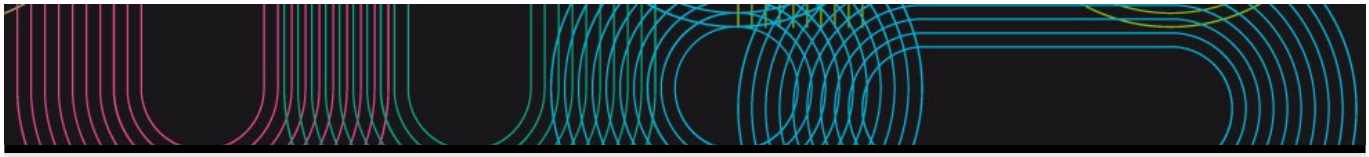

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proxectos de deseño				
Materia	Proxectos de deseño			
Código	P01G010V01905			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Soler Baena, Ana Maria			
Profesorado	Soler Baena, Ana Maria			
Correo-e	anasolerbaena@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	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 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 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	1. Introdución histórica: Orixe e evolución da Imaxe corporativa. O século XX. 2. Compoñentes da Identidade Corporativa. A marca. 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. 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 verbales e gráficos 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. 3.2. Signos gráficos: 3.2.1. O símbolo ou imagotipo 3.2.2. O logotipo 3.2.3. A cor corporativo 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 Tarxetas ou Sobres ou Cartas Otras aplicacións (CD) 4.3. Elaboración do manual de normas de usos e aplicación da identidade visual corporativa 5. Rediseño 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	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Traballos de aula	titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 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 e/ou exercicios	titorías. xoves : 10,00 a 12,00h venres: 10,00 a 12,00h e 16,30 a 18,30h. Para una mayor coordinación y buen funcionamiento de las horas de tutorías es imprescindible solicitar cita previa.
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 una mayor coordinación y buen funcionamiento de las horas de tutorías es imprescindible solicitar cita previa.
Probas	**Descrición**
Traballos e proxectos	

Avaliación		
	Descrición	Cualificación
Traballos 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 e/ou exercicios	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
Saídas de estudo/prácticas de campo	Será obligatoria la asistencia a cada uno de los talleres planificados en el desarrollo del cuatrimestre.	7
Estudo de casos/análises de situacións	Valorarase a opinión e capacidade crítica en base á ampliación de coñecementos.	8
Traballos e proxectos	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

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 diferenciaran 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 practico, 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. 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 origines 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
Produción artística: Imaxe II/P01G010V01602