

Departamento de Bellas Artes
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras
Segundo semestre 2022
ARTE 3515- Procesos de Diseño
Días: miércoles, 1:00 pm - 5:20 am presencial BA215
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

El curso será manejado presencial. De surgir alguna interrupción de las clases durante el semestre, se continuarán ofreciendo las mismas utilizando la modalidad a distancia o en línea para cumplir con el prontuario. En el caso que se pasara online: 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.

Registro de Vacunas COVID 19

Someter evidencia a través del portal MIUPI. Dudas: miupi.documentocovid@upr.edu

DRIVE del curso

https://drive.google.com/drive/folders/1PNAR_AQgVOv5xtP-gh50EJp4sUVIKILb?usp=sharing

CALENDARIO DE TRABAJO

ENERO

19 miércoles –Explicar dinámica de clase. Se explica proyecto del curso: diseño de un (1) panel educativo, fichas técnicas y rotulación para la Casa Museo Ismael Rivera. Se dará crédito en el Museo a todos los estudiantes.

26 miércoles – charla sobre casa museo y museos de la memoria. Charla sobre tipografía, geltsat, y diseño de exhibición.

FEBRERO

2 miércoles -ENTREGA 1 INSTAGRAM: Diseñe una serie de tres publicaciones de Instagram que eduquen, informen, inspiren y / o motiven a los espectadores sobre Ismael Rivera. 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>

<https://fontjoy.com/>

<https://pixlr.com/es/>

1. Elige el enfoque que quiere dar del tema.
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

El diseño se relaciona con la página Web de la Casa Museo

El diseño refleja una investigación del sujeto de estudio

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
- Investigación
- *Storytelling*

9 miércoles – visita a Casa Museo Ismael Rivera, se determinan las piezas a exhibirse y colocación

Google map - <https://goo.gl/maps/mKU3XbyVL1Baiwtp8>

HABER VISTO Y ESTUDIADO

Web - <https://fundacionismaelrivera.org/casa-museo/>

Audioguía - <https://fundacionismaelrivera.org/audioguia/>

HABER LEIDO

Designing an exhibition: These 5 tips should be your mantra

<https://www.museumnext.com/article/designing-exhibition-5-tips-mantra/>

A Practical Guide for Exhibitions

https://www.britishcouncil.in/sites/default/files/guidelines_for_museum_display.pdf

Eyes on Design (2021) *Exhibition Design, Editor' Picks* <https://eyeondesign.aiga.org/tag/exhibition-design/>

16 miércoles – taller, primer borrador

23 miércoles – taller, segundo borrador

MARZO

2 miércoles – FERIADO

8 marzo [midterms]

9 miércoles - ENTREGA 2 CRONOLOGIA: Para este proyecto, creará un (1) panel de cronología de la vida del músico, con eventos importantes de la música, sociales, y políticos. Se escogerá entre todas la mejor pieza para la Casa Museo. La selección es totalmente separada del proceso de la nota, que es solo otorgada por la profesora. También la pieza escogida podría tener modificaciones que venga de los otros trabajos.

Estará compuesto por texto e imágenes y debe incluir una llamada a la acción.

Su llamado a la acción puede ser un sitio web donde su audiencia puede obtener más información sobre su tema, o puede ser un hashtag, usado para intentar crear más divulgación sobre el tema.

Proceso

Comience investigando sobre la vida del artista. 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 imágenes 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. Se debe representar eventos o datos históricos.

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. Al final si el archivo debe estar montado en InDesign.

Entregable (dos)

- El archivo para imprimir será un pdf de alta resolución (300 dpi)
- El tamaño final será una tercera parte del tamaño que se va a imprimir. Medidas se darán en la visita.
- 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_E1.pdf
- Imágenes bajadas de Internet debe ser de Creative Commons y dar créditos.

Parámetros

- El diseño se centra en las personas
- El diseño muestra un sistema claro
- El diseño se relaciona con la página Web de la Casa Museo
- El diseño refleja una investigación del sujeto de estudio

¿Qué se aprende aquí?

- Crear una narrativa visual
- Investigación

16 miércoles - taller

23 miércoles – taller

30 miércoles – **ENTREGA 3 SEÑALÉTICA Y FICHAS:** Propuesta de identidad corporativa (*branding*) para ser trabajadas con los entregables de 2 letreros exteriores y las fichas técnicas de las piezas. Se escogerá entre todas la mejor pieza para la Casa Museo. La selección es totalmente separada del proceso de la nota, que es solo otorgada por la profesora. También la pieza escogida podría tener modificaciones que venga de los otros trabajos.

La misma debe recoger las tipografías de la cronología y poder dialogar visualmente.

Entregable (dos)

- El archivo para imprimir será un pdf de alta resolución (300 dpi)
- El tamaño final será al tamaño que se va a imprimir. Medidas se darán en la visita.
- 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_E2.pdf

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) deben ser:

- práctico
- direccional
- 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

- El diseño se centra en las personas
- El diseño muestra un sistema claro
- El diseño se relaciona con la página Web de la Casa Museo
- El diseño refleja una investigación del sujeto de estudio

¿Qué se aprende aquí?

- Sintetizar
- Legibilidad
- Branding
- Diseño ambiental

ABRIL

6 miércoles – taller

13 miércoles– taller (profesora envía los trabajos escogidos para ser imprimidos profesionalmente con los ajustes solicitados)

20 miércoles- Entrega 5 MURALES: Propuestas de diseño tipográfico para ser ejecutadas en las paredes de la CASA MUSEO. Escoger lirica de las canciones del músico. Los espacios y tamaño lo dictaminan los estudiantes. Se escogerá entre todas la mejor pieza o piezas para la Casa Museo. La selección es totalmente separada del proceso de la nota, que es solo otorgada por la profesora. También la pieza escogida podría tener modificaciones que venga de los otros trabajos.

Entregable (dos)

— 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_E2.pdf

Parámetros

- El diseño se centra en las personas
- El diseño genera una experiencia a los visitantes
- El diseño ayuda a educar sobre el tema
- El diseño refleja una investigación del sujeto de estudio

¿Qué se aprende aquí?

- Diseño tipográfico
- Legibilidad
- branding

27 miércoles – Ejecución de los murales escogidos Trabajo en equipo.

MAYO

4 miércoles- Entrega 6 MONTAJE: Montan las piezas, panel de la cronología y letreros. Según diseño establecido.

¿Qué se aprende aquí?

- Diseño de exhibición

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.

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

- 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.
- Los estudiantes pueden solicitar sus notas de las entregas

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).

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>

Duivestein, 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/>

Eyes on Design (2021) Exhibition Design, Editor' Picks <https://eyeondesign.aiga.org/tag/exhibition-design/>

Dra. María de Mater O'Neill

Fecha de revisión: 14 de enero de 2022

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/s75lzl> (entrevista Diseño y diáspora, Helsinki, Finlandia)

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