



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proyectos de diseño

Asignatura	Proyectos de diseño			
Código	P01G010V01905			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Soler Baena, Ana Maria			
Profesorado	Soler Baena, Ana Maria			
Correo-e	anasolerbaena@gmail.com			
Web				
Descripción general	La asignatura tendrá un objetivo prioritario dirigido al desarrollo de la capacidad creadora del alumno. Es nuestra intención que de forma paralela al descubrimiento, conocimiento y experimentación de las técnicas y las teorías de diseño que conforman el programa, el alumno ponga de relieve sus intereses artísticos y trabaje en la búsqueda de su idea y desarrollo de su propio lenguaje a través de los medios que se le ofrecen con profesionalidad.			

## Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. Comprender de manera crítica la historia, teoría y discurso actual del arte. Asimilación analítica de los conceptos en los que se sustenta el arte.
A4	Comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del arte. Analizar la repercusión recíproca entre el arte y la sociedad.
A5	Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como el pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos. Actualizar constantemente el conocimiento directo del arte a través de sus propios creadores.
A7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
A8	Conocimiento de las diferentes funciones que el arte ha adquirido a través del desarrollo histórico. Estudiar la evolución del papel del arte a través del tiempo.
A9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
A12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.
A19	Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación.
A31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística.
A32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.
A33	Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.
A42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
A43	Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.
A44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
A47	Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios. Desarrollar estrategias de proyección de la creación artística más allá de su campo de actuación.

## Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
(*)Coñecemento das orixes, desenvolvemento e estado actual da disciplina.	A1 A5 A7
(*)Coñecemento dos diferentes campos e aplicacións do deseño.	A4 A8
(*)Coñecementos de recursos técnicos aplicados ao deseño.	A7 A9 A12
(*)Capacidade de desenvolver proxectos creativos neste ámbito	A19 A32
(*)Capacidade de integrar recursos técnicos, formais e conceptuais da arte no deseño.	A32 A33
(*)Capacidade de integrar os recursos do deseño no campo da creación artística.	A31 A33
(*)Habilidade no uso de ferramentas informáticas específicas.	A42
(*)Habilidade na aplicación do deseño sobre diversos soportes e contextos.	A47
(*)Habilidade para o desenvolvemento de proxectos de deseño.	A43 A44

## Contenidos

Tema

IDENTIDAD CORPORATIVA

1. Introducción histórica: Origen y evolución de la Imagen corporativa. El siglo XX.
2. Componentes de la Identidad Corporativa. La marca.
  - 2.1. Los signos verbales y gráficos que distinguen la marca, que actúan como aval del resto de la comunicación de la empresa y/o del producto o servicio.
  - 2.2. El conjunto de recursos de comunicación comercial que se relacionan con la marca y, muy especialmente, las estrategias psicológicas de percepción visual para la comunicación publicitaria.
3. La imagen corporativa: Los signos verbales y gráficos
  - 3.1. Signos verbales: El nombre adoptado: Elemento que puede ser escrito o pronunciado y que constituye el primer dato del diseño visual de la marca.
  - 3.2. Signos gráficos:
    - 3.2.1. El símbolo o imago tipo,
    - 3.2.2. El logotipo
    - 3.2.3. El color corporativo
    - 3.2.4. La tipografía corporativa
4. Proceso de diseño de una imagen corporativa
  - 4.1. Realización del Briefing: Estudio previo
  - 4.2. Diseño de la identidad corporativa
    - 4.2.1. Diseño de los signos gráficos de la identidad corporativa
    - 4.2.2. Aplicación de la imagen corporativa a diferentes productos.
      - o Tarjetas
      - o Sobres
      - o Cartas
      - Otras aplicaciones (CD)
  - 4.3. Elaboración del manual de normas de usos y aplicación de la identidad visual corporativa
5. Rediseño de una imagen corporativa.
6. Procesos de adecuación y actualización de imágenes corporativas
7. Herramientas de trabajo en Diseño gráfico
7. Presentación de los trabajos. Cómo presentar trabajos de diseño gráfico al cliente, cómo entregar los archivos para la imprenta, cómo elaborar presupuestos de trabajos de diseño, etc.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	24	72	96
Resolución de problemas y/o ejercicios	3	5	8
Salidas de estudio/prácticas de campo	3	0	3
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	0	2
Sesión magistral	10.5	0	10.5

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Trabajos de aula	Desarrollos de proyectos específicos en base a los contenidos del curso.
Resolución de problemas y/o ejercicios	Resolución de problemas de forma conjunta y global relativos a cada ejercicio presentado en el aula.
Salidas de estudio/prácticas de campo	Visita a imprenta
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis de casos prácticos reales de Manuales de Imagen corporativa.
Sesión magistral	Lecciones teórico-prácticas relacionadas con los contenidos de la materia.

### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Trabajos de aula	tutorías. jueves : 10,00 a 12,00h viernes: 10,00 a 12,00h y 16,30 a 18,30h Para una mayor coordinación y buen funcionamiento de las horas de tutorías es imprescindible solicitar cita previa.
Resolución de problemas y/o ejercicios	tutorías. jueves : 10,00 a 12,00h viernes: 10,00 a 12,00h y 16,30 a 18,30h Para una mayor coordinación y buen funcionamiento de las horas de tutorías es imprescindible solicitar cita previa.
Estudio de casos/análisis de situaciones	tutorías. jueves : 10,00 a 12,00h viernes: 10,00 a 12,00h y 16,30 a 18,30h Para una mayor coordinación y buen funcionamiento de las horas de tutorías es imprescindible solicitar cita previa.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Trabajos y proyectos	

### **Evaluación**

	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	El método de evaluación en lo relativo a los trabajos realizados en el aula se realizará bajo una labor de seguimiento personal del proceso de desarrollo de los ejercicios, en base a los siguientes criterios: - El interés estético y funcional de los proyectos realizados. - La comprensión y utilización correcta de los procesos técnicos e informáticos. - La coherencia de todos los ejercicios del alumno. - La correcta realización de los proyectos y pruebas requeridos en el aula en los plazos estipulados. Será obligatorio la realización de entregas parciales de los ejercicios con el objetivo de realizar un seguimiento del trabajo por parte del profesor.	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	La resolución de problemas y ejercicios planteados en el aula será fundamental para la realización del seguimiento personal y evolución de los trabajos y proyectos de los alumnos. El alumno deberá obligatoriamente y periódicamente asistir a estas clases de resolución de problemas y ejercicios, de manera que el profesor pueda tener constancia de su evolución y, en base a ella, realizar la evaluación pertinente de este aspecto.	15
Salidas de estudio/prácticas de campo	Será obligatoria la asistencia a cada uno de los talleres planificados en el desarrollo del cuatrimestre.	7
Estudio de casos/análisis de situaciones	Se valorará la opinión y capacidad crítica en base a la ampliación de conocimientos.	8
Trabajos y proyectos	El método de evaluación de los proyectos finales presentados por cada alumno se regirá en base a los siguientes criterios: - El interés estético y funcional de los proyectos realizados. El alumno tendrá la opción de establecer un debate dentro del grupo de la clase en defensa de la valoración de su trabajo. En caso contrario, el profesor valorará este aspecto unilateralmente. - La coherencia de todos los proyectos del alumno. - La metodología y planificación del trabajo. - Trabajo de reflexión y estudio previo al proceso de elaboración de un proyecto. - La correcta realización de estos proyectos requeridos en la asignatura en los plazos estipulados. - La correcta elaboración formal (digital y de impresión) y su presentación.	40

## **7. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

### **7.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

El método de evaluación de la asignatura , se realizará de forma continua bajo una labor de seguimiento en el aula del proceso de desarrollo de los trabajos personales presentados por cada a alumno, y se rige en base a lo siguientes criterios:

#### **7.1.1. Criterios generales de evaluación**

- El interés artístico y funcional de los trabajos de diseño realizados. El alumno tendrá la opción de establecer un debate dentro del grupo de la clase en defensa de la valoración de su trabajo. En caso contrario el profesor valorará este aspecto unilateralmente.
- La comprensión y utilización correcta de los procesos técnicos e informáticos.
- La capacidad de experimentación y la curiosidad investigadora del alumno.
- La coherencia o incoherencia de todos los ejercicios del alumno.
- La metodología y planificación del trabajo. Trabajo de reflexión y estudio previo al proceso de la elaboración de un diseño.
- La asistencia a clase y adecuada actitud e interés en el aula
- La correcta realización de los trabajos y pruebas requeridos en la asignatura en los plazos estipulados.

#### **7.1.2. Criterios de evaluación de la materia.**

##### **Práctica.**

- La coherencia formal, estética y conceptual de los elementos utilizados en el ejercicio y su adecuación a la propuesta.
- La jerarquía visual y composición.
- La correcta elaboración formal (digital y de impresión) y su buena presentación.
- La creatividad y originalidad en el planteamiento del ejercicio dentro de la especificidad y las pautas del proyecto así como las interrelaciones con las propuestas del Diseño Contemporáneo.

##### **Teórica**

- La ampliación de los conocimientos impartidos en clase.
- Comprensión en profundidad de los conceptos que se hayan explicado y la consecuente claridad de expresión de los mismos.
- Capacidad de análisis y de relación entre diferentes contenidos.
- Uso correcto de la terminología y de las citas.
- Originalidad y rigor en el planteamiento del tema.
- Buena presentación de los ejercicios y trabajos propuestos.

A la hora de evaluar, se diferenciaron claramente, los contenidos mínimos cuya superación suponga el aprobar la materia y de los que sirvan para establecer puntuaciones más elevadas.

No se recogerá ningún trabajo y por consiguiente no será evaluado, aquellos alumnos(as) que no hayan entregado previamente la ficha de la materia con una foto reciente.

### **7.2. Convocatoria ordinaria de Diciembre**

Para la evaluación del curso académico en la convocatoria de Diciembre y así aprobar por curso, el profesorado exigirá la presentación mínima de una serie de entregas-correcciones del trabajo del curso a lo largo del cuatrimestre y que el alumno deberá superar con una calificación mínima de [suficiente] en las fechas estipuladas. Estas entregas-correcciones se completarán con la entrega final del Proyecto Personal Global.

Será necesario realizar al menos el 80% de esas entregas para poder ser evaluado.

### **7.3. Convocatoria extraordinaria de Julio:**

**10 JULIO, 10:00**

Cuando el alumno(a) no alcance el nivel exigido o no se presente a las convocatorias normales de evaluación del curso, se articula un sistema de [ ]pruebas de recuperación[ ]. Además el alumno(a) dispondrá de la convocatoria extraordinaria de Julio.

El alumno(a) estará obligado a las entregas-correcciones de los trabajo(s) propuesto(s) por los profesores durante el curso académico.

Además de dicha entrega, los profesores se reservan la opción de realizar una prueba teórica y otra práctica en caso de considerarlo necesario, consistiendo:

- - Prueba de carácter teórico, basado en los contenidos específicos de la programación. Sólo en el caso que el alumno supere este ejercicio pasará a realizar la siguiente prueba de carácter práctico.
- - Prueba de carácter práctico, consistente en la realización de un trabajo basado en las prácticas desarrolladas durante el curso.

Para aprobar la materia a través del sistema de [ ]pruebas de recuperación[ ], es imprescindible superar las dos partes que forman esta convocatoria:

- - Entrega de los ejercicios
- - Prueba teórico-práctica

---

### **Fuentes de información**

ADAM. Eileen Gray, **architect-designer**. Harry N. Abrams, Inc. Publishers,  
AICHER y KRAMPEN., **Sistemas de Signos en la Comunicación Visual**., Gustavo Gili,  
AICHER, Olt [ ] KRAMPEN, Martin, **Sistemas de signos en la comunicación visual**. Gustavo Gili S.A. de C.V, Gustavo Gili Diseño,  
ALBERS., **La interacción del color**, Alianza Forma,  
ARHEIM, **Arte y Percepción Visual**, Alianza Forma,  
CORREDOR-MATHEOS, José. André Ricard, **diseñador**, Ediciones del Serbal,  
FRUTIGER, Adrian, **Signo, símbolos, marcas y señales**, Gustavo Gili S.A. de C.V., G. G. Diseño,  
GIBSS, David (Ed.), **The Compendium. Pentagram**, Phaidon Press Limited,  
MÜLLER-BROCKMANN, Josef, **Historia de la comunicación visual**., Gustavo Gili S.A. de C.V. Gustavo Gili Diseño,  
MÜLLER-BROCKMANN, Josef, **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili S.A. de C.V., G.G. Diseño,  
SATUÉ, Enric, **El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días**, Alianza Editorial S.A.,

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Proyectos fotográficos/P01G010V01907  
Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103  
Técnicas gráficas/P01G010V01305  
Producción artística: Imagen II/P01G010V01602