

Universidad de Costa Rica
Sede Regional del Pacífico
Bach. y Lic. en Informática y Tecnología Multimedia

TM-1300

Fundamentos de Diseño

I Semestre, 2024

Sigla: TM-1300

Nombre del curso: Fundamentos del diseño.

Tipo de curso: Teórico – Práctico

Número de créditos: 2

Horas semanales presenciales: 4 horas

Horas semanales de trabajo independiente: 2 horasn bj

Correquisitos: -

Ubicación en el plan de estudio: I Ciclo

Modalidad del entorno virtual: Bajovirtual

Horario del curso: G01: Viernes de 13:00 a 17:00

G02: Jueves de 8:00 a 12:00

G03: Miércoles de 8:00 a 12:00

G04: Miércoles de 8:00 a 12:00

Datos de los docentes:

- GRUPO 1:** **Nombre:** Verónica Solano Araya
Correo Electrónico: maria.solanoaraya@ucr.ac.cr
Horario de Consulta: miércoles de 9:00 a 11:00
- GRUPO 2:** **Nombre:** Lucía González Ulate
Correo Electrónico: lucia.gonzalezulate@ucr.ac.cr
Horario de Consulta: martes de 8:00 a 12:00
- GRUPO 3:** **Nombre:** Finckin Jesús Finkenzeller Sánchez
Correo Electrónico: finckin.finkenzeller18@ucr.ac.cr
Horario de consulta: miércoles de 1:00 a 3:00 virtual.
- GRUPO 4:** **Nombre:** M.a Gustavo Fernández Jiménez
Correo Electrónico: gustavo.fernandez18@ucr.ac.cr
Horario de consulta: jueves de 8:00 a 10:00 virtual.

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El diseño como disciplina es muy extendido en la actualidad: se aplica a todos los campos de la creación humana y cada especialidad tiene sus particularidades. Dentro del apartado de los multimedia, en la actualidad tanto la bidimensión como la tridimensión reciben una importante cuota de creatividad. Sin embargo, la creatividad mal dirigida y sin método no es productiva.

Este curso abarca los conocimientos básicos del diseño visual con la finalidad de que el profesional no solo conozca su funcionamiento sino que lo incorpore a su quehacer diario. Al mismo tiempo se introduce al estudiante en la metodología proyectual, especialidad que le permite articular de forma racional el proceso creativo. Los contenidos son teórico-conceptuales, con aplicaciones prácticas como resultado de un proceso técnico.

2. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar conocimientos y habilidades prácticas en los fundamentos del diseño visual, con el fin de fomentar un sentido estético y optimizar los procesos creativos en el ámbito de la informática y el diseño multimedia.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender los fundamentos del diseño visual y su aplicación como medio de comunicación.
- Identificar los criterios de diseño apropiados para el desarrollo práctico de proyectos gráficos.
- Reconocer diversas metodologías proyectuales para la articulación de los procesos creativos relacionados con el desarrollo de productos gráficos.
- Organizar elementos compositivos para la estructuración de mensajes visuales coherentes.
- Comprender el color como elemento compositivo para la generación de experiencias visuales en la comunicación gráfica.
- Desarrollar habilidades de alfabetización visual para el diseño de mensajes gráficos con un propósito comunicativo.

4. CONTENIDOS

TEMA I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO.

1. Aspectos relevantes:

- a. Definición de diseño visual.
- b. Importancia interdisciplinaria del diseño.
- c. Propósito y fin del Diseño.
- d. Historia del diseño y principales corrientes estéticas.

TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.

1. Lenguaje Visual:

- a. Equilibrio, tensión, nivelación, agrupamiento.
- b. Preferencia por el ángulo inferior izquierdo.
- c. Positivo-negativo.

2. Sintaxis visual:

- d. El punto, la línea y el plano.
- e. El volumen.

3. Leyes gestálticas:

- f. Forma y composición.
- g. Percepción visual.
- h. Cómo el ser humano lee su entorno.
- i. Jerarquía visual.
- j. La retícula como elemento estructural.

4. Diseño modular:

- a. Forma y composición.
- b. Percepción visual.

TEMA III: METODOLOGÍAS PROYECTUALES.

1. Teoría del conocimiento:

- a. Función del conocimiento.
- b. Diferencia entre creer, conocer y saber.

2. El conocimiento y la investigación plástica:

- a. Investigación y creatividad.
- b. Características del ser humano creativo.
- c. El proceso creativo en el diseño: de la necesidad a la solución.
- d. Introducción a metodologías proyectuales.

TEMA IV: EL COLOR COMO ELEMENTO COMPOSITIVO.

1. Teoría del color:

- a. Círculo cromático, tono, saturación y luminosidad.
- b. La luz y el color.
- c. Color luz y color pigmento.
- d. Organizaciones y armonías cromáticas.
- e. Psicología percepción visual del color.

TEMA V: DISEÑO GRÁFICO DIGITAL.

1. Introducción a herramientas digitales para el diseño.

2. Técnicas básicas de manipulación digital:

- a. Manipulación de gráficos vectoriales.
- b. Principios básicos de modelado 3D

TEMA VI: ÉTICA EN EL DISEÑO.

1. La ética en el diseño y sus implicaciones sociales.

2. Economía circular aplicada al diseño.

3. Responsabilidad ambiental y cultural en el diseño de productos visuales.

Durante el estudio de cada tema se implementan las diversas técnicas del diseño y su aplicación, que sirven de apoyo para la ejecución de las actividades a seguir del curso, además permite un acercamiento a los diferentes instrumentos y materiales existentes. Por lo que se desarrollan dos puntos más, como:

1. Técnicas de presentación:
 - a. Instrumentos básicos.
 - b. Materiales, calidad y cualidades.

Procedimientos

1. Soportes:
 - a. Instrumentos, materiales y pigmentos.
 - b. Procesos técnicos.

5. METODOLOGÍA

Este es un curso teórico-práctico, donde el estudiante aprende conceptos y ejecuta lo aprendido a través del análisis de obra o por la

realización de sus propios proyectos. Se busca que el estudiante desarrolle habilidades creativas y proponga ideas que se ajusten al componente teórico del diseño.

El curso se abordará de manera presencial, aprovechando el tiempo de clase para realizar las prácticas, aclarar dudas, y generar discusiones críticas y saludables en torno a los resultados obtenidos, para desarrollar un sentido de análisis y crítica constructiva.

Mediación Virtual será la plataforma educativa a utilizar para colocar lecturas, tareas y foros para socializar los alcances planteados.

6. EVALUACIÓN

• 1 exposición	5%
• 1 investigación	10%
• Bitácora	10%
• 1ra evaluación	20%
• 2da evaluación	20%
• 3ra evaluación	20%
• 3 comprensiones de lectura	5% c/u
Total: 100%	

Consideraciones sobre la evaluación

1. Las lecturas que no aparezcan indicadas en el cronograma, se asignan en cada clase conforme se vayan desarrollando los contenidos del curso y los proyectos
2. No se aceptarán proyectos que no se hayan elaborado, revisado y corregido durante las clases
3. Las investigaciones, planteamientos teóricos, evaluaciones, comprobaciones de lectura o entregas de proyecto, deben ser entregados puntualmente en las fechas indicadas por el profesor. Estas serán anunciadas y convenidas con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -20% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período

lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna, en caso de alguna situación especial debidamente justificada. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea

4. Cuando un(a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor.

7. CRONOGRAMA

SEMANA 1 11/3/24 - 17/3/24	Presentación del curso. Discusión de aspectos relevantes del curso Lista de materiales <u>TEMA I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO.</u> Aspectos relevantes
SEMANA 2 18/3/24 - 24/3/24	<u>TEMA I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO.</u> Aspectos relevantes (Continuación) <u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Lenguaje Visual
SEMANA 3 25/3/24 - 31/3/24	SEMANA SANTA
SEMANA 4 01/4/24 - 07/4/24	<u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Sintaxis visual
SEMANA 5 08/4/24 - 14/4/24	<u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Sintaxis visual (Continuación)
SEMANA 6 15/4/24 - 21/4/24	Ira evaluación
SEMANA 7 22/4/24 - 28/4/24	SEMANA UNIVERSITARIA Historia del diseño y principales corrientes artísticas
SEMANA 8 29/4/24 - 05/5/24	Grupo 003- Miércoles Feriado <u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Leyes gestálticas:
SEMANA 9 06/5/24 - 12/5/24	<u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Leyes gestálticas (continuación)
SEMANA 10 13/5/24 - 19/5/24	<u>TEMA IV: EL COLOR COMO ELEMENTO COMPOSITIVO.</u> Teoría del color
SEMANA 11	<u>TEMA IV: EL COLOR COMO ELEMENTO COMPOSITIVO.</u>

20/5/24 - 26/5/24	Teoría del Color (continuación)
SEMANA 12 27/5/24 - 02/6/24	2da evaluación <u>TEMA III: METODOLOGÍAS PROYECTUALES.</u> Teoría del conocimiento El conocimiento y la investigación plástica
SEMANA 13 03/6/24 - 09/6/24	<u>TEMA II: COMPOSICIÓN Y DISEÑO.</u> Diseño Modular
SEMANA 14 10/6/24 - 16/6/24	<u>TEMA V: DISEÑO GRÁFICO DIGITAL.</u> Diseño Gráfico Digital
SEMANA 15 17/6/24 - 23/6/24	Entrega y exposición de la investigación Exposición de los proyectos de investigación
SEMANA 16 24/6/24 - 01/7/24	Diseño Modular <u>TEMA V: DISEÑO GRÁFICO DIGITAL.</u> <u>TEMA VI: ÉTICA EN EL DISEÑO.</u>
SEMANA 17 02/7/24 - 07/7/24	3ra evaluación

8. BIBLIOGRAFÍA

- Banz, J. Arte y ciencia del color. L.E.D.A. Las ediciones de arte. Barcelona.
- Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 1985.
- Fabris-Germani. Fundamentos del proyecto gráfico. Ediciones Don Bosco. Barcelona, 1973.
- Gallardo, Helio. Elementos de investigación académica. Editorial Universidad Estatal a Distancia. San José, Costa Rica, 2002.
- Hernández, Franklin. Fundamentos del diseño tridimensional. Editorial Tecnológica de Costa Rica. Cartago, 1995.
- Marcolli, A. Teoría del campo. Curso de educación visual. Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor.
- Muller-Brockmann, Josef. Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Ediciones Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1992. Lehman.
- Pawlik, Johannes. Teoría del color. Editorial Paidós. Barcelona, 1979.
- Quirós, Luis Fernando. Diseño. Teoría, acción, sentido. Editorial Tecnológica de Costa Rica. Cartago, 1998.
- Scott, Robert Gillam. Fundamentos del diseño Editorial Limusa S.A. México, D.F., 1993. Lehman
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 1995.

Bibliografía adicional recomendada:

- Ramírez, Jorge: Cómo diseñar una investigación académica. Editorial María Editores, Heredia, Costa Rica, 2011.
- Munari, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos?: 1era ed.: Editorial Gustavo Gili, SA. España. 2004.

HOSTIGAMIENTO SEXUAL

Conducta de naturaleza
indeseada por quien

MANIFESTACIONES

No verbales: miradas intrusivas, sonidos, silbidos.

Verbales: piropos, comentarios sexualizados, insistentes a salir, propuestas sexuales.

Escritas: fotografías, imágenes, mensajes, correos electrónicos.

Físicas: Toqueteos, abrazos, besos, otras manifestaciones de naturaleza sexual.

SE PUEDE APLICAR A

Cualquier persona que forme parte de la comunidad universitaria, integrada por personal administrativo y la población estudiantil, que posean relaciones contractuales, no laborales con la Universidad de Costa Rica (servicios prestados, subcontratación, convenios, intercambios).

PROCESO DE DENUNCIA

Proceso interno de la comisión instructora

Audiencia: declaración de las partes

Comisión instructora emite informe final

- La denuncia debe hacerla la **persona afectada**
- **Dos años** plazo a partir del último hecho de HS
- Debe aportar **pruebas**

DENUNCIAS

la Defensoría del Hostigamiento Sexual

Se puede presentar presencialmente a la Comisión de Hostigamiento Sexual o a través del correo electrónico equipocontrahostigamientosexual@ucr.ac.cr

equipocontrahostigamientosexual@ucr.ac.cr



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SP-ITM

Informática y Tecnología
Multimedia

CICLO LECTIVO I-2024

¡Bienvenidos y bienvenidas!

La Carrera de Informática y Tecnología Multimedia les da la bienvenida a este nuevo ciclo lectivo 2024.

Fechas importantes:

- Inicio de lecciones: 11 de marzo
- Retiro de matrícula*: Del 11 al 16 de marzo
- Semana U: Del 22 al 28 de abril
- Feriatos: Semana Santa del 25 al 30 de marzo
Batalla de Rivas 15 de abril
Día del trabajador 1 de mayo
Anex. del Partido de Nicoya 29 de julio
- Fin de lecciones: 6 de julio
- Semana de evaluaciones finales: del 8 al 13 de julio

*El costo de los cursos retirados no los cubre la beca

+ Sitios de interés:

- UCR - Sede del Pacífico
<https://srp.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Administración
<https://www.oaf.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Becas
<https://becas.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Registro e Información
<https://ori.ucr.ac.cr/>

Información importante:

¿En qué consiste el creditaje de los cursos?

Todos los cursos tienen un creditaje asignado, que ha sido previamente analizado y justificado para el correcto cumplimiento de los objetivos establecidos para el curso. Este valor es fundamental para conocer cuántas horas debe el o la estudiante dedicarle, y cuánto será el monto a pagar por el curso:

¿Cuántas horas semanales le debo de asignar a un curso?

Para este cálculo utilizamos el creditaje. Multiplicamos el valor en créditos por 3, y el resultado es la cantidad de horas semanales que le dedicaremos al curso.

Por ejemplo:

TM-1100
Introducción a la Informática y
Tecnología Multimedia

2 créditos

$$2 * 3 = 6$$

6 horas de trabajo semanales
repartidas entre horas de clase
y trabajo en clase

¿Cuánto cuesta un curso en la UCR?

En la UCR el costo del crédito (si no se tiene beca) es de 16.405 colones. El tope máximo en créditos a pagar es de 12. Por ejemplo:

- ✓ Si matriculo solamente 1 curso (1 crédito) y no tengo beca pagaré **16.405 colones**
- ✓ Si matriculo 2 cursos (2 créditos) y no tengo beca pagaré **32.810 colones**
- ✓ Si matriculo 6 cursos (6 créditos) y no tengo beca pagaré **98.430 colones**
- ✓ Si matriculo 12 o más créditos y no tengo beca pagaré **196.860 colones por semestre**

Recordar que la UCR brinda becas de apoyo socioeconómicas (de la categoría de estímulo, representación, participación y excelencia académica) como beneficios complementarios.

Informática y Tecnología Multimedia
UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460
tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr



Informática y Tecnología Multimedia
UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460
tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr

