



## 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	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

Código	
C1	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
C4	Comprensión crítica da dimensión preformativa e de incidencia social da arte. Analizar a repercusión recíproca entre a arte e a sociedade
C5	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
C7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
C8	Coñecemento das diferentes funcións que a arte adquiriu a través do desenvolvemento histórico. Estudar a evolución do papel da arte a través do tempo
C9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
C12	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
C19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
C31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
C32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
C33	Capacidade de colaboración con outras disciplinas. Desenvolvemento de vías de relación e intercambio con outros campos de coñecemento
C42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
C43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
C44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores
C47	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

## Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
O alumno terá coñecemento dos principios fundamentais do deseño	C1 C7
O alumno terá coñecemento das orixes, desenvolvemento e estado actual da disciplina.	C1 C5 C7
O alumno terá coñecemento dos diferentes campos e aplicacións do deseño.	C4 C8
O estudante aprenderá a manexar os recursos técnicos aplicados ao deseño.	C7 C9 C12
O alumno aprenderá a desenvolver proxectos creativos neste ámbito	C19 C32
O alumno estará capacitado para integrar recursos técnicos, formais e conceptuais da arte no deseño.	C32 C33
O alumno terá a capacidade de integrar os recursos do deseño no campo da creación artística.	C31 C33
O alumno adquirirá habilidade no uso de ferramentas informáticas específicas.	C42
O estudante aprenderá a desenvolver e a aplicar o deseño gráfico sobre diversos soportes e contextos.	C47
O alumno adquirirá a habilidade para o desenvolvemento de proxectos de deseño.	C43 C44

## Contidos

### Tema

#### IDENTIDADE CORPORATIVA

1. Introducción histórica: Orixe e evolución da Imaxe corporativa. O século \*XX.
2. Compoñentes da Identidade Corporativa. A marca.
  - 2.1. Os signos verbais e gráficos que distinguen a marca, que actúan como aval do resto da comunicación da empresa e/ou do produto ou servizo.
  - 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.
3. A imaxe corporativa: Os signos verbais e gráficos
  - 3.1. Signos verbais: O nome adoptado: Elemento que pode ser escrito ou pronunciado e que constitúe o primeiro dato do deseño visual da marca.
  - 3.2. Signos gráficos:
    - 3.2.1. O símbolo ou \*imago tipo,
    - 3.2.2. O logotipo
    - 3.2.3. A cor corporativa
    - 3.2.4. A tipografía corporativa
4. Proceso de deseño dunha imaxe corporativa
  - 4.1. Realización do \*Briefing: Estudo previo
  - 4.2. Deseño da identidade corporativa
    - 4.2.1. Deseño dos signos gráficos da identidade corporativa
    - 4.2.2. Aplicación da imaxe corporativa a diferentes produtos. ou Cartóns ou Sobres ou Cartas
  - Outras aplicacións (CD)
  - 4.3. Elaboración do manual de normas de usos e aplicación da identidade visual corporativa
5. Redeseño dunha imaxe corporativa. Procesos de adecuación e actualización de imaxes corporativas
6. Ferramentas de traballo en Deseño gráfico
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.

## 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.

### Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	Desenvolvementos 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	*Análisis de casos prácticos reais de Manuais de Imaxe corporativa.
Sesión maxistral	Leccións teórico-prácticas relacionadas cos contidos da materia.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	Os traballos da aula consistirán en exercicios prácticos de deseño gráfico e editorial por computador. Utilización dos programas *Illustrator e *Indesign.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exporáselle ao alumno resolver problemas de composición en *pagina e seccións, *retícula, utilización de tipografía e xerarquía na información.
Estudo de casos/análises de situacións	Para a aprendizaxe utilizaranse recursos de visualización de imaxes e procesos: -Observación directa de traballos realizados por alumnos de cursos anteriores. -Análise de imaxes reproducidas tanto en libros ou revistas como en diferentes medios audiovisuais (diapositivas, vídeo, etc.) -Estudo e análise de manuais de imaxe corporativos de empresas e institucións reais. Aplicación da mesma a diferentes soportes e accións comunicacións da empresa.

Probas	Descrición
Traballos e proxectos	Cada alumno realizará un proxecto de deseño de Manual de imaxe corporativa que conterá: 1.*Briefing: Breve descrición/análise da empresa, o produto, o mercado, o público obxectivo e o consumidor, os obxectivos de mercadotecnia e os obxectivos da publicidade. 2.*Logo: marca impresa a cor (elemento verbal e imaxe), símbolo marca en branco e negro, positivo negativo, Escala de grises ou *monotono. Probas de *escalabilidade Cuadrícula e proporcionalidade (*x), marxe de protección Usos incorrectos Estudio de tipografía: familias de fontes utilizadas (nome e impresión de familia *tipográfica completa), Estudio da cor corporativa: Esquema básico cromático (Modelos: *Pantone, *Hexadecimal ou web , *CMYK e *RGB) Esbozos (opcional) 3. *Papelería Corporativa. Impresión física e desenvolvemento. Cartón/*s: *Anverso e reverso impresa no papel ou cartolina elixido. Medidas do cartón e Datos do papel: Fabricante, cor, *gramajes, etc. Sobre: americano ou outro formato impreso no papel ou cartolina elixido. Despregamento. Datos do papel: Fabricante, cor, *gramajes, etc. Carta: A4 ou similar, *Anverso e reverso impresa no papel ou cartolina elixido. Datos do papel: Fabricante, cor, *gramajes, etc. *Retícula, medidas e proporcións 4. Aplicación Desenvolvo de dous produtos e aplicación do *logo.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballos de aula	O método de avaliación en relación ao traballo feito na aula traballo terá lugar baixo un seguimento persoal do proceso de desenvolvemento dos exercicios, con base nos seguintes criterios: - A estética e proxectos de interese funcionais. - Comprensión e uso axeitado dos procesos técnicos e de ordenador. - A coherencia de todos os exercicios de estudante. - A aplicación correcta dos proxectos e probas necesarios na clase no prazo estipulado. É obrigatoria a realización de entregas parciais de exercicios, a fin de seguir o traballo do profesor.	30	C1 C4 C5 C7 C8 C9 C42 C43

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	C7 C19 C31 C32
Saídas de estudo/prácticas de campo	Será obrigatoria a asistencia a cada un dos talleres planificados no desenvolvemento do cuadrimestre.	7	C12
Estudo de casos/análises de situacións	Valorarase a opinión e capacidade crítica en base á ampliación de coñecementos.	8	C1 C4 C5 C7 C8
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	C9 C12 C19 C31 C32 C33 C42 C43 C44 C47

## Outros comentarios sobre a Avaliación

### 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 diferenciarán 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:

### 7 JULIO 2017, 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.

---

## **Bibliografía. 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.,

---

---

**Recomendacións**

---

**Materias que continúan o temario**

---

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602

---

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

---

Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908

---

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

---

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Técnicas gráficas/P01G010V01305

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602

Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908

---

**Outros comentarios**

---

Horario de tutorías profesora Ana Soler:

-jueves de 9.30 a 10.30h y de 13.30 a 14.30h

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

---