



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proxectos de deseño

Materia	Proxectos de deseño			
Código	P01G010V01905			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Soler Baena, Ana María			
Profesorado	Soler Baena, Ana María			
Correo-e	anasolerbaena@gmail.com			
Web	<a href="http://anasoler.es">http://anasoler.es</a>			
Descrición xeral	A materia terá un obxectivo prioritario dirixido ao desenvolvemento da capacidade creadora do alumno. É a nosa intención que de forma paralela ao descubrimento, coñecemento e experimentación das técnicas e as teorías de deseño que conforman o programa, o alumno poña de relevo os seus intereses artísticos e traballe na procura da súa idea e desenvolvemento da súa propia linguaxe a través dos medios que se lle ofrecen con profesionalidade.			

### Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
A4	Comprensión crítica da dimensión preformativa e de incidencia social da arte. Analizar a repercusión recíproca entre a arte e a sociedade
A5	Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
A7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A8	Coñecemento das diferentes funcións que a arte adquiriu a través do desenvolvemento histórico. Estudar a evolución do papel da arte a través do tempo
A9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
A12	Coñecemento dos materiais e dos seus procesos derivados de creación e/ou produción. Coñecer os materiais, procedementos e técnicas que se asocian a cada linguaxe artística
A19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
A31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
A32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
A33	Capacidade de colaboración con outras disciplinas. Desenvolvemento de vías de relación e intercambio con outros campos de coñecemento
A42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores
A47	Habilidade para realizar e integrar proxectos artísticos en contextos máis amplos. Desenvolver estratexias de proxección da creación artística para alén do seu campo de actuación

### Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

Coñecemento dos principios fundamentais do deseño	A1 A7
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

## Contidos

Tema	
IDENTIDADE CORPORATIVA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción histórica: Orixe e evolución da Imaxe corporativa. O século XX.</li> <li>2. Compoñentes da Identidade Corporativa. A marca. <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Os signos verbales e gráficos que distinguen a marca, que actúan como aval do resto da comunicación da empresa e/ou do produto ou servizo.</li> <li>2.2. O conxunto de recursos de comunicación comercial que se relacionan coa marca e, moi especialmente, as estratexias psicolóxicas de percepción visual para a comunicación publicitaria.</li> </ol> </li> <li>3. A imaxe corporativa: Os signos verbales e gráficos <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Signos verbales: O nome adoptado: Elemento que pode ser escrito ou pronunciado e que constitúe o primeiro dato do deseño visual da marca.</li> <li>3.2. Signos gráficos: <ol style="list-style-type: none"> <li>3.2.1. O símbolo ou imagotipo</li> <li>3.2.2. O logotipo</li> <li>3.2.3. A cor corporativo</li> <li>3.2.4. A tipografía corporativa</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>4. Proceso de deseño dunha imaxe corporativa <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Realización do Briefing: Estudo previo</li> <li>4.2. Deseño da identidade corporativa <ol style="list-style-type: none"> <li>4.2.1. Deseño dos signos gráficos da identidade corporativa</li> <li>4.2.2. Aplicación da imaxe corporativa a diferentes produtos, ou Tarxetas ou Sobres ou Cartas</li> </ol> </li> <li>Otras aplicacións</li> <li>4.3. Elaboración do manual de normas de usos e aplicación da identidade visual corporativa</li> </ol> </li> <li>5. Rediseño dunha imaxe corporativa. Procesos de adecuación e actualización de imaxes corporativas</li> <li>6. Ferramentas de traballo en Deseño gráfico</li> <li>7. Presentación dos traballos. Como presentar traballos de deseño gráfico ao cliente, como entregar os arquivos para a imprenta, como elaborar orzamentos de traballos de deseño, etc.</li> </ol>

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	24	72	96
Resolución de problemas e/ou exercicios	3	5	8
Saídas de estudo/prácticas de campo	3	0	3
Estudo de casos/análises de situacións	2	0	2
Sesión maxistral	10.5	0	10.5
Traballos e proxectos	5	25.5	30.5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Traballos de aula	Desenvolvemento de proxectos específicos en base aos contidos do curso.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Resolución de problemas de forma conxunta e global relativos a cada exercicio presentado na aula.
Saídas de estudo/prácticas de campo	Visita a imprenta
Estudo de casos/análises de situacións	Análise de casos prácticos reais de Manuais de Imaxe corporativa
Sesión maxistral	Leccións teórico-prácticas relacionadas cos contidos da materia.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodoloxías</b>	<b>Descrición</b>
Traballos de aula	Titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 16,30 a 18,30h Para unha maior coordinación e bo funcionamento das horas de titorías é imprescindible solicitar cita previa. Lugar: Despacho del laboratorio de (Técnicas Gráficas (planta sótano)
Resolución de problemas e/ou exercicios	Titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 16,30 a 18,30h Para unha maior coordinación e bo funcionamento das horas de titorías é imprescindible solicitar cita previa. Lugar: Despacho del laboratorio de (Técnicas Gráficas (planta sótano)
Estudo de casos/análises de situacións	Titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 16,30 a 18,30h Para unha maior coordinación e bo funcionamento das horas de titorías é imprescindible solicitar cita previa. Lugar: Despacho del laboratorio de (Técnicas Gráficas (planta sótano)
<b>Probas</b>	<b>Descrición</b>
Traballos e proxectos	Titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 16,30 a 18,30h Para unha maior coordinación e bo funcionamento das horas de titorías é imprescindible solicitar cita previa. Lugar: Despacho del laboratorio de (Técnicas Gráficas (planta sótano)

<b>Avaliación</b>		
	Descrición	Cualificación
Traballos de aula	O método de avaliación no relativo aos traballos realizados na aula realizarase baixo un labor de seguimento persoal do proceso de desenvolvemento dos exercicios, en base aos seguintes criterios: - O interese estético e funcional dos proxectos realizados. - A comprensión e utilización correcta dos procesos técnicos e informáticos. - A coherencia de todos os exercicios do alumno. - A correcta realización dos proxectos e probas requiridos na aula nos prazos estipulados. Será obrigatorio a realización de entregas parciais dos exercicios co obxectivo de realizar un seguimento do traballo por parte do profesor.	30
Resolución de problemas e/ou exercicios	A resolución de problemas e exercicios expostos na aula será fundamental para a realización do seguimento persoal e evolución dos traballos e proxectos dos alumnos. O alumno deberá obrigatoriamente e periodicamente asistir a estas clases de resolución de problemas e exercicios, de maneira que o profesor poida ter constancia da súa evolución e, en base a ela, realizar a avaliación pertinente deste aspecto.	15
Saídas de estudo/prácticas de campo	Será obrigatorio a asistencia a cada un dos talleres planificados no desenvolvemento do cuadrimestre.	7
Estudo de casos/análises de situacións	Valorarase a opinión e capacidade crítica en base á ampliación de coñecementos.	8
Traballos e proxectos	O método de avaliación dos proxectos finais presentados por cada alumno rexerese en base aos seguintes criterios: - O interese estético e funcional dos proxectos realizados. O alumno terá a opción de establecer un debate dentro do grupo da clase en defensa da valoración do seu traballo. En caso contrario, o profesor valorará este aspecto unilateralmente. - A coherencia de todos os proxectos do alumno. - A metodoloxía e planificación do traballo. - Traballo de reflexión e estudo previo ao proceso de elaboración dun proxecto. - A correcta realización destes proxectos requiridos na materia nos prazos estipulados. - A correcta elaboración formal (dixital e de impresión) e a súa presentación.	40

## **7. SISTEMA DE AVALIACIÓN**

### **7.1. CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

O método de avaliación da materia , realizarase de forma continua baixo un labor de seguimento na aula do proceso de desenvolvemento dos traballos persoais presentados por cada a alumno, e réxese en base ao seguintes criterios:

#### **7.1.1. Criterios xerais de avaliación**

- O interese artístico e funcional dos traballos de deseño realizados. O alumno terá a opción de establecer un debate dentro do grupo da clase en defensa da valoración do seu traballo. En caso contrario o profesor valorará este aspecto unilateralmente.
- A comprensión e utilización correcta dos procesos técnicos e informáticos.
- A capacidade de experimentación e a curiosidade investigadora do alumno.
- A coherencia ou incoherencia de todos os exercicios do alumno.
- A metodoloxía e planificación do traballo. Traballo de reflexión e estudo previo ao proceso da elaboración dun deseño.
- A asistencia a clase e adecuada actitude e interese na aula
- A correcta realización dos traballos e probas requiridos na materia nos prazos estipulados.

#### **7.1.2. Criterios de avaliación da materia.**

##### **Práctica.**

- A coherencia formal, estética e conceptual dos elementos utilizados no exercicio e a súa adecuación á proposta.
- A xerarquía visual e composición.
- A correcta elaboración formal (dixital e de impresión) e a súa boa presentación.
- A creatividade e orixinalidade na formulación do exercicio dentro da especificidade e as pautas do proxecto así como interrelaciónelas coas propostas do Deseño Contemporáneo.

##### **Teórica**

- A ampliación dos coñecementos impartidos en clase.
- Comprensión en profundidade dos conceptos que se explicaron e a consecuente claridade de expresión dos mesmos.
- Capacidade de análise e de relación entre diferentes contidos.
- Uso correcto da terminoloxía e das citas.
- Orixinalidade e rigor na formulación do tema.
- Boa presentación dos exercicios e traballos propostos.

Á hora de avaliar, diferenciánsense claramente, os contidos mínimos cuxa superación supoña o aprobar a materia e dos que sirvan para establecer puntuacións máis elevadas.

Non se recollerá ningún traballo e por conseguinte non será avaliado, aqueles alumnos(as) que non entregasen previamente a ficha da materia cunha foto recente.

### **7.2. Convocatoria ordinaria de Decembro**

Para a avaliación do curso académico na convocatoria de Decembro e así aprobar por curso, o profesorado esixirá a presentación mínima dunha serie de entregas-correccións do traballo do curso ao longo do cuadrimestre e que o alumno deberá superar cunha cualificación mínima de □suficiente□ nas datas estipuladas. Estas entregas-correccións completaranse coa entrega final do Proxecto Persoal Global.

Será necesario realizar polo menos o 80% desas entregas para poder ser avaliado.

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

#### **3 XULLO 2015, 10:00**

Cando o alumno(a) non alcance o nivel esixido ou non se presente ás convocatorias normais de avaliación do curso,

articúlase un sistema de [ ]probas de recuperación[ ]. Ademais o alumno(a) disporá da convocatoria extraordinaria de Xullo.

O alumno(a) estará obrigado a entrégalas-correccións do traballo(s) proposto(s) polos profesores durante o curso académico.

Ademais da devandita entrega, os profesores resérvanse a opción de realizar unha proba teórica e outra práctica en caso de consideralo necesario, consistindo:

- - Proba de carácter teórico, baseado nos contidos específicos da programación. Só no caso que o alumno supere este exercicio pasará a realizar a seguinte proba de carácter práctico.
- - Proba de carácter practico, consistente na realización dun traballo baseado nas prácticas desenvolvidas durante o curso.

Para aprobar a materia a través do sistema de [ ]probas de recuperación[ ], é imprescindible superar as dúas partes que forman esta convocatoria:

- - Entrega dos exercicios
- - Proba teórico-práctica.

---

### **Bibliografía. Fontes 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.,

---

### **Recomendacións**

---

#### **Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Proxectos fotográficos/P01G010V01907  
Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908

---

#### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

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