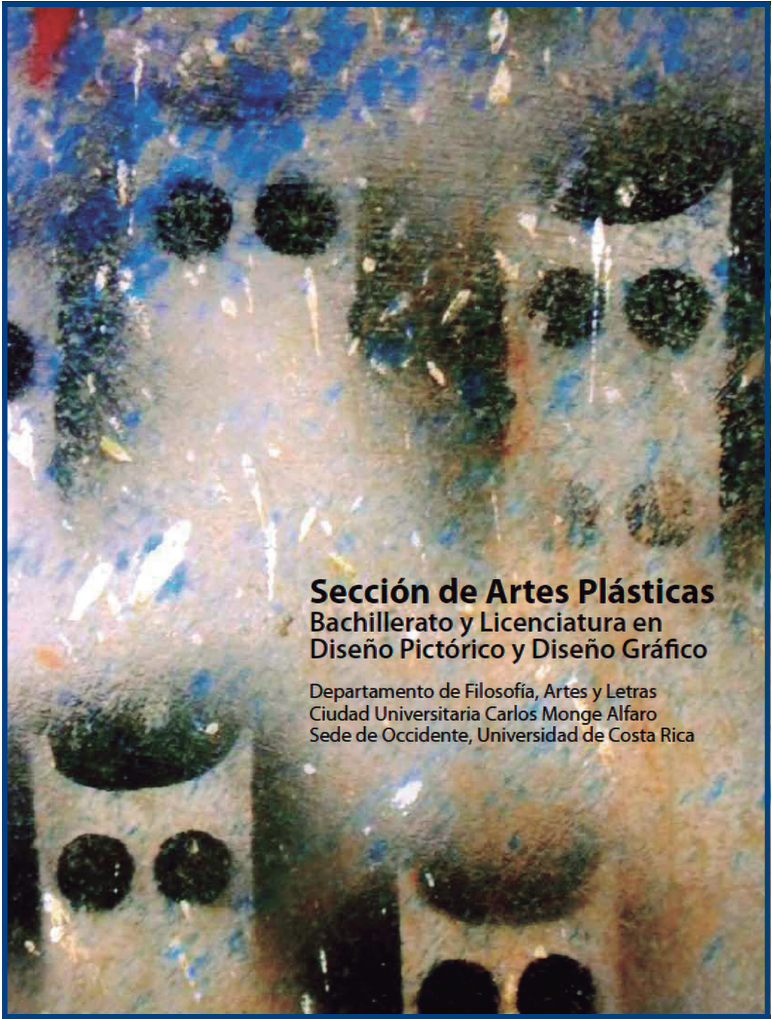
Parámetros del proyecto

Con el propósito de diseñar un catálogo de información y divulgación de las carreras de la Sección de Artes Plásticas de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica, este proyecto ofrece una posibilidad para el trabajo colaborativo y para la generación de una metodología de trabajo a manera de grupo de diseño editorial.

Los insumos necesarios para el diseño del catálogo no se encuentran actualizados ni compilados. El catálogo debe diseñarse para que sea divulgado por medios impresos a la vez que por sitios web, de manera que la solución de diseño editorial debe ser adaptable y versátil y tener características que permitan que sea publicable en línea lo mismo que reproducible desde una impresora de escritorio hasta la impresión en “offset” de pliego o rotativa.

El proyecto incluye también la generación de todo el insumo fotográfico que será necesario en la pieza editorial. De manera que, previo al proceso propio de diseño, se debe generar una gestión de funciones y administración de responsabilidades permitiendo abordar este proyecto como uno de autogestión y emprendimiento, aplicando una metodología de proyecto colectiva.

Una vez disponible la totalidad de los insumos y actualizada la información, se podrá dar inicio a la propuesta de diseño editorial que deberá mantenerse dentro de parámetros generales,



Sección de Artes Plásticas
Bachillerato y Licenciatura en
Diseño Pictórico y Diseño Gráfico

Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro
Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

40. Vista del diseño gráfico y maquetación de la portada del catálogo
El catálogo puede ser consultado en línea en: www.issuu.com/sapso/docs/sapso



41. Vista del diseño gráfico y maquetación del catálogo

en cuanto a formatos y dimensiones, garantizando la versatilidad del documento final: la facilidad de envío electrónico, la carga y descarga en sitios de internet y presencia en repositorios libres.

Metas del proyecto

- Incursionar en el diseño editorial impreso y para pantalla.
- Empezar el proyecto como una experiencia de gestión total del diseño editorial.
- Potenciar liderazgos y toma de decisiones.
- Vivenciar el trabajo colaborativo.
- Explorar formatos de publicación en línea.
- Diseñar un catálogo como aporte para la divulgación y promoción de la UCR SO SAP.
- Abordar el proyecto de diseño editorial desde la coautoría.

Índice

Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica	1
Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro, Sede de Occidente, UCR.....	1
Croquis Ciudad de San Ramón.....	2
Croquis Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro.....	3
Servicios Sede de Occidente.....	4
Sección de Artes Plásticas, FAL, SO, UCR	7
Proyectos.....	10
Publicaciones.....	14
Personal Docente.....	19
Asuntos Académicos.....	22
Diseño Pictórico.....	31
Diseño Gráfico.....	37
Plan de Estudios Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas	42
Cursos Ciclo Común, ambos énfasis.....	42
Cursos Ciclo Profesional, énfasis Diseño Pictórico.....	50
Cursos Ciclo Profesional, énfasis Diseño Gráfico.....	58
Cursos Ciclo Especializado, ambos énfasis.....	68
Cursos Optativos: Dibujo, ambos énfasis.....	72
Cursos Optativos: Talleres, ambos énfasis.....	74
Cursos Optativos: Historia del Arte, ambos énfasis.....	78

v

42. Vista del diseño gráfico y maquetación del catálogo

Instrucciones para el estudiantado

El diseño editorial para este proyecto deberá asumirse desde parámetros de edición, producción y publicación con un costo mínimo, pues no se cuenta con recursos para la reproducción masiva. Por lo tanto, se debe considerar la eficacia del diseño editorial para que circule en línea y pueda ser compartido con facilidad y sin que esto limite la experiencia de lectura en pantalla o la del texto impreso. Por estos motivos, el formato será del tamaño de una hoja de carta, con orientación vertical para que sea fácilmente reproducible en caso de ser impreso industrialmente o en tirajes mínimos y que a la vez se despliegue bien en la pantalla.

En el momento del maquetado, se debe considerar la designación de márgenes, la selección tipográfica y el uso de imágenes.



Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

La Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica se sitúa en el cantón central de San Ramón, provincia de Alajuela. Esta inició sus labores en el año de 1966 bajo el nombre de Centro Regional de Occidente, conformado por el Instituto Universitario de San Ramón, para 1977 amplió su área de influencia con la apertura del Facultad Universitaria de Ciencias, ubicado en el cantón alajuelense de Grecia.

Como homenaje al ex rector de la Universidad de Costa Rica y promotor de la generalización de la educación superior costarricense, el campus de la Sede de Occidente lleva el nombre de Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro.

La Sede de Occidente ofrece sus propias opciones académicas con 24 carreras de formación profesional y un padrón de 2000 estudiantes aproximadamente, preparando además a aquellos estudiantes que requieren continuar sus estudios en otros sedes de la Universidad de Costa Rica.

La Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro ofrece excelentes instalaciones: Incubadora, biblioteca, laboratorios, auditorio, gimnasio, instalaciones estudiantiles y amplias zonas verdes. Cuenta además con la Reserva Biológica Alberto Manuel Ureán.

Esta institución de educación superior pública orienta sus actividades de Docencia, Investigación y Acción Social a la Región Occidental del país. Su acción está dirigida principalmente a satisfacer las necesidades educativas de esta zona, contando con 46 proyectos de trabajo con la comunidad en salud, educación, cultura, ambiente, recreación y arte.

Para su conveniencia San Ramón cuenta con servicio de transporte público colectivo proveniente de San José y Turbante, así como servicio a rutas vecinales. Todas con horarios puntuales, facilitando el tránsito y acceso a través de la Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro.

1

Croquis Ciudad de San Ramón, Alajuela



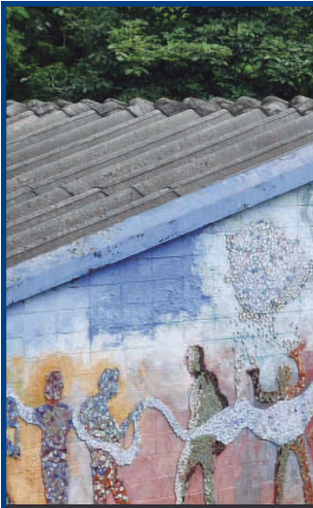
2

Croquis Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro Sede de Occidente



3

43. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo: páginas informativas



Sección de Artes Plásticas Departamento de Filosofía, Artes y Letras Sede de Occidente

El estudio formal de las Artes en Costa Rica se inició en 1987, con la creación de la Escuela Nacional de Bellas Artes, por el entonces senador Tomás Povedano de Acevo, fundador y primer director, teniendo como prorectora a la Casa de Enseñanzas de Santo Tomás.

Antes de llegar, con la creación de la Universidad de Costa Rica en 1949, tuvo en su seno la Facultad de Bellas Artes, la cual desde 1977 integra las Escuelas de Artes Plásticas, Artes Musicales y Artes Dramáticas de la Sede Rodrigo Facio.

Para 1979 la Udrca, María Salvadora Ortiz, Directora del Departamento de Filosofía, Artes y Letras de la Sede de Occidente, presentó solicitud a la Dirección de la Escuela de Artes Plásticas y la Presidencia de la Asociación de Docentes de Artes Plásticas de ese momento, para abrir la carrera de Diplomado en Artes Plásticas en la Sede de Occidente a partir de 1980, la cual fue aprobada.

De embargo no es sino hasta en 1982, después de los distintos procesos institucionales que el Tramo de Artes Plásticas inicia labores en la Sede de Occidente.

Esto ofrece los cursos correspondientes al Ciclo Curricular del primer año de carrera, para el Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Pintura, Escultura, Cerámica, Conducto y Artes Gráficas, y los Diplomados en Artes Plásticas, y Diseño Interior.

Concluido este primer año, el estudiantado se trasladó a la Sede Rodrigo Facio, para continuar con los planes de estudio de la especialidad.

La planta física utilizada durante este primer año fue, un aula del Instituto Julio Acosta García y más del Museo Regional de San Ramón, ya que el segundo año se publicaron aulas en las instalaciones que utiliza actualmente la Sección de Artes Plásticas en la Sede de Occidente.

7

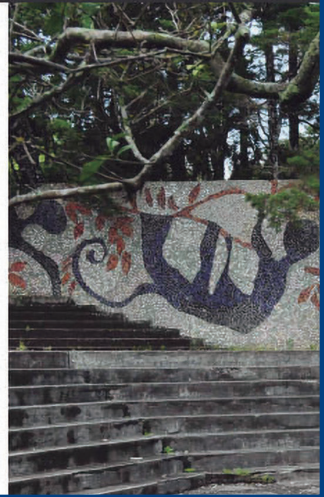
Después de 25 años de mantener la oferta y demanda contraria por el Ciclo Curricular de las carreras de Artes Plásticas en la Sede de Occidente, principalmente los énfasis de Diseño Plástico y Diseño Gráfico, en el 2001 el Tramo se plantea y propone ingresar en la Sede de Occidente ambos planes de carrera de forma completa.

Esto se logró cuando en el año 2003, y hasta la fecha, se abrieron las carreras de Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Plástico y Diseño Gráfico de manera completa en la Sede de Occidente. Obteniendo, igualmente para nuevos ingresos a comenar cada día artes.

Es la parte de este año que el Tramo pasa a denominarse Sección de Artes Plásticas del Departamento de Filosofía, Artes y Letras de la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica.



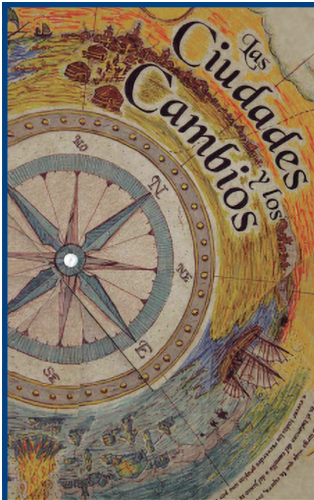
8



44. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo: páginas informativas

	<h2 style="text-align: center;">Diseño Pictórico</h2> <p>La pintura se vincula estrechamente con la historia de la humanidad. A través de ella se ha proyectado el pensamiento de las sociedades y su evolución conceptual al captar la realidad visual y cultural.</p> <p>La pintura es constructiva de símbolos universales e individuales, como valores institucionales que se vinculan a manifestaciones simbólicas significativas, ya sean técnicas o simbólicas. Fundamentalmente capaces de activarse y generar una subjetividad, o bien, a nueva materialidad, en sus formatos bidimensionales y tridimensionales.</p> <p>El vocablo pintura tiene una doble significación como actividad creativa y como resultado en relación y referencia con la naturaleza, oposición a la naturaleza, conglomerado de esta y como objeto producido, sistema de materialidades e intencionalidades.</p> <p>La intención de la pintura reside en su función significativa y la materialidad es una forma de distinción por el acceso de sus</p> <p>medios de expresión. Su análisis se puede abordar desde su materialidad considerando los temas, los ambientes, las influencias de la fotografía, el cine y la música.</p> <p>El pintor, trabaja el objeto como imagen. Fundamentalmente, la tradición artística clásica lo ha convertido en un rayo, dirigiendo sus percepciones, hasta la fricción de la línea de observación. Y actualmente, en espacios multidimensionales sobre un plano. En este sentido, la tradición ha sido la más fundamental de la pintura durante siglos.</p> <p>Por lo tanto, el pintor ha sido un creador de hechos, objetos más, según lo breves y profundos, pero evitando la materialidad hacia los atributos y expresiones.</p> <p>Las técnicas pictóricas han permitido una reformación del concepto de arte. Pinta es una conducta humana, sometida a la historia, se convierte en un instrumento y medio de expresión, el cual comunica una visión de mundo, del individuo y su contexto.</p> <p style="text-align: right;">31</p>
<h3>Justificación</h3> <p>La presencia del Diseño Pictórico como parte de la oferta de carreras de la Secretaría de Artes Plásticas de la Sede de Occidente, responde al papel del pintor como representador social, agente activo de las manifestaciones literarias y artísticas.</p> <p>Así su producción pictórica-ibodéica se manifiesta a partir de una labor aplicada sobre las materias y generativas, las cuales se convierten en signos que configuran formas representativas y espaciales de carácter ibodéico o ibogénico.</p> <h3>Caracterización profesional</h3> <p>Habilidades y características deseables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percepción visual para distinguir y diferenciar las particularidades de una forma o conjunto. - Sensibilidad y facultad en la expresión artística de la línea y del color en la creación o reproducción de conjuntos de imágenes ibodéicas. <p>Habilidades y características deseables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visualización espacial, para poder diseñar el espacio, de una forma determinada. - Dominio manual para el dibujo, elección y precisión en el manejo de herramientas propias del campo artístico. - Sentido de observación y expresión de la luz y la sombra plásticamente. - Imaginación creativa y juicio estético. - Espíritu investigador, reflexivo y crítico, respecto a su obra como a la de otros artistas, así como del entorno social. - Memoria visual. - Responsabilidad, perseverancia y disciplina para concebir proyectos que requieren de constancia y dedicación. - Disposición de tiempo suficiente fuera de lecturas y/o prácticas de campos. - Disposición y apertura para concebir la pintura como un medio de expresión de ideas generales y colectivas. <p>Temas típicos del estudiante durante la carrera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre los materiales y las técnicas ibodéicas, acrílico, encañel, pastel, tinta, emulsión, técnicas mixtas y pintura en general. <p style="text-align: right;">32</p>	 <p>- Investigación de la obra artística en el contexto contemporáneo de la historia universal.</p> <p>- Técnicas de labor sobre los materiales, las técnicas y su administración.</p> <h3>Perfil Profesional</h3> <p>El pintor es un profesional de las Artes Plásticas capacitado para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejar conceptos estéticos así como técnicas de su campo para la formación de obras pictóricas. - Asesorar el dibujo y el color como medios de expresión artística. - Conocer la teoría del color: sus propiedades, cualidades y características, de modo que le permita desarrollar su aplicación en todas las expresiones artísticas y artesanales que se proponen. - Controlar los materiales y sus efectos mediante la aplicación y el uso de diferentes materiales. - Operar con creatividad cualquier trabajo relacionado con el diseño y el color, bidimensional y tridimensional. <p style="text-align: right;">33</p>

45. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo: páginas informativas



Diseño Gráfico

La especialidad de Diseño Gráfico se conforma a través de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Costa Rica a partir de los años 70.

Su introducción vino a satisfacer una indiscutible necesidad ante la demanda creciente de profesionales con formación académica en la comunicación visual y el diseño gráfico, con sensibilidad y criterios abiertos a la investigación y exploración.

La disciplina se ha visto fortalecida considerablemente con los avances tecnológicos, dando que muchos procesos que se llevaban a cabo en forma artesanal se han trasladado a procesos digitales.

En Costa Rica, la presencia e importancia del Diseño Gráfico se venen y vienen desarrollando, en todos partes, todas las instituciones, públicas o privadas, con todas las culturas regionales de identidades visuales, estilos, bagajes, papelerías, manuales, cartones y tarjetas, afiches, gráficos, páginas en internet y multimedia, de la ilustración y la fotografía digital.

Busca con mirar a nuestro alrededor para comprobar que prácticamente todos llevan la marca de esta disciplina.

La pedagogía requiere del diseño y producción de proyectos educativos de gran nivel. El diseño gráfico hace posible publicaciones como los libros y periódicos que nos hablan del mundo, de la vida política, el deporte. Está presente en la televisión y en los complementos televisivos y multimedia. Todo se vuelve visual mediante imágenes, colores, letras y diseños.

Dado que se ha profesionalizado la práctica del diseño gráfico, el país se ha visto beneficiado en tanto la calidad de su comunicación visual ha mejorado.

En la actualidad, los egresados de la especialidad de Diseño Gráfico de la UCR trabajan en los departamentos de diseño gráfico, comunicación visual y creatividad de los principales medios y agencias del país, y en estudios independientes de edición, multimedia, animación e imagen.

37

Justificación

El Diseño Gráfico se ocupa de estudiar los problemas de la comunicación visual, gráfica y visual. En este sentido, indaga las formas más eficaces y viables, en términos comunicativos, de señalética, señalética, identificación, para dar soluciones a dichos problemas, elaborando mensajes visuales congruentes con las necesidades que los generan y con el contexto humano en el que se desarrollan.

El Diseño Gráfico investiga las necesidades de identificación, diferenciación y promoción de bienes y servicios, de personas, empresas e instituciones. También estudia y comprende las vías para orientar el comportamiento de usuarios en espacios interiores, vitrinas y escaparates, los que brindan orden y bienestar apuntando a la orientación.

El plan de estudios de la especialidad de Diseño Gráfico se propone la formación de profesionales versátiles, alertas, investigadores, capaces de manejar con la independencia, y a la vez conscientes de la impor-

tancia de su disciplina en la sociedad, por medio de los ejes de estudio: el técnico, el proyectivo y el crítico.

Ante el institucional, la formación de profesionales en Diseño Gráfico constituye el desarrollo de la investigación, el análisis crítico y desarrollo de procesos y aportes propios significativos.

Caracterización profesional

Habilidades y características deseables
-Participar en procesos de investigación, conceptualización, desarrollo, producción y valoración de proyectos visuales.

-Aplicar teorías del Diseño Gráfico para dar soluciones óptimas a problemas de comunicación visual.

-Poner en práctica su creatividad, conocimiento y destreza, al servicio de actividades culturales y comerciales.

-Manejar materiales, equipos y procesos técnicos utilizados para la creación artística, en diseño gráfico y los medios de comunicación de masas.



-Definir y alcanzar metas mediante la integración de aspectos conceptuales, plásticos y técnicos.

-Desarrollar su como facilitador visual dentro de equipos de trabajo multidisciplinarios, para contribuir al desarrollo de la cultura visual de la sociedad.

Perfil Profesional

El diseñador gráfico es un profesional de la comunicación visual capacitado para:

-La aplicación estética, con investigación y sentido de la originalidad.

-La crítica, análisis y observación.

-El manejo de materiales, técnicas y tecnología.

-El uso del dibujo al diseño como herramientas básicas para visualizar ideas y creaciones.

-La investigación y documentación.

-Conceptualizar y visualizar procesos creativos antes de su materialización.

-Establecer metodologías y flujos de procesos para el seguimiento y ejecución de proyectos.

-Trabajar en el campo profesional en forma individual o en equipos.

38

46. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo: páginas informativas

Universidad de Costa Rica - Sede de Occidente
Departamento de Filosofía, Artes y Letras - Sección de Artes Plásticas
Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Ciclo	Semestre	Primer Año			Segundo Año			Tercer Año			Cuarto Año			Quinto Año		
		Ilustración	Diseño	Medios Digitales	Ilustración	Diseño	Medios Digitales	Ilustración	Diseño	Medios Digitales	Ilustración	Diseño	Medios Digitales	Ilustración	Diseño	Medios Digitales
Ciclo Común	Ilustración	ES: Curso Integrado de Ilustración I 6	ES: Actividad Cultural 2	ES: Actividad Deportiva 0	AP4002 Diseño I 8	AP4001 Diseño I 4	AP4005 Taller de Pigmentos 4	AP4007 Taller en Arcilla 2								
	Diseño	ES: Curso Integrado de Ilustración II 6	AP4006 Taller del Arte 4		AP4004 Diseño II 8	AP4003 Diseño II 4	AP4006 Taller en Madera 4	AP4008 Taller en Tintes y Pigmentos 2								
Ciclo Profesional	Ilustración	AP6003 Introducción al Arte II 4	AS-1100 Introducción a la Antropología 3		AP6012 Diseño III 8	AP6011 Diseño III 4	AP6015 Taller en Video y TDT 4	AP6017 Taller en Medios Digitales 2								
	Diseño	AP6002 Introducción al Arte II 4	AP6010 Seminario de la Producción 4	AP6009 Repetición 2	AP6014 Diseño IV 8	AP6013 Diseño IV 4	AP6016 Taller de Ilustración 4	AP6018 Taller en Piedra 2								
Ciclo Profesional	Ilustración	AP7008 Arte Contemporáneo 4	CPT: Taller Contemporáneo 4	CPT: Taller Digital 2	AP7102 Taller Gráfico I 6	AP7103 Diseño Gráfico I 3	AP7103 Fotografía I 3	AP7104 Medios Digitales I 4	AP7105 Sistemas de Reproducción I 2							
	Diseño	AP6001 Historia del Diseño Gráfico I 4	ISI Seminario de Teoría Nacional I 2		AP7106 Taller Gráfico II 6	AP7106 Diseño Gráfico II 3	AP7108 Fotografía II 3	AP7110 Medios Digitales II 4	AP7110 Sistemas de Reproducción II 2							
Ciclo Profesional	Ilustración	AP7107 Historia del Arte (gráfico) 4	ISI Sistema de Teoría Nacional II 2		CPT: Taller Digital 2	CPT: Taller Digital 2	AP7112 Taller Gráfico III 6	AP7113 Diseño Gráfico III 3	AP7112 Fotografía III 3	AP7114 Medios Digitales III 4	AP7115 Sistemas de Reproducción III 2					
	Diseño	AP7109 Historia del Arte (gráfico) 4	ISI Seminario de Teoría Nacional II 2		CPT: Taller Digital 2	CPT: Taller Digital 2	AP7116 Diseño Interactivo 12									
Ciclo Especializado	Ilustración	CPT: Taller Gráfico I 4	CPT: Taller Gráfico I 2	CPT: Taller Gráfico I 2	CPT: Taller Gráfico I 4	CPT: Taller Gráfico I 2	Investigación 2	Taller Especializado I 8								
	Diseño	CPT: Taller Gráfico II 4	CPT: Taller Gráfico II 2	Admin. de las Artes 2	Taller Especializado II 8											

Haber cumplido con el plan de estudios y 300 horas de Trabajo Comunal Universitario





Simbología

 Signa del ciclo
 CPT: Taller (gráfico)
 Invest
 Admin
 Bases
 Medios Digitales
 Sistemas de Reproducción

Ilustración
 Composición
 Materiales Indicia

*Para más detalles ver cursos "Diseño I" y "Diseño II"

47. Ambas páginas. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo

<p>CPT: Diseño (gráfico) Creador 1 Horas semanales: 4</p> <p>Requisito: AN010 - Diseño IV AN012 - Diseño IV</p> <p>Competencia: AP7106 - Diseño Gráfico II</p> <p>Este curso de diseño gráfico puede ser utilizado para la inserción de la metodología en los cursos de desarrollo de habilidades técnicas y competencias del diseño y de composición así como de comprensión de otros.</p> 	<p>AP7107 Taller Gráfico II Creador 2 Horas clase: 6 horas</p> <p>Requisito: AP7106 - Diseño Gráfico I AP7102 - Taller Gráfico I</p> <p>Competencia: AP7107 - Taller Gráfico II</p> <p>Este curso teórico-práctico diseña los conceptos inherentes de la metodología de diseño. Los aspectos que se desarrollan en el curso se relacionan con la capacidad para entender y diseñar aspectos conceptuales y la maquetación de un texto.</p> 	<p>AP7108 Fotografía II Creador 2 Horas clase: 6 horas</p> <p>Requisito: AP7106 - Fotografía I</p> <p>Este curso teórico-práctico profundiza en el estudio de la fotografía digital, haciendo énfasis en la aplicación de la técnica de efectos visuales generados por el software, como se relaciona con la composición visual a partir de su tipo gráfico, composición de la línea, además de la capacidad de uso de colores y tonos.</p> 	<p>AP7109 Medios Digitales II Creador 2 Horas clase: 4 horas</p> <p>Requisito: AP7109 - Medios Digitales I</p> <p>Competencia: AP7109 - Sistemas de Reproducción II</p> <p>Este curso teórico-práctico profundiza en el estudio de la fotografía digital, haciendo énfasis en la aplicación de la técnica de efectos visuales generados por el software, como se relaciona con la composición visual a partir de su tipo gráfico, composición de la línea, además de la capacidad de uso de colores y tonos.</p> 
--	---	---	---

Asuntos Académicos

Prueba de Habilidad

Los interesados en ingresar a las carreras que ofrece la Sección de Artes Plásticas en la Sede de Occidente:

-Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico con énfasis en Diseño Pictórico (110213).

-Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico (110214).

Deben cumplir con el requisito especial de admisión: realizar y aprobar la Prueba de Habilidad, la cual se realiza cada 2 años.

Para consultar fechas de inscripción y convocatorias llamar a los teléfonos:

2511 7025 Sección de Artes Plásticas
2511 7006 Dpto. Filosofía, Artes y Letras



22

1. Período de inscripción
Una vez realizado el proceso de inscripción para la Prueba de Habilidad no se permiten cambios en la fecha de convocatoria, salvo en casos debidamente justificados.

2. Cuota de inscripción
Presentar comprobante de pago por el monto solicitado, que corresponde al costo de los materiales que se entregan a cada estudiante para realizar la Prueba de Habilidad.

3. Fotografía tamaño pasaporte
Al realizar la inscripción a la Prueba de Habilidad se debe de entregar una fotografía tamaño pasaporte.

4. Fotocopia de identificación
Entregar una fotocopia de la cédula de identidad o identificación oficial al inscribirse a la Prueba de Habilidad.

5. Convocatoria a la Prueba de Habilidad
Según la cantidad de inscripciones así se decidirá la o las fechas para las convocatorias, las cuales se darán a conocer públicamente por varios canales de información.

6. La Prueba de Habilidad consta de
A. Prueba de Dibujo.
B. Prueba de Collage.
C. Prueba de Modelado.

Estas pruebas se aplican en un solo día, a partir de las 8:00 a.m. hasta las 4:00 p.m. con un receso de una hora para almorzar.

7. Resultados de la Prueba de Habilidad
Los resultados de la Prueba de Habilidad podrán ser consultados vía telefónica al 2511 7025 a partir de la fecha señalada.



23

48. Vistas del diseño gráfico y maquetación del catálogo: páginas informativas

Solución del proyecto

En concordancia con los requerimientos del diseño editorial del catálogo, la solución final se realizará en una aplicación para la edición editorial. A partir de un mismo diseño se logrará generar versiones del catálogo en formatos para pantalla PDF, que se podrán colgar en sitios como Facebook e Issuu para la divulgación y presencia en línea.

El diseño también se imprimirá en formato carta vertical para ser consultado. Para el encuadernado se utilizará un cartapacio que permita acceso directo a las hojas. Esta característica hace que la edición y actualización de contenidos se gestione de manera asertiva ya que, en caso de generarse cambios, únicamente se reemplazarán las páginas modificadas, sin afectar la totalidad de la publicación que constará de 80 páginas a color.

El proyecto permitirá que la gestión sea colectiva, que el producto final sea el resultado de la coautoría e incluye la participación del estudiantado en todos los aspectos del ejercicio del diseño editorial.

El catálogo formará parte de los insumos en actividades de divulgación y promoción y podrá ser consultado tanto en línea como de manera física.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta aptas para impresión. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Cámara Reflex Digital. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores, de pixeles y editorial. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

Dabner David. Diseño, maquetación y composición. Blume. BCN. 2008.
De Buen Jorge. Manual de Diseño Editorial. Santillana. MEX. 2000.
Fawcett, Foges & O'Reilly. Experimental formats. RotoVision. CHE. 2001.
Halsam Andrew. Creación, diseño y producción de libros.
Blume. BCN. 2007.
Samara Timothy. Diseñar con y sin retícula. Ed. GG. BCN. 2002.

Glosario

Autogestión

1. m. econ. Sistema de organización de una empresa según el cual los trabajadores participan en todas las decisiones.

Catalogar

2. tr. Clasificar, encasillar dentro de una clase o grupo a alguien o algo.

Coautor

1. m. y f. Autor con otro u otros.

Editorial

1. adj. Perteneciente o relativo a editores o ediciones.
3. f. Casa editora.

Formato

1. m. Tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego, es decir, folio, cuarto, octavo, dieciseisavo, o indicando la longitud y anchura de la plana.

Impreso

1. m. Libro, folleto u hoja impresos.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Imagen Gráfica Coordinada

Estudio de caso: Imagen corporativa
Curso: AP7112 Taller Gráfico III.
Ciclo profesional: Cuarto año. 1 semestre.
Enfoque: Metodológico.
Modelo metodológico para el Diseño Gráfico.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Manual y digital.
Duración del proyecto: Seis semanas.



Parámetros del proyecto

En el Diseño Gráfico la gestión y propuesta de la identidad gráfica coordinada es mucho más que el diseño de un logotipo: es un proceso de diseño integral.

Todas las manifestaciones en conjunto de una entidad, empresa o institución, son parte de su identidad. El logotipo es únicamente un pequeño e importante componente que requiere de todo el apoyo de las demás partes.

Al generar un programa de identidad gráfica se debe pensar en el largo plazo y que la propuesta tenga la posibilidad de crecer y adaptarse en el tiempo.

Con motivo de las actividades de divulgación y promoción que realizan las instituciones de educación superior pública, denominadas, Ferias Vocacionales la Sección de Artes Plásticas plantea realizar una serie de objetos y espacios de diseño con presencia e identidad propia enfocados en su población meta.

El proyecto ofrece la posibilidad de generar la imagen gráfica coordinada de la SAP y la generación de una metodología para su gestión y manejo, que entre otras cosas, debe incluir el diseño y propuesta de un libro de marca.



49. Vista del diseño gráfico y maquetación del libro de marca para la Feria Vocacional Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica



50. Vista del diseño gráfico y maquetación del libro de marca para la Feria Vocacional Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

Metas del proyecto

- Desarrollar una identidad gráfica en concordancia con la imagen gráfica de la UCR, la SO y la SAP.
- Diseñar y producir insumos para que la SAP se distinga en las ferias vocacionales.
- Empezar el diseño de sistemas visuales desde la consistencia.
- Abordar el proceso desde la coautoría.

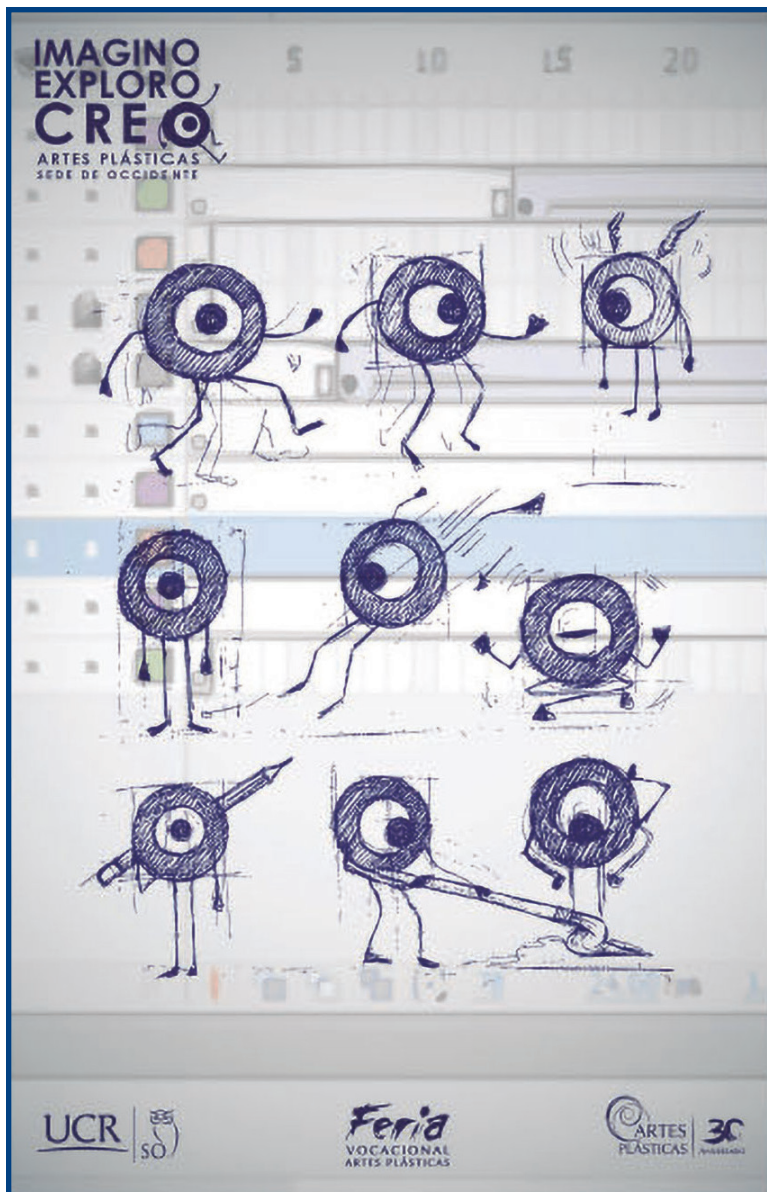


51. Vista del diseño gráfico y maquetación del libro de marca para la Feria Vocacional, Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica.

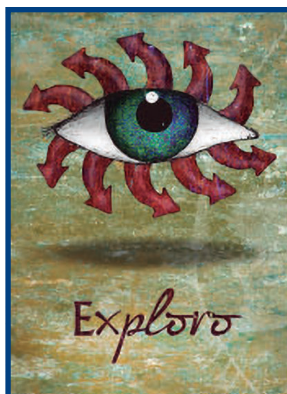
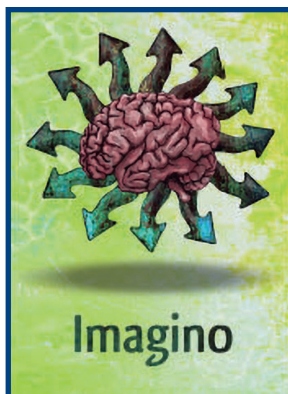
Instrucciones para el estudiantado

Tomando en cuenta la imagen gráfica ya establecida para la Sección de Artes Plásticas, la Sede de Occidente y la Universidad de Costa Rica, se debe generar una imagen gráfica coordinada para la participación de la SAP en las ferias vocacionales.

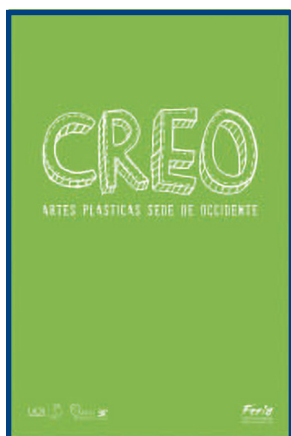
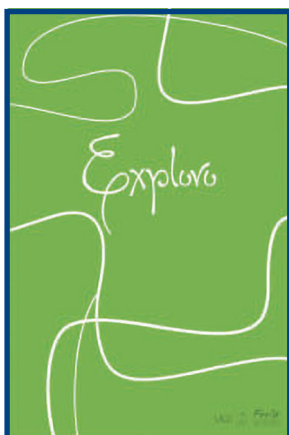
Esta imagen coordinada debe ofrecer insumos identitarios para la diferenciación y promoción en espacios de ferias vocacionales de manera que identifiquen a la SAP y apoyen sus acciones de visibilización, información y divulgación.

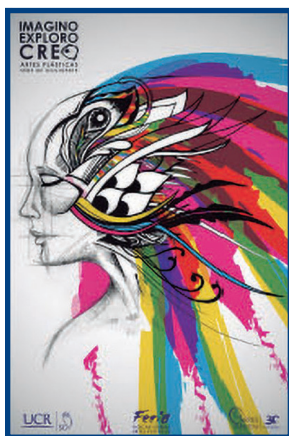
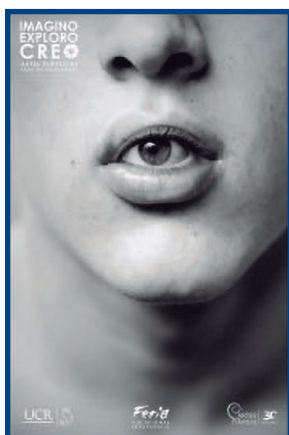
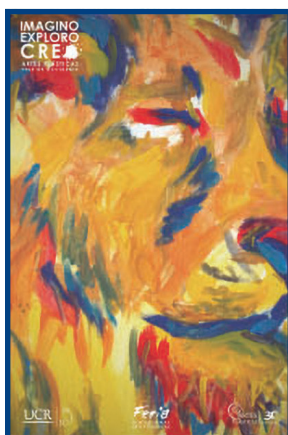
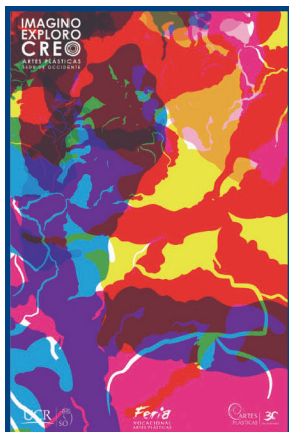


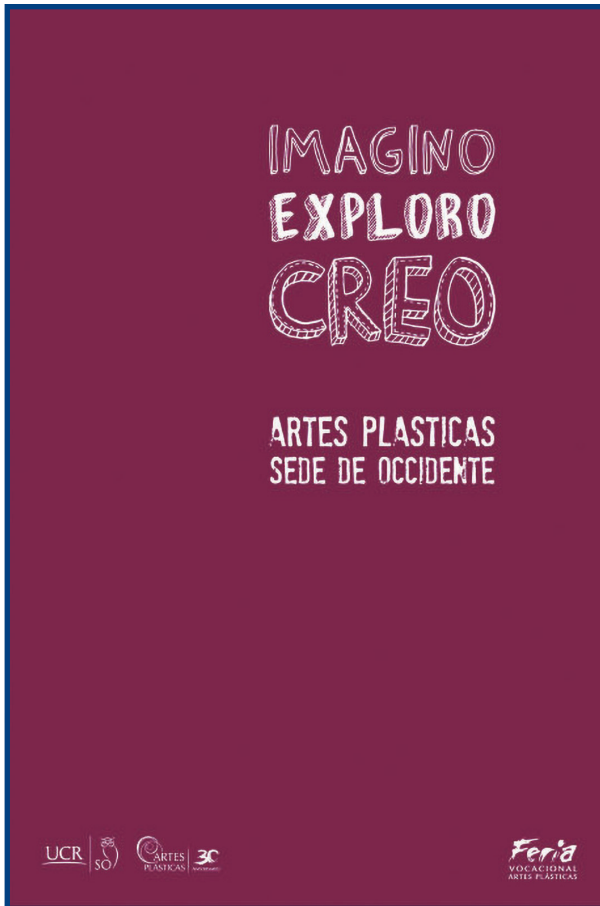
52. Colección de carteles Feria Vocacional con el eslogan: imagino, exploro creo
Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica



53. En esta página y en las páginas 82 y 83. Colección de carteles Feria Vocacional con el eslogan: imagino, exploro creo. Sección de Artes Plásticas Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica







54. Colección de carteles Feria Vocacional con el eslogan: imagino, exploro creo. Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

Solución del proyecto

Por las características ya establecidas en la imagen gráfica de la SAP y para desarrollar una propuesta en concordancia con esta, en este proyecto se plantea la creación y uso del siguiente eslogan: imagino, exploro, creo.

Este eslogan se incluye como reflejo de los procesos que alimentan las actividades de la SAP.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta, aptas para impresión. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

- Chavez Norberto. La imagen corporativa. Ed. GG. BCN. 2001.
Dabner David. Diseño Gráfico. Blume. BCN. 2005.
Lidwell, Holden & Butler. Principios universales de diseño. Blume. BCN. 2005.
González Javier. Identidad visual corporativa. Ed. Síntesis. MAD. 2004.

Glosario

Diferenciar

1. tr. Hacer distinción, conocer la diversidad de las cosas.

Divulgar

1. tr. Publicar, extender, poner al alcance del público algo. U.t.c. prnl.

Eslogan

1. m. Fórmula breve y original, utilizada para publicidad, propaganda política, etc.

Gráfico

1. adj. Perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta.
2. adj. Dicho de una descripción, de una operación o de una demostración: Que se representa por medio de figuras o signos. U.t.c.s.
5. f. gráfico (representación por medio de líneas).

Identidad

2. f. Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

Logotipo

1. m. Símbolo gráfico peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.

Arquitectura de la Información

Estudio de caso: Arquitectura de la información.
Curso: AP7107 Taller Gráfico II.
Ciclo profesional: Tercer año. II semestre.
Enfoque: Tecnológico.
Modelo metodológico para la creación de objetos.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Digital.
Duración del proyecto: Ocho semanas.

Parámetros del proyecto

El diseño de sitios web comprende el ejercicio de gestión de contenidos para usuarios finales publicados en internet.

Para realizar esta acción, una serie de aspectos metodológicos deben aplicarse a los insumos que comprenden el sitio, a la vez que debe generarse una arquitectura de la información en cuanto a conectividad, aspectos de accesibilidad, jerarquía de contenidos, navegación de sitio, usabilidad y experiencia del participante del sitio, para finalmente iniciar el proceso de propuesta del diseño de la interfaz gráfica de contenidos para usuarios.

Este proyecto ofrece un amplio campo para la práctica del Diseño Gráfico desde todos los ámbitos involucrados en el diseño de sitios para internet. Abarca desde la exploración y manejo de aplicaciones para la edición de contenidos para la web, la gestión de insumos y contenidos para publicación y despliegue en pantalla y el planteamiento y organización de contenidos interactivos para usuarios.

La ejecución colaborativa del proyecto permitirá contrastar y revisar conocimientos sobre diseño editorial para pantalla y la gestión de insumos, a la vez que construir nuevos conocimientos: conforme avanza el proceso de diseño de sitio, se hace necesario resolver requisitos particulares de los contenidos para web, que la práctica activa permitirá desarrollar.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEDE DE
OCCIDENTE

ARTES
PLÁSTICAS
SEDE DE OCCIDENTE

Sede Occidente

Sección Artes Plásticas

Plan de Estudios

Galería



Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

La Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica se ubica en el cantón central de San Ramón, provincia de Alajuela.

Esta inicia sus labores en el año de 1968 bajo el nombre de Centro Regional de Occidente, conformado por el Recinto Universitario de San Ramón, para 1977 amplía su área de influencia con la apertura del Recinto Universitario de Tarcas, ubicado en el cantón alajuelense de Grecia.

Croquis
San Ramón

Croquis
Sede de Occidente

Servicios

Como homenaje al ex-rector de la Universidad de Costa Rica y precursor de la regionalización de la educación superior costarricense, el campus de la Sede de Occidente tiene el nombre de: Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro.

La Sede de Occidente tiene sus propias opciones académicas con 24 carreras de formación profesional y un padrón de 3000 estudiantes aproximadamente, preparando además a aquellos estudiantes que requieren continuar sus estudios en otras sedes de la Universidad de Costa Rica.

La Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro ofrece excelentes instalaciones incluyendo, biblioteca, laboratorios, auditorio, gimnasio, residencias estudiantiles y amplias zonas verdes. Contando además con la Reserva Biológica Alberto Manuel Brenes.

55. Propuesta de sitio web para la Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica. Página de inicio

Metas del proyecto

- Diseñar una interfaz gráfica de contenidos para usuarios.
- Editar insumos y contenidos para el diseño de interfaces.
- Introducir conceptos teóricos y metodológicos propios del proceso de diseño de interfaces.
- Explorar aplicaciones y lenguajes de marcaje para el diseño de páginas web.
- Generar experiencias de diseño para nuevos medios.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEDE DE
OCCIDENTE

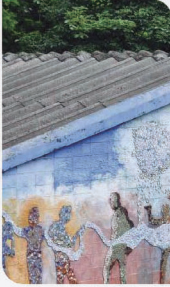
ARTES
PLÁSTICAS
SEDE DE OCCIDENTE

Sede Occidente

Sección Artes Plásticas

Plan de Estudios

Galería



Sección de Artes Plásticas

Departamento de Filosofía, Artes y Letras Sede de Occidente

El estudio formal de las Artes en Costa Rica se inició en 1997, con la creación de la Escuela Nacional de Bellas Artes, por el pintor español Tomás Povedano de Arcos, fundador y primer director, teniendo como precursora la Casa de Enseñanza de Santo Tomás. Años después, con la creación de la

Universidad de Costa Rica en 1940, nace en su seno la Facultad de Bellas Artes, la cual desde 1972 incluye las Escuelas de Artes Plásticas, Artes Musicales, y Artes Dramáticas de la Sede Rodrigo Facio. Para 1979 la Licda. María Salvadora Ortiz, Directora del Departamento de Filosofía, Artes y Letras de la Sede de Occidente, presentó solicitud a la Dirección de la Escuela de Artes Plásticas y a la Presidencia de la Asociación de Estudiantes de Artes

Plásticas de ese momento, para abrir la carrera de Diplomado en Arte Publicitario en la Sede de Occidente a partir de 1980, la cual fue aprobada.

Sin embargo no es sino hasta en 1982, después de los debidos procesos institucionales que el Tramo de Artes Plásticas inicia labores en la Sede de Occidente.

Proyectos

Publicaciones

Personal
Docente

Asuntos
Académicos

Diseño
Pictórico

Diseño
Gráfico

56. En esta página y en la siguiente. Propuesta de sitio web para la Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica

Instrucciones para el estudiantado

Considerando las características propias para la gestión de insumos y contenidos para web, se hace necesario diseñar una interfaz gráfica de contenidos para usuarios.

Esta debe responder a los parámetros de accesibilidad, usabilidad y navegación intuitiva. La arquitectura de la información, jerarquización de contenidos y mapa de sitio deben proponerse en función de la experiencia del participante.

La propuesta final debe tener total funcionalidad y debe ser fiel reflejo de los requisitos necesarios para publicar en la web.



Sede Occidente

Sección Artes Plásticas

Plan de Estudios

Galería



Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico se ocupa de estudiar los problemas de la comunicación visual, gráfica y virtual. En este sentido, indaga las formas más efectivas y viables, en términos comunicativos, de usabilidad, estética, técnica y económicos, para dar soluciones a dichos problemas, elaborando mensajes visuales congruentes con las necesidades que los generan y con el contexto humano en el que se circunscriben. A nivel institucional, la formación de profesionales en Diseño Gráfico contribuye al desarrollo de la investigación, el análisis crítico y desarrollo de procesos y aportes propios significativos.

[Malla Curricular Diseño Gráfico](#)

[Ver Catálogo](#)

Caracterización profesional

Habilidades y características deseables

- Participar en procesos de investigación, conceptualización, desarrollo, proyección, producción y valoración de proyectos creativos.
- Aplicar teorías del Diseño Gráfico para dar soluciones óptimas a problemas de comunicación visual.
- Poner en práctica su creatividad, conocimientos y destrezas, al servicio de actividades culturales y comerciales.
- Manejar materiales, equipos y procesos técnicos utilizados para la creación artística, en diseño gráfico y los medios de comunicación de masas.



Sede Occidente

Sección Artes Plásticas

Plan de Estudios

Galería



Plan de Estudios

El Plan de estudios del Bachillerato y Licenciatura en Diseño Pictórico y Diseño Gráfico, se divide en tres ciclos, a saber: El Ciclo Común, correspondiente a los dos primeros años de estudio y que comparten ambos énfasis. A continuación está el Ciclo Profesional, que corresponde a los siguientes dos años de estudio, específico para cada uno de los dos énfasis ofrecidos por la Sección de Artes Plásticas de la Sede de Occidente. Para concluir con el Ciclo Especializado que abarca de nuevo a ambos énfasis con una duración de al menos un año.

Ciclo Común

Ciclo Profesional Diseño Pictórico

Ciclo Profesional Diseño Gráfico

Ciclo Especializado

Cursos Optativos



[Ver Catálogo en Issuu](#)



[Ver Presentación en Prezi](#)



[Descargar Catálogo](#)



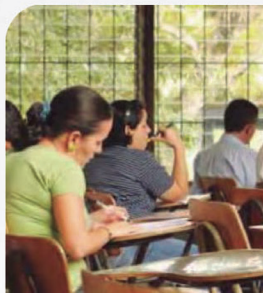


Ciclo Profesional Diseño Gráfico

Bachillerato y Licenciatura con énfasis en Diseño Gráfico

El Ciclo Profesional en **Diseño Gráfico** corresponde al tercer y cuarto año de formación y fundamentación teórico-práctica del Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico. En el cual el estudiantado profundiza y desarrolla procesos metodológicos y creativos a partir de experiencias técnicas y de investigación en el área específica.

Generales

Tercer Año
I SemestreTercer Año
II SemestreCuarto Año
I SemestreCuarto Año
II Semestre

SR I Seminario de Realidad Nacional I

Créditos: 2

Horas clase: 6

Requisitos:

EG I Curso Integrado de Humanidades I
EG II Curso Integrado de Humanidades II

SR II Seminario de Realidad Nacional II

Créditos: 2

Horas Clase: 6

Requisitos:

EG I Curso Integrado de Humanidades I
EG II Curso Integrado de Humanidades II
SR I Seminario de Realidad Nacional I

LM Idioma



Ciclo Profesional Diseño Gráfico

Bachillerato y Licenciatura con énfasis en Diseño Gráfico

El Ciclo Profesional en **Diseño Gráfico** corresponde al tercer y cuarto año de formación y fundamentación teórico-práctica del Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico. En el cual el estudiantado profundiza y desarrolla procesos metodológicos y creativos a partir de experiencias técnicas y de investigación en el área específica.

Generales

Tercer Año
I SemestreTercer Año
II SemestreCuarto Año
I SemestreCuarto Año
II SemestreAP604
Arte CostarricenseOPT
DibujoAP7107
Taller
Gráfico IIAP7108
Diseño
Gráfico IIAP7108
Fotografía IIAP7109
Medios
Digitales IIAP7110
Sistemas de
Reproducción II

AP7107 Taller Gráfico II

Créditos: 3

Horas clase: 6 horas

Requisito:

AP7101 - Diseño Gráfico I
AP7102 - Taller Gráfico I

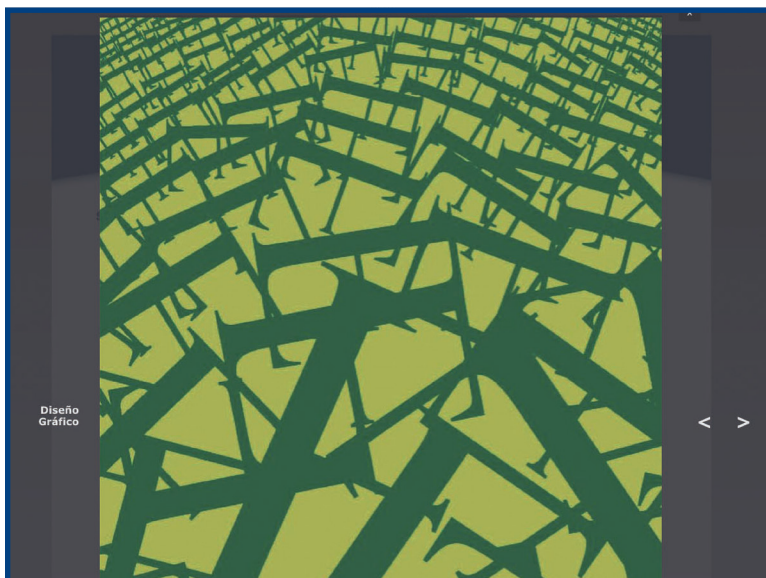
Correquisito:

AP7106 - Diseño Gráfico II

Curso teórico-práctico que desarrolla los conceptos intermedios de la



57. Ambas páginas. Propuesta de sitio web para la Sección de Artes Plásticas, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica



Sede Occidente Sección Artes Plásticas Plan de Estudios Galería



Asuntos Académicos

Los interesados en ingresar a las carreras que ofrece la Sección de Artes Plásticas en la Sede de Occidente:

- **Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico con énfasis en Diseño Pictórico (110213).**
- **Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico (110214).**

Deben cumplir con el requisito especial de admisión: realizar y aprobar la Prueba de Habilidad, la cual se realiza cada 2 años.

Para consultar fechas de inscripción y convocatoria llamar a los teléfonos:

2511 7025 Sección de Artes Plásticas
2511 7026 Dpto. Filosofía, Artes y Letras

Prueba de Habilidad Estudios Generales Idiomas TCU Requisitos de Graduación

Detalles para la Prueba de Habilidad

1- Período de inscripción

Una vez realizado el proceso de inscripción para la Prueba de Habilidad no se permitirán cambios en la fecha de convocatoria, salvo en casos debidamente justificados.

58. Propuesta de sitio web para la Sección de Artes Plásticas

Sede Occidente Sección Artes Plásticas Plan de Estudios Galería



Publicaciones

A lo largo de su trayecto la Sección de Artes Plásticas a procurado publicar e integrarse a proyectos de índole editorial como memoria y documento de sus aportes y participación académica de la Sede de Occidente y de la comunidad universitaria nacional.

Tarjetas EBAP Catálogo Poemas Gráficos **Todos somos artistas** Calendario 2010 Calendario 2011 Calendario 2012

Todos somos artistas

Esta publicación de carácter didáctico, recoge experiencias metodológicas sistematizadas a partir del proyecto Etapa Básica de Artes Plásticas. Producido bajo el auspicio de la Editorial Universidad de Costa Rica.




Solución del proyecto

Con la solución final del proyecto se genera un prototipo del sitio que se publicó en un servidor gratuito por un período limitado. Esto permitió realizar una serie de valoraciones y verificaciones en cuanto a usabilidad, navegación y volumen de contenidos en el diseño de la interfaz.

El proyecto permitió hacer uso y experimentación de aplicaciones para la edición de contenidos para web de marcaje HTML, lo que facilitó aspectos de gestión y edición. A la vez generó nuevas experiencias de aprendizaje y gestión del Diseño Gráfico.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta, aptas para impresión.
Lápiz mecánico. Borrador. Cámara Reflex Digital. Computadora.
Aplicación de *software* para edición de vectores, de píxeles y editorial, a la vez que de edición de contenidos para web.
Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

Fuenmayo Elena. Ratón, ratón. Ed. GG. BCN. 2001.
Lynch & Horton. Principios básicos para sitios web. Ed. GG. BCN. 2002.
Kahn & Lenk. Mapas de webs. McGraw Hill. MEX. 2001.
Nielsen Jakob. Design web usability. New Riders. EE.UU. 2000.
Rosenfeld & Morville. Information architecture. O'Reilly. EE.UU. 1998.
Spool & al. Web site usability. Ed. MK. EE.UU. 1999.

Glosario

Accesibilidad

1. f. Cualidad de accesible.

Funcional

2. adj. Dicho de una cosa: Diseñada u organizada atendiendo, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo.

HTML*

Sigla que corresponde a HyperText Markup Language; Lenguaje de Marcas de Hipertexto. *Recuperado de <https://definicion.de/html/>

Interfaz

2. f. Inform. Conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o un enlace de comunicaciones.

Internet

1. m. o f. Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Intuición

1. f. Facultad de comprender las cosas instantáneamente, sin necesidad de razonamiento.

Jerarquía

1. f. Gradación de personas, valores o dignidades.

Navegar

6. intr. Inform. Desplazarse a través de una red o de un sistema informático.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Diseño de Contenidos Interactivos

Estudio de caso: Diseño Gráfico para nuevos medios
Curso: AP7116 Diseño Interactivo.
Ciclo profesional: Cuarto año. II semestre.
Enfoque: Tecnológico.
Modelo metodológico para la producción.
Experiencia: Individual y colectiva.
Práctica: Manual y digital.
Duración del proyecto: Doce semanas.



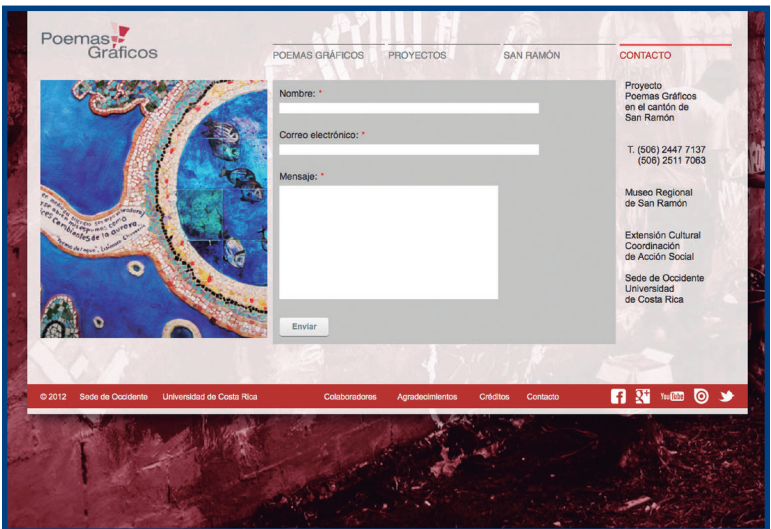
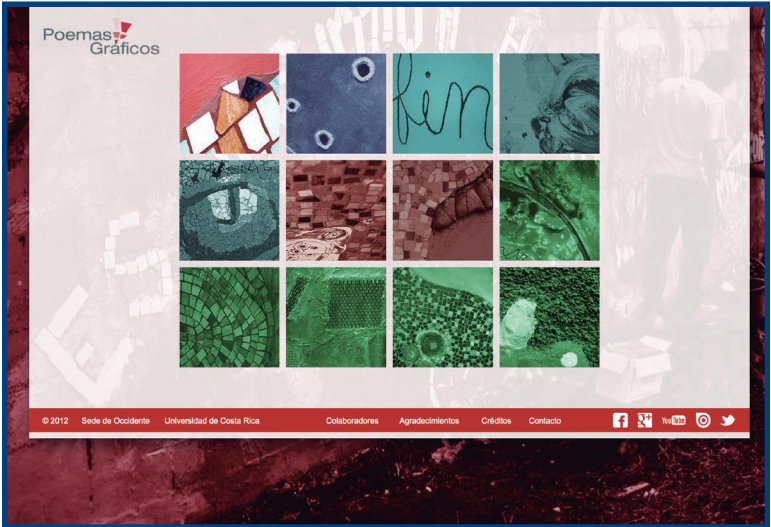
Parámetros del proyecto

El impacto de los nuevos medios digitales y sus canales de difusión; la Internet, la multimedia y las redes sociales, en las diversas prácticas disciplinarias contemporáneas y en el diario vivir, han reconfigurado significativamente el abordaje, conceptualización, producción, accesibilidad, formato y divulgación de contenidos. Este impacto puede apreciarse en el ejercicio del Diseño Gráfico de interfaces interactivas para programas de comunicación visual en nuevos medios.

Las interfaces interactivas están constituidas por contenidos binarios virtuales, que se adaptan e interactúan entre ellos, según el *hardware* y *software* con que el usuario las accede. Asimismo son multimediales, es decir, incluyen elementos digitales tales como sonido, imagen y texto en movimiento.

La publicación de contenidos digitales en interfaces interactivas ha permitido que sea el usuario quien controle cuándo, cómo, dónde y a través de cuál canal acceder a los contenidos, según su interés y conveniencia.

La práctica profesional del Diseño Gráfico requiere del conocimiento pertinente para la generación de comunicación visual en el entorno de interfaces interactivas y los nuevos medios digitales. Esto contribuye de manera proactiva a nivel conceptual a la vez que tecnológico, en la redefinición de los canales y alcances de las nuevas formas de comunicación, a partir de la experiencia del usuario.



59. Sitio web multimedia para el proyecto Poemas Gráficos de San Ramón (PGSR) Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica
 Arriba, página de inicio. Abajo, página de contacto

Poemas Gráficos

POEMAS GRÁFICOS PROYECTOS SAN RAMÓN CONTACTO

Poemas gráficos en el cantón de San Ramón

El proyecto Poemas Gráficos en el Cantón de San Ramón fue motivado por el movimiento cultural que se desarrolla en dicho cantón, promovido por entidades como la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica, el Centro Cultural e Histórico José Figueres Ferrer, la Municipalidad de San Ramón y numerosas agrupaciones artísticas locales.

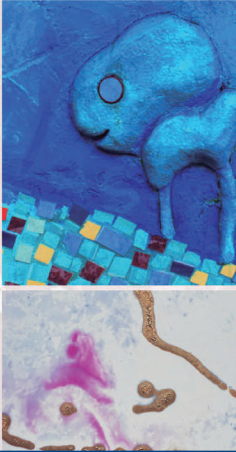
El proyecto se orienta a sensibilizar y reconocer a San Ramón como "Tierra de Poetas" con la realización de obras artísticas en espacios públicos. La temática primordial del proyecto es la poesía ramonense, desarrollado en diversos distritos y lugares aledaños del cantón de San Ramón.

Objetivo general

Contribuir con el rescate y el enriquecimiento cultural ramonense mediante la realización de obras artísticas en las que interactúan la poesía y la plástica desarrollada en espacios públicos.

Objetivos específicos

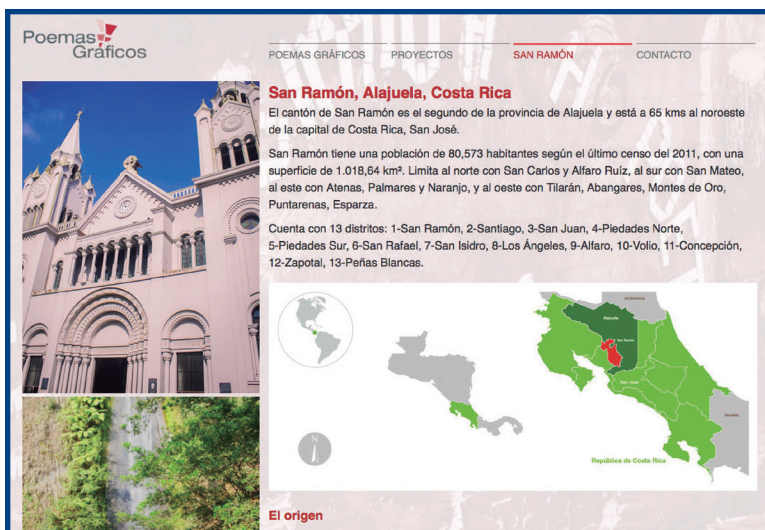
1. Contribuir con el mejoramiento estético del cantón de San Ramón mediante la elaboración e intervención del espacio con obras artísticas públicas (murales, vallas, esculturas, videos, y poesía) para rescatar la identidad ramonense.
2. Promover la participación artistas (de las Artes Plásticas y la Literatura) de la localidad en el desarrollo de los murales.
3. Contribuir al desarrollo de la sensibilidad estética e interés por el arte en la Zona de Occidente del Valle Central.



60. Sitio web multimedia para el proyecto Poemas Gráficos de San Ramón (PGSR)
 Página de Poemas Gráficos

Metas del proyecto

- Generar una plataforma multimedia virtual de contenidos interactivos para el proyecto "Poemas Gráficos en el cantón de San Ramón." (PGSR)
- Diseñar una interfaz de contenidos interactivos adaptable a diversos canales de comunicación e información digital.
- Integrar la experticia de los estudiantes del curso de Diseño Interactivo con los aportes generados por PGSR para la consecución de proyectos creativos.
- Divulgar en medios digitales de manera integral y consistente, información sobre PGSR.
- Emprender el diseño gráfico de sistemas visuales interactivos y multimedia desde la consistencia formal, temática según formatos de canales digitales de uso general.

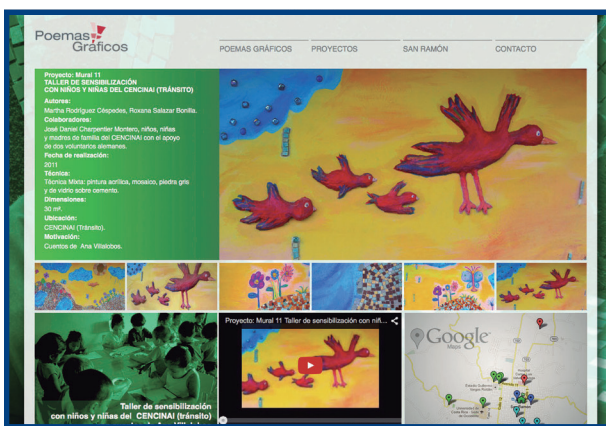


61. Sitio web multimedia para el proyecto Poemas Gráficos de San Ramón (PGSR)
Página de San Ramón

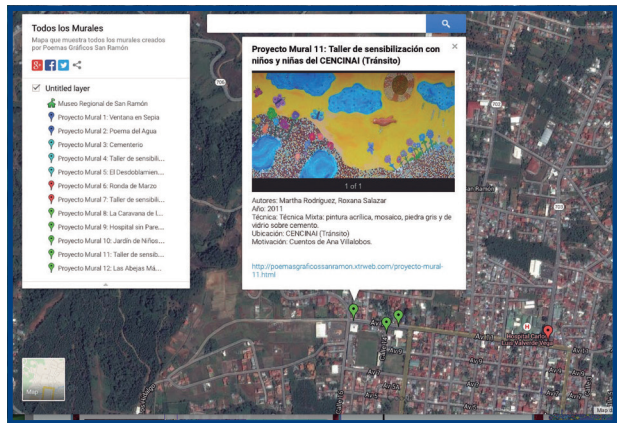
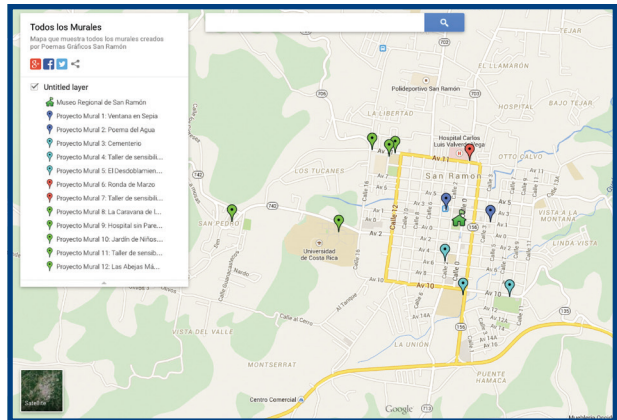
Instrucciones para el estudiantado

Se busca articular y desarrollar una propuesta de diseño de interfaz interactiva multimedia integrada para computadoras de escritorio y portátiles. Se incluye en su diseño el uso simultáneo de *software* de autor y *software* libre preestablecido. Las versiones para móviles y tabletas se generarán una vez resuelta la dinámica interactiva de los contenidos, según redes sociales y diversas plataformas y canales de acceso a la información.

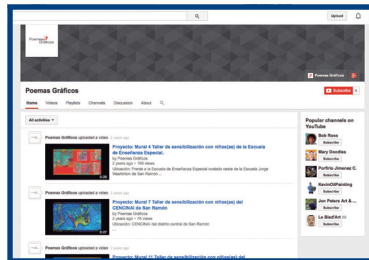
Asimismo, se busca generar una propuesta de identificador gráfico y material visual coordinado para la promoción y divulgación del proyecto Poemas Gráficos en el cantón de San Ramón, con el objetivo de proporcionar unidad y consistencia al programa de comunicación visual.



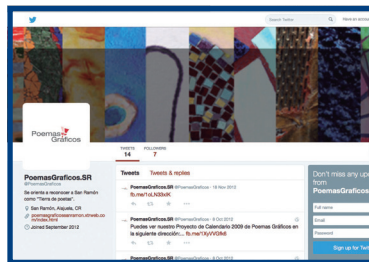
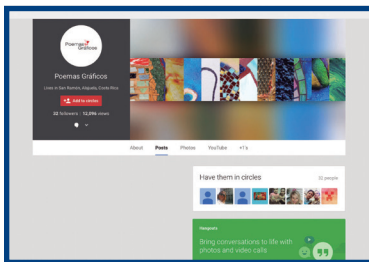
62. Sitio multimedia PGSR. Página de proyectos, navegación y desarrollo de las opciones multimedia del proyecto



63. Sitio multimedia PGSR. Página de proyectos, navegación y desarrollo de las opciones multimedia del proyecto



64. En esta página y en la siguiente: sitio multimedia PGSR, identificador gráfico PGSR, canales y redes sociales, códigos alfa-númericos QR, colaterales y mapa de PGSR





 MURAL 1 "Allá quedó mi pueblo" Félix Ángel Soto	 MURAL 2 "Poema del agua" Lina María Chaverria
 MURAL 3 "Arbolitos floridos" Lina María Chaverria	 MURAL 4 Trabajo de sensibilización con niños y niñas del Centro de Educación Especial de San Ramón
 MURAL 5 "Carnavalitos desde la tierra" Carlos Manuel Washburn	 MURAL 6 "Ronda de marzo" Zanelda Montenegro
 MURAL 7 Trabajo de sensibilización con niños y niñas del CECENAI del distrito Central de San Ramón	 MURAL 8 "Las Caravanas de la Luz" Lina María Chaverria
 MURAL 9 "No sé si la terremoto" Di. Guillermo Cruz Escobar	 MURAL 10 "Espaco alejado en la ciudad" Carlos Pardo
 MURAL 11 Taller de sensibilización con niños y niñas del CECENAI (Trasero)	 MURAL 12 "Las Abayas Mágicas" Roberto Cruzado Montenegro



Poemas Gráficos en el cantón de San Ramón

El proyecto Poemas Gráficos en el Cantón de San Ramón fue motivado por el movimiento cultural que se desarrolla en el cantón de San Ramón.

Promovido por entidades como: Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, Centro Cultural Histórico José Figueres Ferrer (CCEHJF), Municipalidad de San Ramón y numerosas agrupaciones artísticas locales.

El proyecto se orienta a sensibilizar y reconocer a San Ramón como "Tierra de Poetas", con la realización de obras artísticas en espacios públicos, cuya temática primordial es la poesía ramo-nense, desarrollada en los distritos y lugares alejados al cantón de San Ramón.

T. (506) 2447 7137
(506) 2511 7063



Mural 1
Allá quedó mi pueblo

Mural 2
Poema del Agua

Mural 3
Arbolitos floridos

Mural 4
Trabajo de sensibilización con niños y niñas del Centro de Educación Especial de San Ramón

Mural 5
Carnavalitos desde la tierra

Mural 6
Ronda de marzo

Mural 7
Trabajo de sensibilización con niños y niñas del CECENAI del distrito Central de San Ramón

Mural 8
Las Caravanas de la Luz

Mural 9
No sé si la terremoto

Mural 10
Espaco alejado en la ciudad

Mural 11
Taller de sensibilización con niños y niñas del CECENAI (Trasero)

Mural 12
Las Abayas Mágicas



65. Vista de la plataforma multimedia de contenidos interactivos para PGSR

Solución del proyecto

Establecer las diferencias y características ofrecidas por las diversas plataformas para el desarrollo y generación de páginas web y para el diseño de interfaces interactivas multimedia, permitió definir cómo diseñar la interfaz para PGSR, a partir de una hibridación, lo que provocó realizar un diseño integral que se ajusta a las particularidades del contenido y los diversos canales por los cuales se acceden a estos.

Se trabajó con *software* basado en HTML5, a la vez que se recurrió a plantillas desarrolladas en CSS y Java para la transmisión de datos y la generación de enlaces entre canales multimedia y redes sociales como, YouTube, Google+, Facebook, Twitter y diversos *hardware* como móviles inteligentes y tabletas.

Se incluyó también la codificación alfanumérica por medio de los códigos QR que almacenan información para ser leída por medio de *software* que direcciona al usuario al contenido identificado por el código, permitiendo un acceso directo a la plataforma multimedial.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta, aptas para impresión.
Lápiz mecánico. Borrador. Cámara Reflex Digital. Computadora.
Aplicación de *software* para edición de vectores, de píxeles y editorial, a la vez que de edición de contenidos para web.
Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

Austin & Doust. Diseño de nuevos medios de comunicación. Blume. BCN. 2008.
Kriston & Satran. Interactivity by design. Adobe Press. EE.UU. 1995.
Shedroff Nathan. Experience design 1. New Riders. EE.UU. 2001.
Shneidermann & Plaisant. Diseño de interfaces de usuario. Pearson. MAD. 2005.
Skopec. Maquetas digitales. Index Book. CHE. 2003.

Glosario

Adaptable

1. adj. Capaz de ser adaptado.

Binario

1. adj. Compuesto de dos elementos, unidades o guarismos.
2. adj. Mat. Dicho de un sistema de numeración: De base dos.
El sistema binario utiliza como cifras exclusivamente el 0 y el 1.

Código

3. m. Combinación de letras, números u otros caracteres que tiene un determinado valor dentro de un sistema establecido.

Interactivo

1. adj. Que procede por interacción.
2. adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario. U.t.c.s.m.

Multimedia

1. adj. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

Virtual

3. adj. Fís. Que tiene existencia aparente y no real.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Sistemas Visuales Iconográficos

Estudio de caso: Sistemas visuales iconográficos.
Curso: AP7007 Taller Gráfico II.
Ciclo profesional: Tercer año. II semestre.
Enfoque: Projectual.
Modelo metodológico para la creación de objetos.
Experiencia: Individual.
Práctica: Digital.
Duración del proyecto: Cuatro semanas.



Parámetros del proyecto

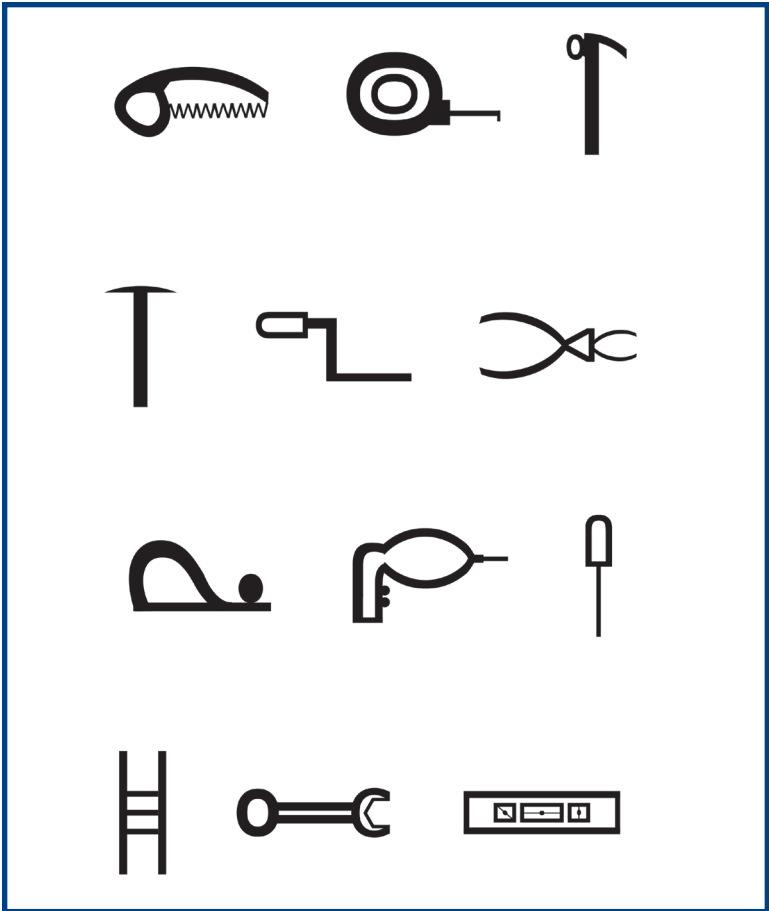
En el Diseño Gráfico la norma general en el uso del recurso tipográfico, se enmarca en el formado y maquetación de productos editoriales, seleccionados a partir de la función, forma y medio en el que se reproducirá.

A partir de la familia tipográfica Verdana, que por sus características de molde, en cuanto a leibilidad y legibilidad de la forma, es óptima para su uso en pantalla e impresos, se realizará el trazado de una matriz, a manera de cuadrícula.

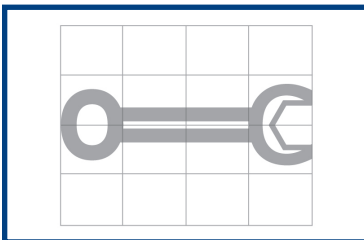
Con los tipos de la fuente Verdana Regular, se deberá diseñar un conjunto de doce emoticonos con relación temática y características visuales identitarias, resultado de las múltiples combinaciones entre los diversos tipos de fuente propuestos.

Metas del proyecto

- Explorar las capacidades expresivas de los tipos de fuentes.
- Crear sistemas de comunicación con carácter visual contemporáneo.
- Emprender el diseño de sistemas visuales desde la consistencia formal y temática.
- Abordar el diseño de conjuntos iconográficos a partir del uso creativo de las fuentes tipográficas.
- Practicar el dibujo y edición de vectores por medio de *software* y *hardware* para diseño.

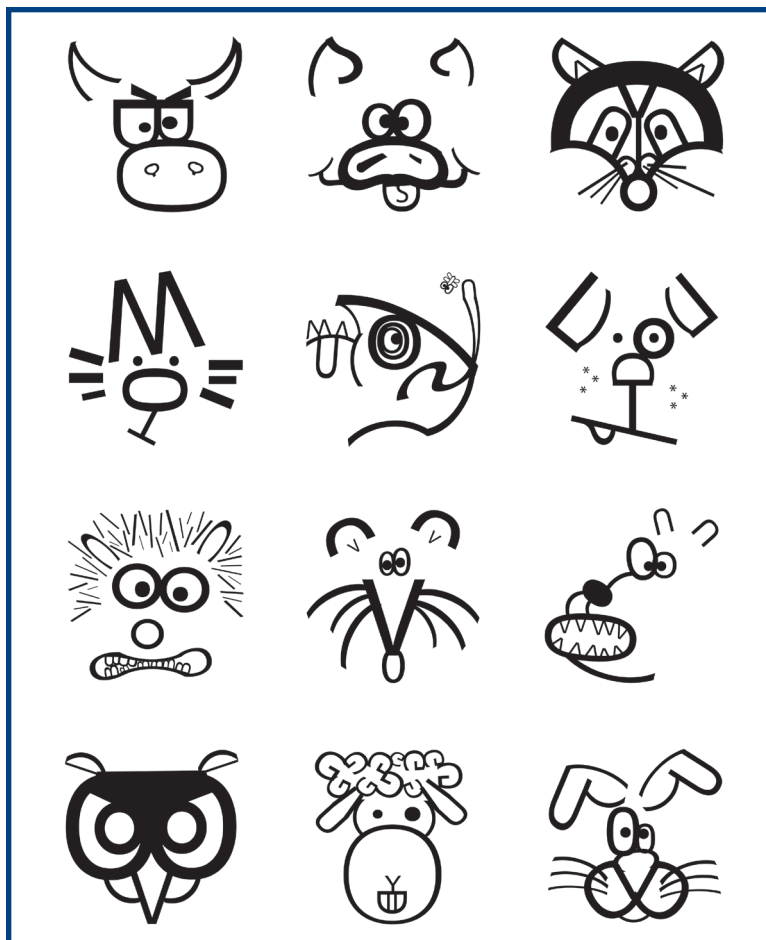


66. Arriba. Sistema de emoticonos: herramientas de construcción
 Abajo. Matriz para el diseño de los emoticonos y muestra de la tipografía Verdana



Familia tipográfica Verdana.
 Fuente, Verdana regular.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789√μ™«»Æ...:;/? >><<
 ~!™@£#¢\$%&^&#*ª()°-#+=
 .-;÷_@œΣ®†¥onâßðf©`Δ°-Ω≈ç

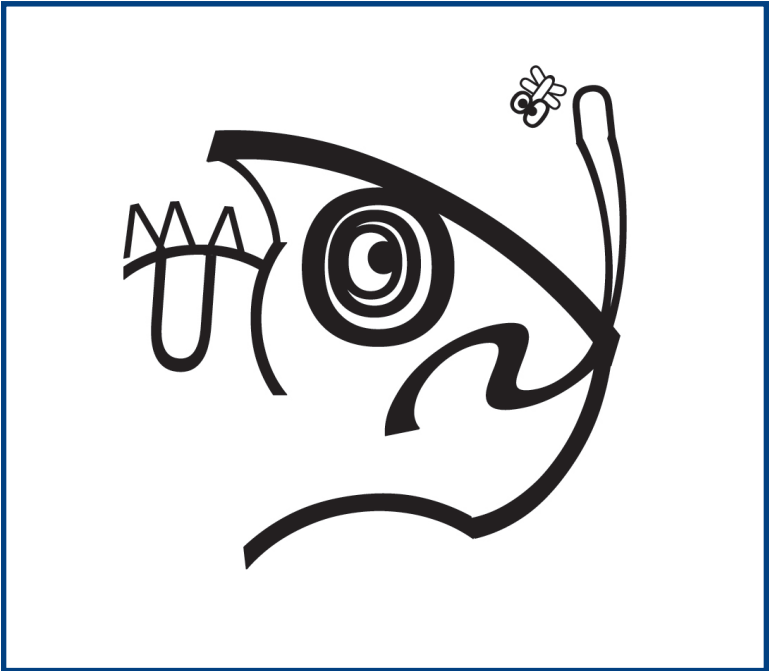
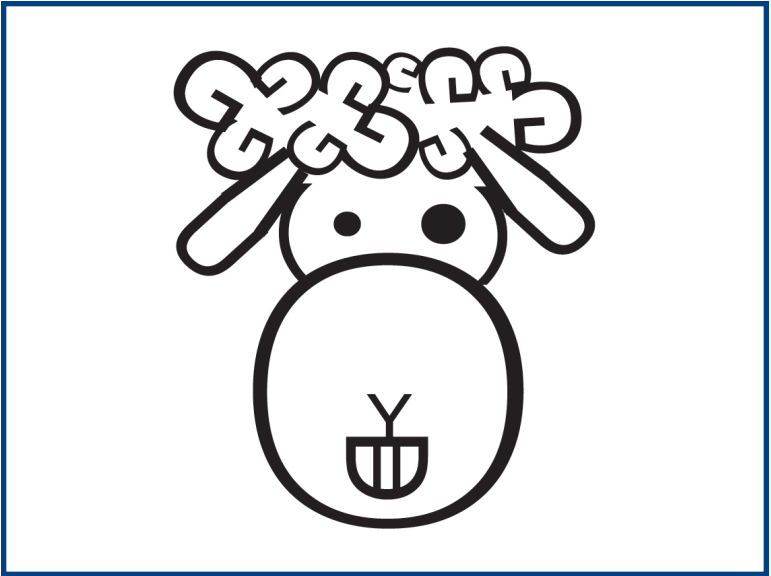


67. Sistema de emoticonos: animales

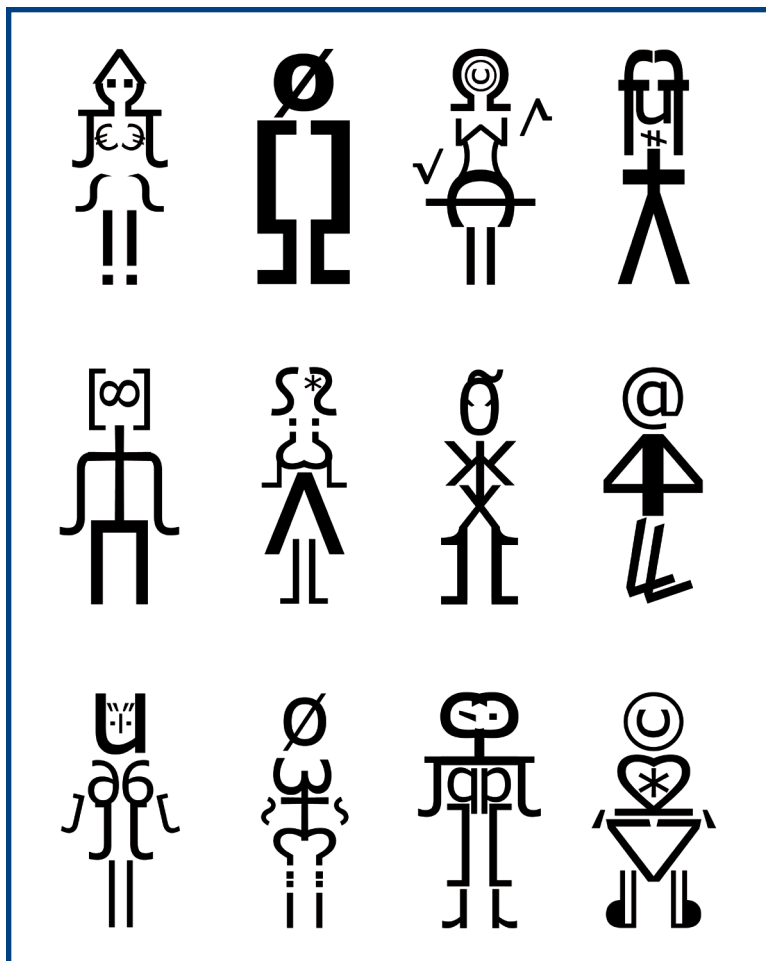
Instrucciones para el estudiantado

En una computadora con *software* para la edición de vectores, tomando la fuente Verdana Regular como insumo, dibujar, a manera de matriz una retícula de tamaño carta. La orientación será según convenga a la propuesta.

Con los tipos de fuente vectorizados y utilizando como base estructural la retícula, se debe diseñar un conjunto de doce emoticonos con consistencia temática y visual. Estos deberán tener leibilidad y legibilidad en todo el rango de escala. Serán editables y podrán publicarse en pantalla y en impresos.



68. Emoticonos: animales



69. Sistema de emoticonos: personitas

Solución del proyecto

Como apoyo metodológico en la solución del proyecto durante el proceso se dio seguimiento a los pasos propuestos por Bruno Munari, base para la documentación de los resultados de la experimentación y selección de la propuesta visual final.

Para concluir, el conjunto de emoticonos se presentó impreso y en pantalla, manteniendo en ambos casos los requerimientos de resolución para su uso y publicación.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño doble carta (*tabloide*), aptas para impresión. Cartón gris. Cinta adhesiva. Marcador de color negro. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *laser*.

Bibliografía recomendada

Baines & Haslam. Tipografía. Ed. GG. BCN. 2002.
Fawcett & Jury. Diseños tipográficos. Index Book. BCN. 2007.
Frutiger Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG. BCN 2002.
Gertsner Karl. Compendio para alfabetos. Ed. GG. BCN. 2003.
Lupton Ellen. Thinking with type. Ed. PAP. NY. 2004.
March Marion. Tipografía creativa. Ed. GG. BCN. 1994.
Willen & Strals. Lettering & Type. Ed. PAP. Nueva York. 2009.

Glosario

Cuadrícula

1. f. Conjunto de los cuadrados que resultan de cortarse perpendicularmente dos series de rectas paralelas.

Cuadrícular

1. tr. Trazar líneas que formen una cuadrícula en algo.

Emoticono

1. m. Inform. Representación de una expresión facial que se utiliza en mensajes electrónicos para aludir al estado de ánimo del remitente.

Matriz

3. f. Molde de cualquier clase con que se da forma a algo.
7. f. Entidad principal, generadora de otras.
8. f. Impr. Cada uno de los caracteres o espacios en blanco de un texto impreso. U.m.en pl.

Molde

2. m. Instrumento, aunque no sea hueco, que sirve para estampar o para dar forma o cuerpo a algo; p. ej., las letras de imprenta.
4. m. Impr. Conjunto de letras o forma ya dispuesta para imprimir.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Narrativa Visual

Estudio de caso: Narrativa visual.
Curso: AP7112 Taller Gráfico III.
Ciclo profesional: Cuarto año. 1 semestre.
Enfoque: Projectual.
Modelo metodológico para la comunicación.
Experiencia: Individual.
Práctica: Digital.
Duración del proyecto: Seis semanas.



Parámetros del proyecto

Con el propósito de estimular el pensamiento visual crítico y la narración visual de conceptos abstractos, se propone la creación de soluciones visuales concatenadas al significado de un concepto particular, para la consecución de narraciones visuales literales o figurativas.

Este proyecto plantea el uso simultáneo de: (1) la imagen, (2) la tipografía y (3) la mnemotecnia, como elementos visuales del Diseño Gráfico. Cada uno de estos elementos visuales tendrá a su vez, un tono narrativo: (1) tono práctico, (2) tono poético y (3) tono persuasivo, los que modularán el discurso de las narraciones visuales propuestas.

Al explorar soluciones a partir de estos tres tonos narrativos, se practican aspectos de la comunicación y del diseño gráfico de mensajes, que visibilizarán, cómo puede cambiar y percibirse el significado de un concepto, a partir de las variables con que se diseña.

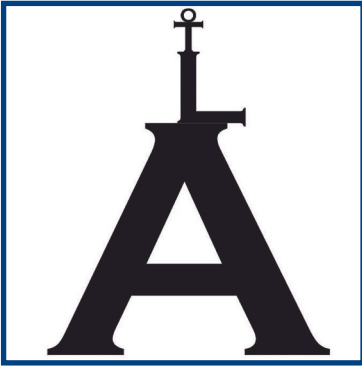
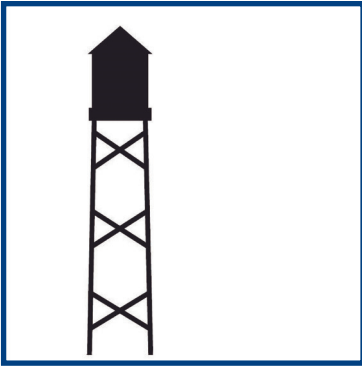
La interpretación, yuxtaposición o recombinación de la analogía, la metáfora y el simbolismo, podrán sustentar las diversas narraciones visuales, su diseño y composición resultantes.



70. Diseño: Tipografía-Poético. Concepto: Liso

Metas del proyecto

- Crear sistemas de comunicación visual secuenciales a partir del uso de la tipografía, la imagen y la mnemotecnia.
- Explorar la generación de mensajes visuales desde lo literal y lo figurativo.
- Experimentar con diversos modos de narración visual que pueden influenciar la percepción visual de un concepto.
- Empezar el diseño y la composición de sistemas visuales desde la consistencia formal y temática.
- Aplicar el pensamiento visual crítico en el desarrollo de procesos de diseño y selección de soluciones finales.



71. En esta página y en la siguiente. Propuestas del proceso de diseño para el concepto: Alto

Instrucciones para el estudiantado

Para el desarrollo del proyecto se trabajará con triadas, cada una compuesta a la vez por tres propuestas o soluciones.

Cada triada se compondrá por un elemento visual y por un tono narrativo, de la siguiente manera: (1) imagen+práctico. (2) tipografía+poético. (3) mnemotecnía+persuasivo.

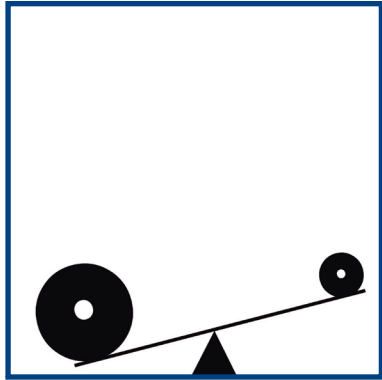
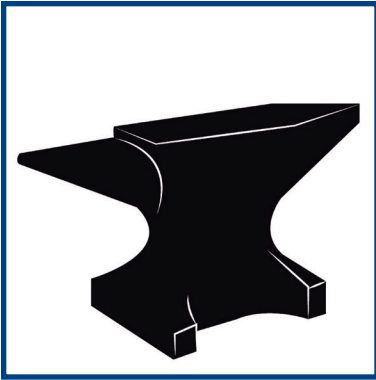
El proceso de diseño se realizará de manera digital. Los avances se presentarán siempre impresos en acabado final, al tamaño modulado de 20 cm. x 20 cm. y por triadas, según el elemento y tono de narración visual que corresponda.



En las etapas previas a la selección de las soluciones finales, se trabajará en blanco y negro, sin excepción. Una vez alcanzada la etapa final de diseño, se harán pruebas con color.

Para las revisiones de los diseños siempre se presentarán conjuntos de triadas y se verificará que cada solución aporte de manera individual, pero que mantenga relación visual con el conjunto de soluciones.

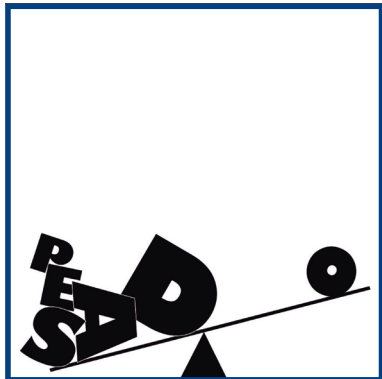
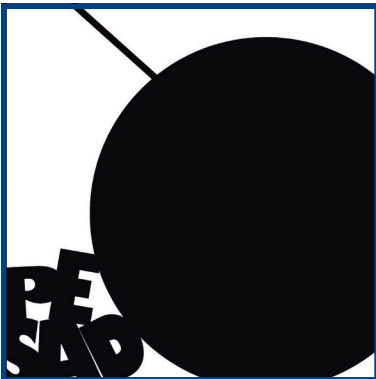
Al concluir el proceso, se revisarán agrupaciones de doce módulos finales en total, presentados como un mosaico, lo que permitirá reconocer, además del trabajo realizado como un conjunto, las relaciones visibles entre los diversos abordajes en las soluciones de diseño propuestas. Asimismo permitirá constatar el empleo de los tonos narrativos, los elementos visuales y el lenguaje visual literal y figurativo utilizado.



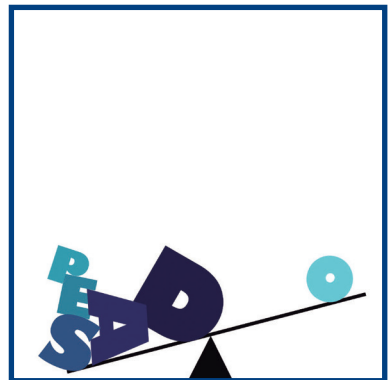
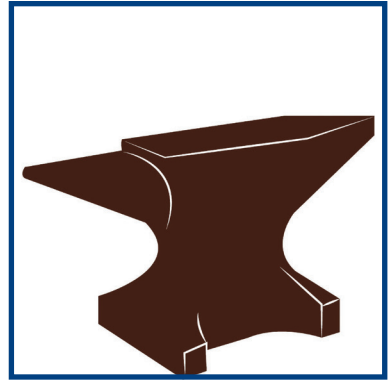
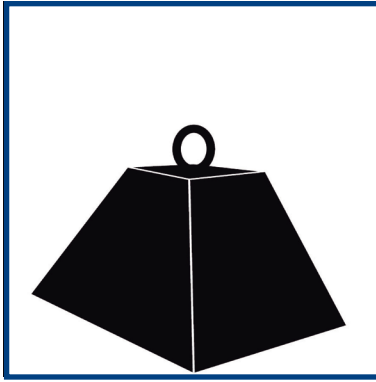
72. Diseños: Imagen-Práctico. Concepto: Pesado



73. Diseños: Tipografía-Poético. Concepto: Pesado



74. Diseños: Mnemotécnico-Persuasivo. Concepto: Pesado





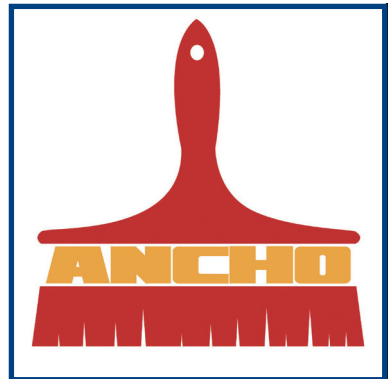
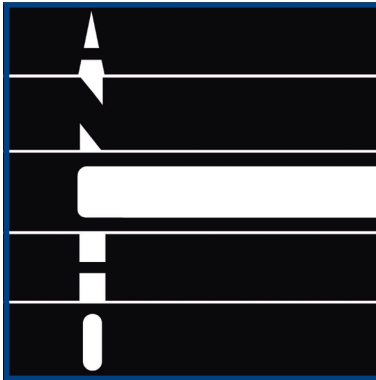
75. Diseños: Imagen-Práctico. Concepto: Ancho

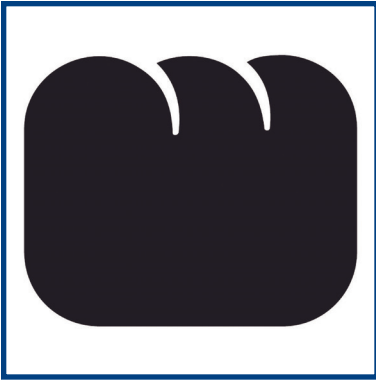


76. Diseños: Tipografía-Poético. Concepto: Ancho



77. Diseños: Mnemotécnico-Persuasivo. Concepto: Ancho





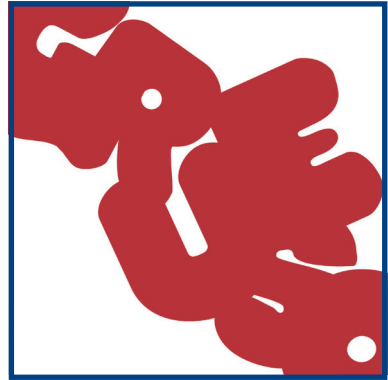
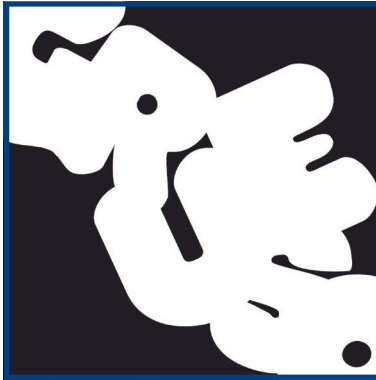
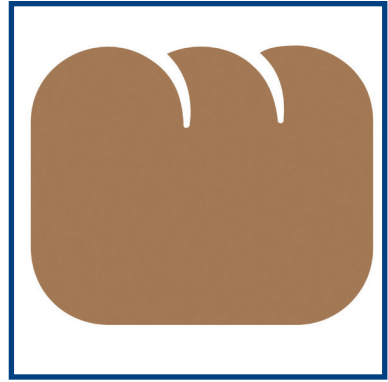
78. Diseños: Imagen-Práctico. Concepto: Grueso

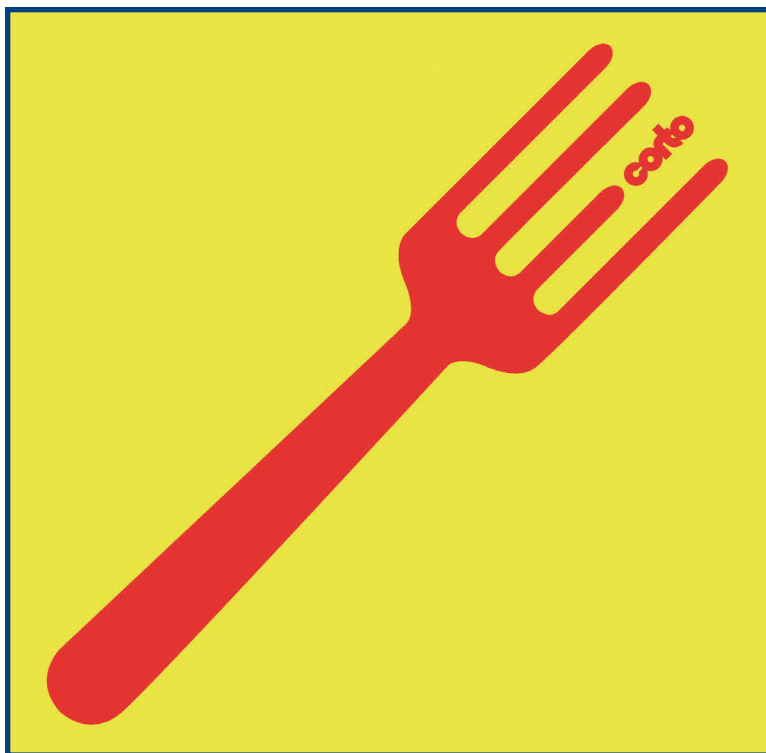


79. Diseños: Tipografía-Poético. Concepto: Grueso



80. Diseños: Mnemotécnico-Persuasivo. Concepto: Grueso





81. Diseño: Mnemotécnico-Persuasivo. Concepto: Corto

Solución del proyecto

El resultado final del proyecto propone el tránsito por un proceso de diseño de gran complejidad, desde la narrativa visual y sus tonos, la propuesta de diseño y sus elementos visuales, la administración y gestión de elementos de la comunicación visual y la toma de decisiones, a partir del pensamiento visual crítico.

La solución aborda el proceso creativo de mensajes visuales desde soluciones múltiples, de manera simultánea y secuencial a la vez que explora diversos niveles de representatividad del mensaje visual desde lo literal a lo figurativo.

Materiales y equipo

Hojas blancas de papel tamaño carta, aptas para impresión.
Cartón gris. Cartulina opalina. Cinta adhesiva. Marcador de color negro. Superficie de corte. Cuchilla. Regla metálica. Lápiz mecánico. Borrador. Computadora. Aplicación de *software* para edición de vectores. Impresora, preferiblemente de calidad *láser*.

Bibliografía recomendada

Frutiger Adrian. Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG. BCN. 2002.
Leborg Christian. Visual Grammar. Ed. PAP. NY. 2004.
Lidwell, Holden & Butler. Principios universales de diseño.
Blume. BCN. 2005.
Lupton Ellen. Thinking with type. Ed. PAP. NY. 2004.
March Marion. Tipografía creativa. Ed. GG. BCN. 1994.
Mijksenaar Paul. Diseño de la información. Ed. GG. MEX. 2001.
Stone Terry. Color Design Workbook. Rockport. EE.UU. 2006.

Glosario

Narrativa

1. adj. Perteneciente o relativo a la narración.
4. f. p. us. Habilidad o destreza en narrar o en contar algo.

Persuadir

1. tr. Inducir, mover, obligar a alguien con razones a creer o hacer algo. U.t.c.pml.

Persuasivo

1. adj. Que tiene fuerza y eficacia para persuadir.

Poético

1. adj. Perteneciente o relativo a la poesía.
3. adj. Que participa de las cualidades de la idealidad, espiritualidad y belleza propias de la poesía.

Práctico

1. adj. Perteneciente o relativo a la práctica.
5. adj. Que comporta utilidad o produce provecho material inmediato.

Visual

2. f. Línea recta que se considera tirada desde el ojo del observador hasta un objeto.

Definiciones del glosario recuperadas de: www.rae.es

Lista de proyectos compilados

- 1- Diseño Gráfico de leyes ópticas.
- 2- Diseño Gráfico de letras.
- 3- Diseño Gráfico de cartel informativo.
- 4- Diseño Gráfico y estilización.
- 5- Diseño Gráfico tipográfico.
- 6- Diseño Gráfico de cartel divulgativo.
- 7- Diseño Gráfico de signos externos.
- 8- Diseño Gráfico de sistemas visuales.
- 9- Diseño Gráfico de instalación interactiva.
- 10- Diseño Gráfico e ilustración: Aves.
- 11- Diseño Gráfico e ilustración: Anuros.
- 12- Diseño Gráfico e ilustración: Flores.
- 13- Diseño Gráfico e ilustración: Localismos
- 14- Diseño Gráfico editorial impreso y en-línea.
- 15- Diseño Gráfico de sitio web.
- 16- Diseño Gráfico de iconografía.
- 17- Diseño Gráfico de imagen coordinada.
- 18- Diseño Gráfico de producto.
- 19- Diseño Gráfico de plataformas multimedia interactivas.
- 20- Diseño Gráfico de programa de comunicación visual.
- 21- Diseño Gráfico de secuencias visuales.
- 22- Diseño Gráfico editorial artesanal.
- 23- Diseño Gráfico de identificador visual.
- 24- Diseño Gráfico de marca.

Créditos por proyecto

Nahyary Araya Esquivel	Proyecto 2. 3. 4.
Adriana Araya Paniagua.....	Proyecto 5. 7. 8.
Jeremy Alvarado Rojas.....	Proyecto 2. 3. 4.
Maricruz Arguedas Villegas	Proyecto 5. 7. 8. 10.
Adrián Badilla Rojas.....	Proyecto 5. 7. 8.
Robert Campos Chaves	Proyecto 2. 3. 4.
Paola Ceciliano Murillo	Proyecto 2. 3. 4.
Adelina Chacón Araya	Proyecto 5. 7.
Nicol Chacón Rodríguez.....	Proyecto 5. 7.
Diego Chaves López.....	Proyecto 5. 6. 7. 8. 10
Elena Fonseca Hernández	Proyecto 1. 3. 4.
Mariela González Ledezma	Proyecto 5. 6. 7. 8.
Ginnette Herrera Castro.....	Proyecto 5. 6. 7. 8. 10.
Diego Herrera Quirós.....	Proyecto 9.
Vanessa Huertas Miranda	Proyecto 3. 4.
Fabiola Jiménez Quesada.....	Proyecto 5. 7. 8. 10.
Carlos Jiménez Soto.....	Proyecto 5. 6. 7. 8. 10.
Juan Gabriel Madrigal Cubero.....	Proyecto 4. 5. 6. 7. 8. 10.
Mario Morales Astorga.....	Proyecto 3. 4.
Jonathan Pacheco Retana	Proyecto 5. 7. 8.
Yira Ramírez Pérez.....	Proyecto 5. 7. 10.
Adolfo Ramírez Salas	Proyecto 3. 4.
Evelin Roblero Arauz.....	Proyecto 3. 4.
Martha Rodríguez Céspedes	Proyecto 9.
Estefanía Rodríguez Oviedo	Proyecto 9.
Jennifer Salas Arias.....	Proyecto 3. 4.
Leonardo Soto Rodríguez	Proyecto 3. 4.
Elizabeth Ugalde Corrales	Proyecto 3. 4.
Luis Gerardo Valverde Rodríguez	Proyecto 2. 3. 4.
Wendy Vargas Morales	Proyecto 3. 4.
Mildred Vargas Rojas	Proyecto 3. 4.

Fuentes consultadas

Referencias bibliográficas

Caballero M^a Cristina. Entrevista a un Gurú de la Enseñanza-Aprendizaje. Informativo LASPAU. EE.UU. 2007.

Fascara Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación.
Ed. Infinito. ARG. 1994.

Heufler Gerhard. Design Basics. Ed. Niggli. CHE. 2004.

Munari Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Ed. GG. ESP. 2002.

Rankin Janet. Active Learning, Intercative Teaching
& Presentation skills. MIT & TLL. EE.UU. 2010.

Stone Terry-Lee. Managing the Design Process.
Ed. Rockport. EE.UU. 2010.

Tobón Sergio. Formación Basada en Competencias.
Ed. Ecoe. COL. 2005.

Wiggings & McTighe Understanding by Design.
ASCD. VA. EE.UU. 2005.

Sitios WEB

www.usigloxxi.weebly.com

**Experiencias proyectuales
en Diseño Gráfico:
prácticas metodológicas
creativas como proceso
de aprendizaje**

Se imprimió en los talleres
de MasterLitho, San José, Costa Rica
Consta de un tiraje de 300 ejemplares
en impresión digital a todo color
en papel Bond 120 gramos

Fuentes tipográficas:
Familias Rotis Semi Serif
y Rotis Sans Serif

JaBB®
MMXX

Julio Blanco-Bogantes
Docente e investigador
Carrera de Diseño Gráfico

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Campus Carlos Monge Alfaro

Fulbright International Alumnus

Master of Fine Arts
in Graphic Design,
Dynamic Media Institute
Massachusetts College
of Art & Design
Boston, MA EEUU

Licenciado en Artes Plásticas
con énfasis en Artes Gráficas
Universidad de Costa Rica
San José, Costa Rica

julio.blancobogantes@ucr.ac.cr



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEDE DE
OCCIDENTE



CI

Coordinación
de Investigación

La Colección Cátedra Universitaria de la Coordinación de Investigación de la Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica, ha dado a conocer diferentes trabajos que contribuyen desde el quehacer universitario al mejoramiento de las prácticas docentes e investigativas que se desarrollan dentro y fuera del espacio áulico. Experiencias proyectuales en Diseño Gráfico: prácticas metodológicas creativas como proceso de aprendizaje del docente e investigador Julio Blanco Bogantes, es un ejemplo de cómo la experiencia en el desarrollo de procesos investigativos con los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico puede contribuir, de manera significativa, como aporte metodológico para emprender investigaciones creativas.

ISBN 978-9930-9689-6-3



9 789930 968963