



## 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	Gallego			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Soler Baena, Ana María			
Profesorado	Soler Baena, Ana María			
Correo-e	anasolerbaena@gmail.com			
Web	http://anasoler.es			
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

Código	
C1	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.
C4	Comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del arte. Analizar la repercusión recíproca entre el arte y la sociedad.
C5	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.
C7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
C8	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.
C9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
C12	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.
C19	Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación.
C31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística.
C32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.
C33	Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.
C42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
C43	Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.
C44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
C47	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.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
EL alumno tendrá conocimiento de los principios fundamentales del diseño	C1 C7
El alumno tendrá conocimiento de los orígenes, desarrollo y estado actual de la disciplina.	C1 C5 C7
El alumno tendrá conocimiento de los diferentes campos y aplicaciones del diseño.	C4 C8
EL estudiante aprenderá a manejar los recursos técnicos aplicados al diseño.	C7 C9 C12
El alumno aprenderá a desarrollar proyectos creativos en este ámbito	C19 C32
El alumno estará capacitado para integrar recursos técnicos, formales y conceptuales del arte en el diseño.	C32 C33
El alumno tendrá la capacidad de integrar los recursos del diseño en el campo de la creación artística.	C31 C33
El alumno adquirirá habilidad en el uso de herramientas informáticas específicas.	C42
El estudiante aprenderá a desarrollar y a aplicar el diseño gráfico sobre diversos soportes y contextos.	C47
El alumno adquirirá la habilidad para el desarrollo de proyectos de diseño.	C43 C44

## 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.
 

Procesos de adecuación y actualización de imágenes corporativas
6. 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
Trabajos y proyectos	5	25.5	30.5

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

### Metodologías

	Descripción
Trabajos de aula	Desarrollos de proyectos específicos en base a los contenidos del curso.
Resolución de problemas y/o ejercicios aula.	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

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	Los trabajos de aula consistirán en ejercicios prácticos de diseño gráfico y editorial por ordenador. Utilización de los programas Illustrator e Indesign.
Resolución de problemas y/o ejercicios	Se le planteará al alumno resolver problemas de composición en página y secciones, retícula, utilización de tipografía y jerarquía en la información.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Para el aprendizaje se utilizarán recursos de visualización de imágenes y procesos: -Observación directa de trabajos realizados por alumnos de cursos anteriores. -Análisis de imágenes reproducidas tanto en libros o revistas como en diferentes medios audiovisuales (diapositivas, vídeo, etc.) -Estudio y análisis de manuales de imagen corporativos de empresas e instituciones reales. Aplicación de la misma a diferentes soportes y acciones comunicacionales de la empresa.

### Pruebas

Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	Cada alumno realizará un proyecto de diseño de Manual de imagen corporativa que contendrá: 1. Briefing: Breve descripción/análisis de la empresa, el producto, el mercado, el público objetivo y el consumidor, los objetivos de marketing y los objetivos de la publicidad. 2. Logo: marca impresa a color (elemento verbal e imagen), símbolo marca en blanco y negro, positivo negativo, Escala de grises o monotonía. Pruebas de escalabilidad Cuadrícula y proporcionalidad (x), margen de protección Usos incorrectos Estudio de tipografía: familias de fuentes utilizadas (nombre e impresión de familia tipográfica completa), Estudio del color corporativo: Esquema básico cromático (Modelos: Pantone, Hexadecimal o web, CMYK y RGB) Bocetos (opcional) 3. Papelería Corporativa. Impresión física y desarrollo. Tarjeta/s: Anverso y reverso impresa en el papel o cartulina elegido. Medidas de la tarjeta y Datos del papel: Fabricante, color, gramajes, etc. Sobre: americano u otro formato impreso en el papel o cartulina elegido. Despliegue. Datos del papel: Fabricante, color, gramajes, etc. Carta: A4 o similar, Anverso y reverso impresa en el papel o cartulina elegido. Datos del papel: Fabricante, color, gramajes, etc. Retícula, medidas y proporciones 4. Aplicación Desarrollo de dos productos y aplicación del logo.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos de aula	<p>El método de evaluación en lo relativo a los trabajos realizados en el aula se realizará bajo una labor de seguimiento personal de él proceso de desarrollo de los ejercicios, en base a los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El interés estético y funcional de los proyectos realizados.</li> <li>- La comprensión y utilización correcta de los procesos técnicos e informáticos.</li> <li>- La coherencia de todos los ejercicios de él alumno.</li> <li>- Lana correcta realización de los proyectos y pruebas requeridos en él aula en los plazos estipulados. Será obligatorio la realización de entregas parciales de los ejercicios con él objetivo de realizar un seguimiento del trabajo por parte del profesor.</li> </ul>	30	C1 C4 C5 C7 C8 C9 C42 C43

Resolución de problemas y/o ejercicios	La resolución de problemas y ejercicios expuestos 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	C7 C19 C31 C32
Salidas de estudio/prácticas de campo	Será obligatoria la asistencia a cada uno de los talleres planificados en el desarrollo del cuatrimestre.	7	C12
Estudio de casos/análisis de situaciones	Se valorará la opinión y capacidad crítica en base a la ampliación de conocimientos.	8	C1 C4 C5 C7 C8
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 los proyectos requeridos en la materia en los plazos estipulados. - La correcta elaboración formal (digital y de impresión) y su presentación.	40	C9 C12 C19 C31 C32 C33 C42 C43 C44 C47

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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 de él proceso de desarrollo de los trabajos personales presentados por cada alumno, y se rige en base a los 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 de él alumno. La coherencia e incoherencia de todos los ejercicios de él alumno. La metodología y planificación de él trabajo. Trabajo de reflexión y estudio previo al proceso de la elaboración de un diseño. La asistencia a clase y adecuada actitud y interés en él 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 él 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 él planteamiento de él ejercicio dentro de la especificidad y las pautas de él proyecto así como las interrelaciones con las propuestas de él 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 él planteamiento de él tema. Buena presentación de los ejercicios y trabajos propuestos. La hora de evaluar, se habían diferenciado claramente, los contenidos mínimos cuya superación suponga él aprobar la materia y de los que sirvan para establecer puntuaciones más elevadas. En él se recogerá ningún trabajo y por consiguiente en él será evaluado, aquellos alumnos (las) que en él hayan entregado previamente una ficha de la materia con una foto reciente.

7.2. Convocatoria común de Diciembre Para la evaluación de él curso académico en la convocatoria de Diciembre y así aprobar por curso, él profesorado exigirá la presentación mínima de una serie de entregas-correcciones de él trabajo de él curso a lo ancho de él cuatrimestre y que él alumno deberá superar con una calificación mínima de [suficiente] en las entregas estipuladas. Estas entregas-correcciones se completarán con la entrega final de él Proyecto Personal Global. Será necesario realizar al menos él 80% de esas entregas para poder ser evaluado.

7.3. Convocatoria extraordinaria de Julio: 7 JULIO 2017, 10:00 Cuando él alumno (la) en el alcance él nivel exigido lo en él se presente a las convocatorias normales de evaluación de él curso, se articula un sistema de pruebas de recuperación. Además él alumno (la) dispondrá de la convocatoria extraordinaria de Julio. Él alumno (la) estará obligado a las entregas-correcciones de los trabajo(s) propuesto(s) por los profesores durante él curso académico. Además de te la dice 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 él caso que él 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 lanas prácticas \*desarrolladas durante él curso.&\*nbsp;Para aprobar lana materia a través de él sistema de □\*pruebas de recuperación□, eres imprescindible superar lanas de los partes que forman esta convocatoria:- Entrega de \*los \*ejercicios&\*nbsp;- \*Prueba teórico-práctica.&\*nbsp;

---

### **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 continúan el temario**

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

---

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

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

---

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

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103  
Técnicas gráficas/P01G010V01305  
Producción artística: Imagen II/P01G010V01602  
Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

---

### **Otros comentarios**

Horario de tutorías profesora Ana Soler:

-jueves de 9.30 a 10.30\*h y de 13.30 a 14.30h  
-viernes de 9.30 a 10.30\*h y de 13.30 a 14.30h. De 16.30 a 18.30h

---