



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	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.			

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	27	69.5	96.5
Resolución de problemas	3	5	8
Saídas de estudo/prácticas de campo	3	0	3
Estudo de casos/análises de situacións	2	0	2

Lección maxistral	10	0	10
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	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.
Lección 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	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 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 *escalabilidade Cuadrícula e proporcionalidade (*x), marxe de protección Usos incorrectos Estudo de tipografía: familias de fontes utilizadas (nome e impresión de familia *tipográfica completa), Estudo 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	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 rexerá 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 do curso realizarase continuamente baixo o traballo de seguimento en clase no proceso de desenvolvemento de documentos persoais presentados por cada alumno, e réxese con base nos seguintes criterios:

7.1.1. criterios xerais de avaliación

O interese o traballo de deseño artístico e funcional realizada. O alumno terá a posibilidade de crear un debate dentro do grupo de clase en defensa da posta en valor do seu traballo. En caso contrario, o profesor pode avaliar este aspecto de forma unilateral.

Comprensión e uso adecuado de técnicas e procesos de TI.

A capacidade de curiosidade experimentación e investigación dos alumnos.

Consistencia ou inconsistencia de todos os exercicios de estudante.

Metodoloxía e planificación do traballo. Traballo de reflexión e antes do proceso de elaboración dun estudo de deseño.

A frecuencia das aulas e actitude axeitada e interese na clase

A conclusión exitosa do traballo e probas esixidos no tema dentro dos prazos estipulados.

7.1.2. Criterios de avaliación importa.

Práctica. coherencia formal, estética e elementos conceptuais utilizadas no exercicio ea súa relevancia para a proposta.

A xerarquía visual e composición.

A elaboración formal, correcto (dixital e impresión) e boa presentación.

Creatividade e orixinalidade no exercicio de planificación dentro da especificidade e directrices do proxecto e as inter-relacións coas propostas de deseño contemporáneo.

teórico

Ampliando o coñecemento transmitido en clase. comprensión aprofundada dos conceptos que foron explicadas e consecuente claridade de expresión dos mesmos.

habilidades analíticas e relación entre contido diferente.

uso correcto da terminoloxía e compromisos.

Orixinalidade e rigor na aproximación ao tema.

Boa presentación dos exercicios e traballos propostos.

Ao avaliar claramente diferente, o contido mínimo alén do cal implica o paso do tema e serven para definir as puntuacións máis altas.

Ningún traballo é traído e, polo tanto, non serán valoradas, os alumnos (as) que non teñan previamente sometidos a guía materia cunha foto recente.

7.2. chamado ordinario decembro

Para a avaliación do curso na sesión de decembro e, así, pasar o curso, os profesores esixen mínima presentación dunha serie de entregas-correccións do traballo do curso durante o semestre eo alumno debe pasar cunha puntuación mínima "suficiente" nas datas prescritas. Estas entregas-correccións é rematada coa entrega final do proxecto persoal global.

ENTREGA DE TRABALLO: O alumno (a) debe estar obrigada a entregar correccións traballo (s) proposta (s) polos profesores durante o curso.

Isto pode requirir polo menos o 80% destas entregas a ser avaliada.

Exame teórico e práctico: Ademais de tal entrega, os profesores a opción dun exame teórico e práctico, de ser considerado necesario reserva, formado por:

- Proba de teórico, con base no contido específico de programación. Só se o alumno sexa superior a este exercicio vai pasar ao seguinte exame práctico.

- exame práctico, que consiste en realizar un traballo baseado nas prácticas desenvolvidas durante o curso. (Exercicio práctico no ordenador, InDesign e Illustrator)

Para pasar o tema a través do sistema de "evidencia de recuperación", é imperativo para superar dúas partes que forman esta chamada:

- Entrega de exercicios
- Proba teórico e práctico.

7.3. Xullo Resit:

Cando o alumno (a) non acadou o nivel esixido, ou non presente avaliación normal de curso esixe un sistema de "probos de recuperación" é articulado. Ademais, o alumno (a) Terá a chamada extraordinaria de xullo.

ENTREGA DE TRABALLO: O alumno (a) debe estar obrigada a entregar correccións traballo (s) proposta (s) polos profesores durante o curso.

Isto pode requirir polo menos o 80% destas entregas a ser avaliada.

Exame teórico e práctico: Ademais de tal entrega, os profesores a opción dun exame teórico e práctico, de ser considerado necesario reserva, formado por:

- Proba de teórico, con base no contido específico de programación. Só se o alumno sexa superior a este exercicio vai pasar ao seguinte exame práctico.

- exame práctico, que consiste en realizar un traballo baseado nas prácticas desenvolvidas durante o curso. (Exercicio práctico no ordenador, InDesign e Illustrator)

Para pasar o tema a través do sistema de "evidencia de recuperación", é imperativo para superar dúas partes que forman esta chamada:

- Entrega de exercicios
- Proba teórico e práctico.

Probos de avaliación de convocatorias extraordinarias<http://belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=31>

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

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