



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	#EnglishFriendly			
Departamento				
Coordinador/a	Soler Baena, Ana María			
Profesorado	Covelo Pérez, Marcos Alberto Soler Baena, Ana María			
Correo-e	anasolerbaena@gmail.com			
Web	http://anasoler.es			
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.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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 previstos na materia

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
Traballo tutelado	27	69.5	96.5
Resolución de problemas	3	5	8
Saídas de estudo	3	0	3
Estudo de casos	2	0	2

Lección maxistral	10	0	10
Traballo	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
Traballo tutelado	Desenvolvementos de proxectos específicos en base aos contidos do curso.
Resolución de problemas	Resolución de problemas de forma conxunta e global relativos a cada exercicio presentado na aula.
Saídas de estudo	Visita a imprenta
Estudo de casos	*Análisis de casos prácticos reais de Manuais de Imaxe corporativa.
Lección maxistral	Leccións teórico-prácticas relacionadas cos contidos da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Os traballos da aula consistirán en exercicios prácticos de deseño gráfico e editorial por computador. Utilización dos programas *Illustrator e *Indesign.
Resolución de problemas	Exporáselle ao alumno resolver problemas de composición en *pagina e seccións, *retícula, utilización de tipografía e xerarquía na información.
Estudo de casos	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 comunicacionais da empresa.

Probas	Descrición
Traballo	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 publico 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 *escalabilidad 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
Traballo tutelado	El método de avaliación no relativo aos traballos realizados na aula realizarase baixo un labor de seguimento persoal del proceso de desenvolvemento dos exercicios, en base aos seguintes criterios: - El interese estético e funcional dos proxectos realizados. - A comprensión e utilización correcta dos procesos técnicos e informáticos. - A coherencia de todos os exercicios del alumno. - La correcta realización dos proxectos e probas requiridos na aula nos prazos estipulados. Será obrigatorio la realización de entregas parciais dos exercicios con el obxectivo de realizar un seguimento do traballo por parte *dell profesor.	30	C1 C4 C5 C7 C8 C9 C42 C43
Resolución de problemas	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	Será recomendada a asistencia a cada un dos talleres planificados no desenvolvemento do cuadrimestre.	7	C12

Estudo de casos	Valorarase a opinión e capacidade crítica en base á ampliación de coñecementos.	8	C1 C4 C5 C7 C8
Traballo	O método de avaliación dos proxectos finais presentados por cada alumno rexeráse 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 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 especificidad e as pautas do proxecto así como interrelacións coas propostas do Deseño Contemporáneo. Teórica A ampliación dos coñecementos impartidos en clase. Comprensión en profundidade dos conceptos que se explicaron e a consecvente 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, diferenciáanse 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 entreguen 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. ENTREGA DE TRABALLOS: O alumno(a) estará obrigado a entregalas-correccións do traballo(s) proposto(s) polos profesores durante o curso académico. Será necesario realizar polo menos o 80% desas entregas para poder ser avaliado. PROBA TEORICA-PRACTICA: Ademais de 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 práctico, consistente na realización dun traballo baseado nas prácticas desenvolvidas durante o curso. (exercicio práctico no computador, *Indesign e *Illustrator) 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. 7.3. Convocatoria extraordinaria de Xullo: 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. ENTREGA DE TRABALLOS: O alumno(a) estará obrigado a entregalas-correccións do traballo(s) proposto(s) polos profesores durante o curso académico. Será necesario realizar polo menos o 80% desas entregas para poder ser avaliado. PROBA TEORICA-PRACTICA: Ademais de 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 práctico, consistente na realización dun traballo baseado nas prácticas desenvolvidas durante o curso. (exercicio práctico no computador, *Indesign e *Illustrator) 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. Probas de avaliación de convocatorias extraordinarias http://belasartes.uvigo.es/*bbaa/*index.*php?id=79

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

Materias que continúan o temario

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Técnicas gráficas/P01G010V01305

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602

Proxectos gráficos dixitais/P01G010V01908

Outros comentarios
