

PROYECTOS II: CONCEPTO Y TRIDIMENSIÓN

I. Datos Informativos

Código : 3024026
Carrera : Diseño Gráfico Publicitario, Diseño Gráfico Estratégico
Semestre : 2020 2
Ciclo : 2° ciclo
Categoría : Formación básica
Créditos : 04
Pre-requisito : Proyectos I: Concepto y Bidimensión
Docente : Leonardo Eric Sanchez Herrera y Luis Pablo Romero Chumbiray.

II. Sumilla

Este curso de formación básica, tiene como objetivo conocer, experimentar y aplicar nuevas teorías, procesos y técnicas para desarrollar la capacidad de construir creativamente sus ideas en el mundo tridimensional, desarrollando la capacidad de percepción y análisis de la forma y el espacio relacionando la sensación y la forma, la técnica y función.

El contenido a tratar está referido a. Representación esquemática y tridimensional de objetos del entorno cotidiano y evidencia su estructura formal básica, Creación de estructura tridimensionales cargadas de significado. Construir en el espacio, desarrollando un entendimiento de relación entre espacios internos y externos, materiales, procesos, volumen, forma y función simple. Aplicación de la geometría y perspectiva en los planos de construcción empleando la antropometría. Introducción a los materiales, técnicas e ideas que están comprendidas en el mundo tridimensional de las cosas creadas así como de las formas naturales. El vacío como elemento de diseño. El proceso deberá comenzar con el concepto, material y observación y se complementará con análisis críticos individuales y grupales.

III. Competencias

- **General:**
Fundamenta, cre, investiga y aplica proyectos de diseño.
- **Específicas:**
 - Sintetiza, aplica, compone y critica proyectos tridimensionales de diseño.
 - Diseña tomando en cuenta los 10 principios del diseño según Dieter Rams.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Analiza, compone y comunica elementos reales, conceptos y sensaciones a través de gráficos abstractos y simplificados. Estructura y jerarquía compositiva, lectura visual.

2ª Semana

- Conceptualización de proyecto, desarrollo de técnicas tridimensionales, separación de color y características perceptivas del proyecto.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Composición final, técnicas de separación de áreas, tramas sobre tramas y tramas y sub tramas.

4ª Semana

- Autoevaluación, comparación emisión- recepción de los mismos conceptos.

5ª Semana

- 10 principios del diseño, transmisión de conocimiento, técnicas de interacción con el usuario. Técnicas del Pop up.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Desarrollo del libro experimental, distribución de capítulos generales, desarrollo de capítulo 1.

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Desarrollo de técnicas de interacción.

8ª Semana

- Desarrollo de capítulo 2 y 3, identificación de estilo de gráfico a usar según el usuario.
- Desarrollo capítulo 4 entrega final. Autoevaluación de guión, conocimiento transmitido y estilo gráfico.

9ª Semana

- Expresión gráfica en la ciudad, análisis de identidad corporativa, análisis visual del lugar físico, manejo de concepto a transmitir.

10ª Semana

- Entrega de proyecto, autoevaluación, visita al lugar físico de nuevo proyecto.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Análisis vivenciales e identificación de posibles intervenciones para la mejora de calidad de uso.

12ª Semana

- Análisis de sujeto a nivel físico, características y hábitat, abstracciones de color e imagen.

13ª Semana

- Programación de piezas a desarrollar según el análisis de necesidades.
- Composición asociativa de grupo de piezas. Desarrollo de imagen verificación de grafismo

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- TRABAJO FINAL: Criticas parciales de trabajo final. Pre entrega.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Evaluación con Jurado / Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados

para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular de Proyectos II atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de una bitacora que los estudiantes desarrollan progresivamente desde la semana 8.

VII. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (20%)
- Evaluación Continua (40%) → Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (40%) → Dos evaluaciones (Docente del curso 20% y Jurado 20%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VIII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	736.984/Y67	Yoshida, M. (2008). <i>The art of paper folding for pop – up</i> . Tokyo: Pie Books.
2	745.4/W84/2007	Wong, W. (1995). <i>Fundamentos del diseño</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
3	741.6/W92	Weinschenk, S. (2011). <i>100 Things Every Designer Needs to Know About People</i> . California: New Riders.
4	EBSCO: ART SOURCE	Ruiz, C.R., Le, S.N., Yu, J., & Low, K. (2014). Multi-style papel pop –up design from 3D models. <i>Computer Graphics Forum</i> , 33(2), 487 – 496. Recuperado desde http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=11&sid=ba0bddcb-3f51-4ec0-9b4d-d665a404331f%40sessionmgr103&hid=129&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=96287564&db=asu
5	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G., & Harris, P. (2005). <i>Colour</i> . Lausanne, Switzerland: AVA Publishing. Recuperado de http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=15&sid=ba0bddcb-3f51-4ec0-9b4d-d665a404331f%40sessionmgr103&hid=129&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=nlebk&AN=295715
6	EBSCO: ART SOURCE	Mandarino, G. (2011). Open Book: An International Survey of Experimental Books. <i>Bonefolder: An E-Journal For The Bookbinder & Book Artist</i> , 766-67. Recuperado de http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=18&sid=ba0bddcb-3f51-

		4ec0-9b4d-d665a404331f%40sessionmgr103&hid=129&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=527577105&db=asu
7	Repositorio UCAL	Mas, O. (2014 – 3). Diseñando país. El valor del diseño. Repositorio Ucal. Recuperado de http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/146/OM4.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Fuentes complementarias

Wong, W. (1995) *Fundamentos del diseño Bi y Tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.

Fredes, A. (2009). *Hand Made 3D*. España: Index Book.

Towee, L. (2004). *Creatividad ¿Por qué no se me ocurrió?* Madrid: Fundación Confemetal.