

Departamento de Bellas Artes
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras
Segundo semestre 2021
ARTE 3515- Procesos de Diseño
Días: miércoles, 1:00 pm - 5:30 am En línea
Profesora: Dra. María de Mater O'Neill
catedrammo@gmail.com | maria.oneill@upr.edu
uprrp-disenoprocesos@googlegroups.com

Descripción del curso

Estudio de los elementos del diseño y su aplicación a cada uno de los principios básicos del diseño. Se introducirá al estudiante al diseño digital.

Objetivos del curso

Al terminar el curso los estudiantes habrán obtenido

- Conocimiento básico de principios de diseño
- Conocimiento básico de narrativas visuales
- Conocimientos básicos de visualización de data

Bosquejo de contenido y distribución del tiempo

Calendario

Todos los trabajos con imágenes deben pasar la prueba de daltonismo

<https://www.color-blindness.com/coblis-color-blindness-simulator/>

I. Lista de correo de curso

La lista de correo-e del curso es grupal. Para uso solamente del tema de curso. Mensajes enviados a esta lista lo van a recibir todos los que estamos en este curso.

Para responder o enviar email uprrp-disenoprocesos@googlegroups.com.

La profesora contestará mensajes de correo-e a las 24 horas de ser enviado de L-V entre 9 a 4 PM. Si lo envió el viernes se contesta el miércoles.

No se aceptarán ni se contestarán mensajes personales. Sobre asuntos de notas o asuntos privados de temas académicos por favor enviar mensaje a catedrammo@gmail.com

II. Cómo se maneja el curso

El curso será manejado *online*. Habrá una reunión semanal de 1 a 5:30 am en Google Meet o Teams. Todos tienen que autorizar para grabar la clase. Los estudiantes no tienen que tener la cámara prendida.

Se graba la clase (por solicitud) por si los estudiantes quisieran repasar la misma. Se le solicita a la profesora el enlace. Luego de terminar el semestre se borrarán las grabaciones.

La lista de correo-e es importante porque por la mismas tod@s podrán ver el trabajo de los demás y poderse nutrir de los comentarios de estos. Es importante que lean los mismos, porque si comenten el mismo error la profesora los va a referir al trabajo ya comentado. Antes de cada entrega es responsabilidad del estudiante enviar borrador de su trabajo para evaluación y comentarios de la profesora. Esto es voluntario y se hace para asistir@s. Se enviará bajo un *thread* con el tema apropiado al número de entrega. Los estudiantes pueden abrir sus propios *threads*. **La lista acepta archivos hasta 8mb. También la lista es una forma de evidencia de las entregas.**

La profesora no atenderá preguntas por teléfono. Al enviar un mensaje a la profesora el estudiante entiende que la profesora puede compartirlo con la facultad o administración de la universidad, si fuera necesario en alguna circunstancia. Los mensajes de correo-electrónico solo contendrán asuntos pertinentes al curso, pautar citas, problemas, dudas con el material o entregas. No se aceptarán ni se contestarán mensajes personales. Para asuntos privados con temas académicos solicitarlo a catedrammo@gmail.com

No se aceptarán trabajos fuera de las fechas de entrega. Tampoco fuera de los *threads* ya asignados. Tienen hasta las 3:00pm para entregas las entregas digitales

Plagio es un "0" automático, además podría conllevar sanciones disciplinarias que pueden llegar hasta la expulsión de la Institución.

III. Comportamiento en línea

La presencia online de este curso requiere disciplina del estudiante y un comportamiento de respeto. Se recuerda que habrá comunicación asincrónica (en distintos tiempos) y se inicia /reciben en múltiples contextos. Importante que todo mensaje el estudiante se identifique y firme los mensajes. La clase se reunirá sincrónicamente por semanalmente y estará disponible en hora de clase via chat (taller).

Ley 51

Los(as) estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el(la) profesor(a) al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario. También aquellos estudiantes con necesidades especiales que requieran de algún equipo de asistencia o acomodo deben comunicarse con el(la) profesor(a). Aquellos que tengas barreras digitales favor de comunicarse con la profesora.

CALENDARIO DE TRABAJO

ENERO

20 miércoles –Explicar dinámica de clase.

27 miércoles – taller

FEBRERO

3 miércoles -ENTREGA 1 INSTAGRAM: Diseñe una serie de tres publicaciones de Instagram que eduquen, informen, inspiren y / o motiven a los espectadores sobre un tema social específico. Cada publicación será una presentación de diapositivas de Instagram con hasta 10 imágenes. Se sugiere que se abra una cuenta alterna para esta tarea, y así mantener privacidad del estudiante.

REF

<https://www.vox.com/recode/2020/6/24/21300631/instagram-black-lives-matter-politics-blackout-tuesday>

<https://www.vox.com/the-goods/21359098/social-justice-slideshows-instagram-activism>

1. Elige un tema en el que quieras trabajar.
2. Escriba un breve resumen de lo que quiere decir sobre el tema y cuál sería el objetivo de tus publicaciones.
3. Investiga el tema.
4. Planifique su campaña. Luego escriba / ilustre su propio contenido, manteniendo el enfoque en el texto; Las imágenes y / o visualizaciones de datos pueden complementar.
5. Utilice fuentes confiables para su información. Debe incluir citas de fuentes en su presentación de diapositivas.

Consideraciones de diseño

Está trabajando en un pequeño espacio digital (1200 x 1200 px). ¿Cómo está utilizando el tipo como texto, visualización e imagen dentro de este espacio?

El tamaño del texto del cuerpo y el interlineado deberán probarse en su teléfono para asegurarse de que se pueda leer en la pantalla.

Considere cuántos tipos de letra funcionan en este contexto y, por lo tanto, cuántas imágenes podría necesitar para su mensaje escrito.

¿Cómo estás usando el color? Y cómo cumplen sus colores los estándares de accesibilidad.

Parámetros

El diseño se centra en la tipografía

El diseño muestra un sistema claro

Entregable

Link de Instagram, enviado a la lista del curso bajo el *thread* asignado.

¿Qué se aprende aquí?

- Producción de piezas de comunicación en redes
- Reflexión sobre el proyecto global que se incluirá en su diario semestral.
- *Storytelling*

10 miércoles – taller

17 miércoles - ENTREGA 2 POSTER: Para este proyecto, creará un póster que tiene la intención de crear un cambio positivo en una causa social de su elección.

Su póster estará compuesto por texto e imágenes y debe incluir una llamada a la acción.

Su llamado a la acción puede ser el logotipo de una organización que está trabajando para promover su tema, puede ser un sitio web donde su audiencia puede obtener más información sobre su tema, o puede ser un hashtag, usado para intentar crear un zumbador en torno a su tema.

Proceso

Comience investigando varias causas sociales potenciales que se hayan discutido en clase o con las que tenga una conexión personal. Familiarícese con varias perspectivas sobre su tema e intente comprender la situación desde diferentes ángulos.

Compile un archivo de imágenes y artículos que se relacionen con el tema elegido. Este archivo debe contener cosas que conozca y hechos e imágenes que también sean nuevos para usted.

Comience reduciendo su archivo de imagen y elija algún tipo de tema o dirección para la tarea. Luego comience con una serie de bocetos en miniatura que promocionen su tema.

Con tantas direcciones para tomar esta tarea, sería prudente mantener simple su concepto de diseño. Si bien puede optar por representar eventos o datos históricos, esto no pretende ser un proyecto de diseño de información, es decir, no use diagramas u otras imágenes numéricas dentro del diseño, a menos que crea firmemente que se suman a su historia general.

Puede completar esta tarea por cualquier medio que considere apropiado para comunicar su mensaje deseado. es decir. Puede optar por ilustrar o pintar su obra de arte final, puede optar por construir elementos y fotografiarlos, o puede optar por componerlo digitalmente.

Entregable (dos)

—Todo el proceso relacionado con este proyecto para ser presentado en un expediente o digitalmente. Todo el proceso digital debe compilarse en un archivo PDF de baja resolución.

—La obra de arte final puede crearse directamente en el tablero de ilustraciones o montarse en el tablero de ilustraciones (Illustration board, d-board) con cinta adhesiva de doble cara. El tamaño final puede ser de 10 x 15 pulgadas o 15 x 20 pulgadas.

—Un archivo JPG (ya sea foto o arte) de baja resolución de la obra de arte final enviada a la lista bajo el *thread* asignado. Nombre de archivo: apellido_nombre_prj2.pdf

¿Qué se aprende aquí?

- Victor Papanek
- Crear una narrativa visual
- Investigación

24 miércoles – taller

MARZO

3 miércoles – taller

8 marzo [midterms]

10 miércoles - taller

17 miércoles - **ENTREGA 3 HISTORIAS ILUSTRADAS:** Presentado de manera comic, cada slide es una escena. La historia debe tener al menos 15 diapositivas. Hay que presentar al narrador. Hay que presentar al entrevistado. El tema es sobre el efecto de la Pandemia sobre sus vidas. El/la estudiante entrevistado solo debe narra su historia, y aquellos datos que se sienta cómodo compartir.

Hable y entreviste a la persona asignada sobre el efecto que Covid-19 está teniendo sobre ellos, su trabajo, su vida social, su vida familiar, etc.

Después de la entrevista, escriba sus notas y verifique la gramática, errores tipográficos, pensamientos e ideas.

Utilice guiones gráficos (*storyboard*) para diseñar su historia.

Utilice fotografías recopiladas de la persona asignada, diapositivas ilustradas por el entrevistador o animaciones para contar la historia.

Utilice PowerPoint, Keynote o Presentaciones de Google para crear su historia.

¿Qué se aprende aquí?

- Sintetizar
- Legibilidad
- Ilustración

24 miércoles – taller

31 miércoles – **Entrega 4 DATOS VIS:** Mantengan un registro de cómo se gastaron sus minutos y horas diarios. Clasifique las actividades dentro de esa semana. Utilice colores e iconos para crear una línea de tiempo para visualizar cómo se gasta el tiempo. Debe de tener diagramas de visualización de datos, basado en pictogramas y cuantificar información. Es fundamental determinar el aspecto más importante del tema, luego visualizar ese contenido a través de la información presentada.

Entregable

Foto (JPG) de impreso, 300dpi, 18" x 24". Enviado a la lista del curso bajo el *thread* asignado. Con el nombre de archivo como ya explicado.

¿Qué se aprende aquí?

- visualización de datos
- diseño de información

ABRIL

7 miércoles – taller

14 miércoles – Entrega 5 MANIFIESTO: Crearás tu propio manifiesto, específicamente un manifiesto sobre diseño. Como los artistas del pasado, declararás lo que piensas sobre el diseño gráfico y lo que debería ser el diseño gráfico. Podrías la dirección de *First Things First* o Bruce Mau y adoptar una postura más política. Puede limitarse a qué tipo de diseño cree que debería hacerse. Su manifiesto podría ser muy serio o más alegre. Se presenta en un *booklet*, 16 páginas, 4.25" x 4.25" (5.5" x 11" abierto), paleta cromática: Pantone - Cool-Gray-11-C (R83 G86 B90) y 485-C (R218 G41 B28). Tenga en cuenta que su manifiesto debe contener (500 palabras mínimo):

1. antecedentes o historia
2. un conjunto de puntos que articulan las afirmaciones del grupo, las metas o los principios que definen
3. una declaración de visión
4. una llamada a la acción

REF:

Leer, https://www.researchgate.net/publication/329375428_The_Decolonising_Design_Manifesto

<https://jfsdigital.org/articles-and-essays/vol-23-no-3-march-2019/a-manifesto-for-decolonising-design/>

First Things First Manifiesto, 1964

First Things First Manifiesto, 2000

Dada Manifiesto de Tristan Tzara

Futurist Manifiesto de Filippo Marinetti

DeStijl Manifiesto de Theo van Doesburg

Bauhaus Manifiesto de Walter Gropius

The New Typography de Laszlo Moholy-Nagy

Incomplete Manifiesto for Growth de Bruce Mau

1000 Words: A Manifiesto for Sustainability in Design de Allan Chochinov

Entregable

Foto (JPG) de impreso, enviado a la lista del curso bajo el *thread* asignado. Con el nombre de archivo como ya explicado.

¿Qué se aprende aquí?

- Historia del diseño
- Diseño editorial

21 miércoles- taller

28 miércoles – taller

MAYO

5 miércoles- Entrega 6 LETRERO: Determine un lugar / cosa / situación en la que crea que una señal podría ayudar. Diseñe un letrero (temporal) o letreros. El letrero debe estar diseñado para su uso en algún lugar del ámbito público. Considere su público objetivo, que usará / verá su (s) signo (s). Fabrique su cartel y documente su uso.

Su (s) letrero (s) pueden ser:

- algo práctico
- algo direccional
- algo personal
- algo informativo
- algo poético

Consideraciones

Lo que es aún más importante sobre el contenido y el diseño del letrero es dónde lo coloca y por qué. Los signos significan muy poco sin su contexto adecuado. Y a la inversa, al mover un letrero cotidiano a un lugar nuevo, puede cambiar su significado por completo.

- Tu letrero debería revelar algo. Puede establecer una nueva conexión.
- Puede ser un dato que cree que todos deberían conocer.
- Puede cambiar la percepción de las personas sobre un lugar o una cosa.
- El contenido / mensaje depende de usted.

Parámetros

- Su letrero puede permanecer plano o tener dimensionalidad. Puede incluir texto, imagen o simplemente una forma.
- Puede crear una señal o una serie de señales.

- Para exhibir y documentar su letrero, puede sostenerlo o apoyarlo, pegarlo, adjuntarlo a una estructura existente. Puede diseñarlo para que lo utilice otra persona.

- Se puede utilizar estático o en movimiento.

- Su letrero debe estar diseñado para un lugar y una audiencia en particular.

Entregable

Foto (JPG) enviado a la lista del curso bajo el *thread* asignado. Con el nombre de archivo como ya explicado.

¿Qué se aprende aquí?

- Diseño ambiental

Estrategias instruccionales

La metodología del curso es: El diseño de proyecto basado en evidencia y el aprendizaje a base de proyectos. Metodologías educativas para que los estudiantes adquieran nuevo conocimiento enfocado a la práctica profesional a través de la investigación en escenarios complejos reales.

El enfoque es adquirir competencias del siglo 21: La resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración entre personas de distintas prácticas, la comunicación intercultural, el comportamiento digital y la práctica transdisciplinaria.

Recursos de aprendizaje o instalaciones mínimos disponibles o requeridos

Lista de correo-e: googlegroups [comunicación en línea grupal sobre el curso]

Sistema de calificación

- Cada entrega¹ tendrá un valor de 100 puntos. Se toman en consideración los siguientes criterios:
 - Cumplimiento de las instrucciones.
 - Capacidad de juicio crítico para resolver problemas.
 - Justificación oral.
- Las entregas se suman y el resultado se divide entre números de entregas para obtener el promedio o nota final.
- El (La) estudiante hará cada entrega bajo los parámetros de la profesora.

No se aceptarán trabajos fuera de las fechas de entrega. Si no puede estar presente para la fecha de entrega, haga llegar el trabajo y excútese previamente con la profesora (pero aun así haga llegar el trabajo asignado para la entrega).

¹ “Entrega” es el trabajo que se tiene que hacer para la clase, cuando la profesora lo asigne. El mismo equivale a una nota.

Se usará la siguiente escala para asignar notas:

100 - 90%	A
89- 80%	B
79-70%	C
69- 60%	D
59- 0%	F

Otras reglas del curso:

- La profesora podrá dar exámenes escritos sin previo aviso.
- La profesora sólo dará incompleto en casos extremos de salud o circunstancias extenuantes. Se hace notar que la profesora trabaja por contrato y no tiene expectativas de que la UPR le renueve contrato. Por eso **una nota incompleta podría implicar que otro profesor o profesora atienda ese incompleto a base de su criterio.**
- La clase comienza a la hora asignada; no se repetirán las instrucciones si el(la) estudiante no se encuentra cuando se dicten. Más de 15 minutos de tardanza se considera una ausencia.
- Celulares ponerlos en silencio.

POLÍTICAS INSTITUCIONALES:

* El/la estudiante deberá conocer y cumplir con los reglamentos universitarios y con las políticas institucionales de la Universidad de Puerto Rico con relación al hostigamiento sexual, uso y abuso de drogas y alcohol, uso ético legal de las tecnologías de información, disciplina en el salón de clases, honestidad académica, entre otras. Todo estudiante que viole las disposiciones de los reglamentos universitarios o que incumpla las políticas institucionales será referido.

ACOMODO RAZONABLE:

- Los/las estudiantes que tengan necesidades especiales o que padezcan de condiciones médicas o de algún tipo de impedimento físico, mental o emocional que requiera de acomodo razonable deberán notificarlo a la Oficina de Asuntos de Personas con Impedimentos del Recinto, a la mayor brevedad posible, para poder proveerles el acomodo razonable necesario, a tenor con las leyes federales y estatales aplicables.
- Los-as estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el/la profesor/a al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario conforme a las recomendaciones de la Oficina de Asuntos para las Personas con Impedimentos (OAPI) del Decanato de Estudiantes.

INTEGRIDAD ACADÉMICA:

La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010 de la Junta de Síndicos) establece que la “deshonestidad académica incluye, pero no se limita: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas

simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta”. Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido en el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente.

Recursos para accesibilidad, todo trabajo debe ser accesible:

<https://accessibility.digital.gov/visual-design/color-and-contrast/>

contrast-grid.eightshapes.com

toolness.github.io/accessible-color-matrix/

webaim.org/resources/contrastchecker

Bibliografía

Bower, J. L., Christensen, C. M. (1995). "Disruptive Technologies: Catching the Wave" *Harvard Business Review*, January–February 1995

Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture* (2nd Edition). Oxford, UK: Blackwell.

D'Ignazio, C. (2019) *Putting data back into context* (En línea) Disponible en: <https://datajournalism.com/read/longreads/putting-data-back-into-context>

Duivestijn, S., Bloem, J., van Doorn, M., van Manen, T. (2014) *Design to Disrupt: An executive Introduction*. (En línea) Disponible en: <http://labs.sogeti.com/wp-content/uploads/2015/01/VINT-Design-to-Disrupt1.pdf>

Kolko, J. (2009) *Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis*. Design Issues: Volume 26, Number 1 Winter 2010

Mollenhauer, K., Hormazábal, J. (2013). *Clusters innovativos en un territorio: modelos design-driven para la generación de propuestas de valor*. (En línea) Disponible en: <http://www.revistadisena.com/clusters-innovativos-en-un-territorio/>

Dra. María de Mater O'Neill

Fecha de revisión: 18 de enero de 2021

Sobre la profesora: Investigadora Principal y directora creativa, Rubberband Design Studio.

<http://rubberbandpr.com> (oficina de diseño)

<https://www.linkedin.com/in/dr-maria-de-mater-o-neill-795a622b>

<https://soundcloud.com/elbarriodiseno/ep-5-dra-maria-de-mater-oneill-en-el-barrio-temporada-1> (entrevista Barrio Diseña, Puerto Rico)

<https://tinyurl.com/s75lzzl> (entrevista Diseño y diáspora, Helsinki, Finlandia)

<https://northumbria.academia.edu/MariaONeill> (ensayos)