



Universidad  
del Cauca

# Diseño Gráfico

MicroCurrículo Taller I - Bidimensión

<b>Programa de Diseño Gráfico</b>	Segundo periodo académico de 2019
-----------------------------------	-----------------------------------

<b>Componente</b>	<i>Proyectual</i>
-------------------	-------------------

<b>Denominación del curso</b>
<i>Taller I – Bi-dimensión</i>

<b>Profesores responsables</b>
<i>Alfonso Espada - Rafael Sarmiento López</i>

<b>Créditos</b>	<b>Horas presenciales</b>	<b>Horas de trabajo autónomo</b>
6	6	12

<b>Modalidad</b>
Presencial

<b>Breve descripción del curso</b>
<p>La comprensión, observación, regulación y control de la forma constituye el eje conceptual que explora, dentro del componente proyectual, taller 1. Permite abordar conceptos visuales que si bien no disponen de una sintaxis o semántica formal, es posible indagar la forma como génesis, y elemento transformable, como una de las bases fundamentales del proceso de aprendizaje del diseño.</p> <p>El control de la forma permite profundizar los aspectos fundamentales que determinan la materialidad del espacio circundante y permite entender y representar nuestro entorno. Esto a través del desarrollo de ejercicios proyectuales de diseño gráfico en el marco de los procesos de abstracción, y el debate de conceptos, teorías y metodologías de Diseño.</p> <p>En este sentido se busca trascender los modelos de análisis y reflexión implementados desde un paradigma cartesiano que posibilite que el estudiante desarrolle un lenguaje visual consciente, donde articule el pensar con el hacer, que indague a profundidad sobre sus temas de interés en cada proyecto, reconozca todas las posibilidades que el diseño ofrece al mundo y pueda poner en práctica, teorías o planteamientos de diseño bajo espacios de interacción con el entorno, discusión en clase y reflexión desde sus experiencias en los proyectos, en pro de construir alternativas comunicativas y expresivas que brinden soluciones viables e innovadoras en diversos medios tradicionales o experimentales a las problemáticas propuestas.</p>

**Competencias a desarrollar en este curso**

1	<b>Estructurar:</b> Analizar y articular lecturas sensibles, perceptivas, que desarrollen el pensamiento complejo con propuestas creativas, desde contextos cercanos al estudiante, en procesos de abstracción, a través de bocetos, mapas mentales y/o conceptuales, imágenes o escritos, con el objetivo de identificar situaciones que le permitan plantear problemas de diseño gráfico y proponer alternativas de intervención, en diferentes medios y soportes.
2	<b>Proyectar:</b> Comprender el proceso de diseño y su relación con la diversidad de contextos, producción formal e implicaciones en las dinámicas culturales, a partir de lecturas sobre metodologías proyectuales y su aplicación en un proyecto, con el objetivo de desarrollar el pensamiento proyectual y comprender procesos de abstracción.
3	<b>Formalizar:</b> Generar formas en coherencia con las preguntas formuladas, en procesos de abstracción, desde los criterios construidos en el proceso y su derivación en la definición de las variables formales y compositivas, en conexión con los mismos, con el objetivo de producir la alternativa más adecuada a la intención comunicativa.
4	<b>Argumentar:</b> Comunicar las razones de las decisiones visuales, haciendo explícitas las opciones que consideró, su fundamento y análisis, las estrategias para su contrastación, y su incidencia en la construcción de criterios del proyecto y el desarrollo formal, a través de la bitácora, cartografía, imágenes y textos, con la finalidad de mostrar las relaciones del proyecto con la mirada propia y los diversos espacios abordados.
5	<b>Impacto Social:</b> Identificar problemáticas que puedan ser abordadas desde el diseño gráfico a través de recorridos individuales o grupales, narraciones o entrevistas a expertos y referentes nacionales o internacionales; con el objetivo de comprender los alcances de la intervención del diseñador y su compromiso con el contexto hacia la formación de la mirada del diseñador gráfico.
6	<b>Investigar:</b> Generar elementos de crítica y autocrítica a partir de recorridos de observación, bitácora, metáforas, preguntas y contrastaciones que le permitan desarrollar la mirada propia sobre el contexto, hacer preguntas y construir información.
7	<b>Innovar:</b> Generar múltiples ideas e imágenes, desde la exploración de la forma y la composición, la subversión de los discursos, la lluvia de ideas, retórica, pastiche, collage, etc., en la búsqueda de nuevas relaciones entre las formas y su significación que aporten a las dinámicas del contexto.
8	<b>Gestionar:</b> Organizar el trabajo individual y colectivo, formulando acuerdos, desarrollando diferentes roles y planes, con el objetivo de cumplir las metas propuestas de forma relevante.
9	<b>Conocimiento tecnológico:</b> Explorar las posibilidades de producción y reproducción, formal, en procesos análogos y digitales; con el objetivo de proponer alternativas creativas en correspondencia con el planteamiento del problema y las búsquedas personales.
10	<b>Contextualización:</b> Leer el contexto desde la mirada proyectual y contrastar las metodologías proyectuales con el mismo, a partir de las preguntas que genera la observación y registro del entorno, con el objetivo de construir la postura personal comprendiendo las tensiones y asimetrías culturales.

1 1	<b>Valoración de resultados:</b> Comprender el proceso de aprendizaje propio y la recepción de las propuestas, por parte del público o usuario, a partir de la memoria del proceso y la aplicación o creación de instrumentos de indagación; con el objetivo de desarrollar un distanciamiento crítico que le posibilite evaluar su propio aprendizaje y producción.
1 2	<b>Responsabilidad profesional:</b> Examinar las implicaciones de las decisiones en el proceso de diseño y los discursos que estructuran las decisiones formales, a través de las socializaciones, desarrollo de los proyectos y/o estudio de caso.

<b>Núcleos problemáticos y su relación con las competencias</b>												
<b>Núcleos problemáticos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>Introducción al lenguaje Gráfico Bidimensional:</b> Administración de conceptos con respecto al lenguaje gráfico bidimensional, al proyecto de diseño y al pensamiento proyectual. <b>5 semanas.</b>	A	A	A	A	-	A	-	-	-	A	-	-
<b>Aproximación al sistema:</b> Enfrentar la construcción de un sistema visual utilizando la letra como medio para la comprensión de conceptos asociados al sistema en lo proyectual. <b>4 semanas</b>	A	A	A	A	-	A	-	-	-	A	-	-
<b>Proyecto integrador - Retóricas y contextos:</b> Aplicar la retórica de la imagen en elementos comunicativos, reconociendo la diversidad cultural que existe en el Departamento del Cauca. <b>7 semanas</b>	A	A	A	A	B	A	B	B	-	A	-	M

<b>Metodología</b>
--------------------

El curso se desarrolla en el contexto de clases teórico – prácticas, en el marco de exploraciones morfológicas con clases de fundamentación, correcciones colegiadas, asesorías individuales y desarrollos de los trabajos prácticos por parte de los estudiantes.

La exploración es considerada como el concepto primordial para el desarrollo y ejecución de los trabajos prácticos. Estos son la guía fundamental de los desarrollos alcanzados en taller 1.

Con el fin de fomentar el pensamiento proyectual se trabajará ejercicios proyectuales en donde se llevará registro del proceso de diseño mediante una bitácora, como elemento gráfico de soporte, se deberá consignar todo el proceso, desde ideas básicas e incipientes hasta detalles del TP desarrollado.

De manera alterna se realizará un proyecto integrador con el cual se abordarán aspectos claves en la identificación y planteamiento de proyectos de diseño en un contexto específico. Con la premisa fundamental de concretar y evidenciar alternativas de solución desde el diseño, integrando los conceptos aprendidos en el taller.

Para la entrega de trabajos se deberá rotular todos los componentes de la misma, bien sea, en sobres cerrados, modelos o maquetas de proceso y finales.

### **Criterios de evaluación y calificación**

- El estudiante relaciona información personal, análisis de referentes para crear una representación propia o signo. Además, reconoce la didáctica del taller y la importancia de una participación activa.
- A partir de elementos fundamentales del diseño realiza lecturas sensibles de su contexto, y le posibilita identificar problemáticas de diseño, bosquejando la formulación de un proyecto.
- Comprende qué es un proyecto de diseño, cómo formularlo y ejecutarlo.
- Estructura y argumenta su discurso sobre aspectos del diseño, haciendo uso adecuado de los recursos visuales.
- Registra y reflexiona sobre su propio conocimiento y los procesos de diseño.
- Proyecta y formaliza procesos de diseño.

### **Otros aspectos relevantes en la evaluación:**

1. Asistir puntualmente a clase.
2. Llevar bitácora individual, en la cual deben registrar y recopilar toda la información relacionada con el desarrollo de los ejercicios y proyectos, de manera que la bitácora se convierta en un documento de seguimiento y evaluación del desarrollo de las competencias de cada estudiante.
3. Entregar los resultados de las actividades del taller al final de cada clase.
4. Entregar las presentaciones, ejercicios, proyectos e informes desarrollados en fecha, hora y lugar convenidos.

\*Cada núcleo problemático y sus ejercicios respectivos presentan aspectos y criterios de evaluación puntuales que se evidencian en la ficha que orienta cada ejercicio.

## Bibliografía

ARNHEIM, Rudolf *El Pensamiento Visual* - Ed. EUDEBA - Buenos Aires, Argentina - 3 a ed. 1976 (trad. Rubén Masera, título original: *Visual Thinking*, University of California Press, Berkeley & Los Angeles, 1º ed. 1969)

*Arte y Percepción Visual* - Ed. EUDEBA - Buenos Aires, Argentina - 7a ed. 1976 (trad. Rubén Masera, título original: *Art and Visual Perception. A psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley & Los Angeles, 1º ed. 1957)

BERGER, John, *Modos de ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

BONSIEPE, Gui, *Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño*, Ediciones infinito, Argentina, 1998.

-----*Teoría y Práctica del Diseño Industrial* - Ed. Gustavo Gili (GG) - Barcelona, España - 1977 (título original: *Teoría e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualística crítica*, Milán, Italia, 1975)

CATEDRA MUÑOZ *Nociones Básicas de Perspectiva - Instrumentos de Dibujo - Maquetas y Modelos Tridimensionales – Proyecciones Ortogonales Concertadas - Nociones Básicas de Color.*

CAIVANO, José Luis. *Sistemas de orden del color*. SICyT, FADU, UBA, Serie Difusión Nº12, 1995

COSTA, Joan, *Diseñar para los ojos*. Grupo editorial Design, La Paz. 2003.

CONSUEGRA, D., & Museo del Oro (Bogotá). (1968). *Ornamentación calada en la orfebrería indígena precolombina: (muisca y tolíma)*. Bogotá: Ed. Testimonio.

DE BONO, Edward *El pensamiento lateral* - Paidós - Buenos Aires, Argentina - 1º ed. 1989 (trad. equipo MMLB, título original: *Lateral Thinking. A textbook of creativity*, Pelican Books, Londres, Inglaterra, 1º ed. 1970)

*Aprender a pensar* - Ed. Granica - Buenos Aires, Argentina - 2 a ed. 1990 (trad. Susana Constante, título original: *De Bono's thinking course*, Ed. Petancor BV, 1º ed. 1982)

*Seis sombreros para pensar* - Ed. Granica - Buenos Aires, Argentina - 1988 (trad. Marcela Pandolfo, título original: *Six thinking hats*, Ed. Viking, Inglaterra, 1º ed. 1986)

DI PIETRO, Donato *Geometría Descriptiva* - Ed. Alsina - Buenos Aires, Argentina - 8a ed. 1975

DOBERTI, R. et al. *Sistema de Figuras* - Summa 38 -Buenos Aires, Argentina, Junio 1971

DOBERTI, Roberto. *La Morfología: un nivel de síntesis comprensiva* - Summarios 9/10 - Buenos Aires, Argentina - Julio / Agosto 1977

*Morfología Generativa* - Summarios 9/10 - Buenos Aires, Argentina - Julio / Agosto 1977

DONDIS, Donis A. *Sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1999.

Escobar, Arturo., (2016), *Autonomía y diseño, la realización de lo comunal*, editorial Universidad del Cauca. Popayán.

FISHEL, C. (2007). *El arte de la producción creativa: Materiales, encuadernación y acabados*. Barcelona: Index Book.

GARDNER, Howard, *Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples*, Fondo de Cultura Económica, México, 1994.

GRASS, A., (1976). *La marca mágica*. Bogotá: Centro Colombo-americano.

GRASS, A., (1979). *Animales mitológicos. Diseño precolombino colombiano*. Bogotá: Litografía Arco. GRASS, A., (1982). *Los rostros del pasado. Diseño prehispánico colombiano*. Bogotá:

Litografía Arco. GRASS, A., (1984). *Las ranas acróbatas*. Bogotá: Impresión y trabajo mecánico de

Luis Sandri. GRASS, A., (1984). Búhos filósofos prehispánicos. Bogotá: Impresión y trabajo mecánico de Luis Sandri.

GRASS, A., (1992). Investigaciones sobre diseño prehispánico de Antonio Grass. Bogotá: Ministerio de Relaciones Exteriores.

GUBERN, Román, La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1994.

GYKA, Matila *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes* - Ed. Poseidón - España - 2a. Edición 1979 (trad. J. Bosch Bousquet, título original: *Estétique des proportions dans la nature et dans les arts*)

Jalluf, Zalma.,(2007), "Para qué sirve el diseño?", en: *diseño tipografía y lenguaje, Designio. México.*

JANELLO, Cesar *Texturas* - Editado por la FAU, UBA, 1961

JULIER, Guy. La Cultura del Diseño. Editorial Gustavo Gili.

LEBORG, C. (2013), *Gramatica visual*, Gustavo Gili. Barcelona.

MARÍN DE L'HOTELLERIE, Elementos del lenguaje visual, Trillas, México, 2008.

Martín Juez, Fernando., (2002), *Contribuciones para una antropología del diseño*, Gedisa. México.

MEGGS, Philip B. PURVIS, Alston W. Historia del diseño gráfico. Editorial RM. Bilbao, 2008.

MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1985.

OLIVARES, G. (2007), *Objetos ¿conocidos?* Tecolote. México.

PORRES PLA, Alfred, Relaciones pedagógicas en torno a la cultura visual de los jóvenes, Octaedro, Barcelona, 2012.

PORTER, Tom et al. *Manual de Técnicas Gráficas*, Ed. Gustavo Gili (GG) - Barcelona, España - 1983 (trad. Arq. Santiago Castán, título original: *Manual of Graphic Techniques for Architects, Graphic Designers and Artists*, Ed. Charles Scribner's Sons, Nueva York, USA, 1º ed. 1980)

POWEL, Dick *Técnicas de Presentación*- Ed. Blume - Barcelona, España Revista STEP-BY-STEP GRAPHICS VOL 7 - Nº 2 (número dedicado a color), 1991, USA

STOCKTON, James *Designer's Guide to Color* - Chronicle Books, USA - 1984 (1º ed. 1983 Kawade Shobo Shinsha Publishers)

VALVERDE, V., y SOLANILLA, D. (2011). Las imágenes precolombinas, reflejo de saberes. México: Instituto de Investigaciones Filológicas. Centro de Estudios mayas.

VILLAFÁÑA Gómez, Georgina, Educación Visual, Trillas, México, 2007.

WOLF Y KUHN *Forma y Simetría* - EUDEBA - Buenos Aires, Argentina - 1959 (trad. Renate Iesse Mertig y M. Gradowczyk, título original: *Gestalt und Symmetrie*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1952)

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño Bi- y Tri-dimensional. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1991.

----- Fundamentos del diseño 3d. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.