

## Guía docente de *Proyectos III*

Curso 2019-20

### 1. Información

Asignatura	<b>Proyectos III</b>		Curso	<b>3º</b>
Materia	<b>Proyectos de Diseño Gráfico</b>			
Especialidad	<b>Estudios superiores de Diseño gráfico</b>			
Profesor	<b>Daniel Hervás Clivillés</b>			
Departamento	<b>Diseño gráfico</b>			
Un. Temporal	<b>Semestral</b>	Semestre	<b>Segundo</b>	
Horas semanales	<b>7</b>	Aula	<b>Por determinar</b>	
Horario	Por determinar	Tutoría	Jueves 10.05 – 11.00 h. (Departamento de ESDG)	
Carácter	<b>OB</b>	Tipo	<b>TP</b>	
Créditos ECTS	<b>8</b>	Presencialidad	<b>63 %</b>	

Carácter: FB (Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa), PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T (Teórica), TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

## 2. Introducción a la asignatura

El objetivo formativo principal de la asignatura *Proyectos III* es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con objeto de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones conceptuales y formales adecuadas desde el diseño gráfico.

Después de la realización de ciertos proyectos de diseño gráfico durante semestres anteriores, en las asignaturas *Proyectos I* y *Proyectos II*, los estudiantes vuelven a realizar nuevos proyectos. Algunos se corresponderán con contenidos nuevos y otros afrontarán en mayor profundidad contenidos tratados anteriormente.

En el tercer curso se aumenta la exigencia en el aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel, próximo al resultado final que se espera de un profesional del diseño gráfico; así como una justificación teórica y conceptual de las propuestas.

## 3. Requisitos previos y recomendaciones

Para cursar esta asignatura es necesario tener superada la asignatura *Proyectos I* de segundo curso y se recomienda tener superada también la asignatura *Proyectos II* del primer semestre del tercer curso de los ESDG. Será necesario tener suficientemente dominio de los programas de diseño gráfico necesarios para la realización de los proyectos, ya que la formación de esta asignatura no es instrumental.

## 4. Competencias

En el decreto 26/2014, de 14 de mayo, de Extremadura, se regulan las competencias transversales, generales y específicas de las asignaturas correspondientes a los Estudios Superiores de Diseño gráfico. Las competencias transversales serán comunes a cualquier titulación de grado, las competencias generales serán comunes a otras asignaturas del Título Superior de Diseño, y las competencias específicas serán las propias de la especialidad de Diseño Gráfico. De este modo, a la asignatura *Proyectos III* le corresponden las siguientes competencias:

### 4.1 Competencias transversales

- T.3 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que realiza.
- T.6 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T.8 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T.9 - Integrarse en equipos multidisciplinares y contextos culturales diversos.
- T.10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- T.16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### 4.2 Competencias generales

- G.1 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G.3 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G.8 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- G.9 - Investigar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G.11 - Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G.18 - Optimizar la utilización de recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G.19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### 4.3 Competencias específicas

- E.1 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E.4 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

E.6 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

E.7 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas al objetivo del proyecto.

E.15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. Contenidos

Los contenidos de la asignatura *Proyectos III* corresponden a una materia general, llamada *Proyectos de diseño gráfico*. El Real Decreto 633/2010, de 26 de octubre, determina la existencia de esta materia obligatoria para la especialidad de Diseño Gráfico, así como sus contenidos correspondientes, con una asignación de 28 créditos ECTS a repartir en el plan de estudios.

Los contenidos de esta asignatura están desarrollados a partir de una breve descripción contemplada en el Decreto 26/2014, de 4 de marzo, de Extremadura, que regula el Plan de Estudios de las Enseñanzas artísticas Superiores de Diseño, donde dice textualmente: "Identidad corporativa y de producto, su desarrollo sobre soportes físicos, audiovisuales y Web. Envase y embalaje. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Concursística."

### 5.1 Unidades didácticas

Los contenidos a afrontar en los proyectos propuestos a realizar según los contenidos de la asignatura se distribuyen por un total de cinco unidades didácticas, organizadas secuencialmente según el orden siguiente aproximado:

UNIDAD DIDÁCTICA	CONTENIDOS
UD_1 Identidad corporativa	1.1 Introducción al proyecto gráfico 1.2 <i>Branding /IVC</i> (Identidad visual corporativa) 1.3 Identidad verbal: <i>Naming</i> 1.4 Estrategia de marca: posicionamiento, lealtad de marca, arquitectura de marca 1.5 Casos de estudio
UD_2 Identidad de producto	2.1 El <i>packaging</i> 2.2 Diseño gráfico para el envase 2.3 Tipologías de envases 2.4 Casos de estudio

UD_3 Diseño de embalaje	3.1 Embalaje y diseño gráfico 3.2 Embalaje secundario 3.3 Embalaje terciario 3.4 Casos de estudio
UD_4 Señalética	5.1 El signo 5.2 Códigos técnicos y normalizados 5.3 Pictogramas y símbolos 5.4 Señales 5.5 Casos de estudio
UD_5 Gráfica y espacio	6.1 Branding e interiorismo 6.2 Grafismo de interior 6.3 Grafismo urbano 6.4 Gráfica de exposiciones 6.5 Casos de estudio

## 5.2 Actividades obligatorias

- Elaboración de trabajos teóricos sobre los contenidos tratados en la asignatura.
- Investigación y ampliación de contenidos teóricos tratados en la asignatura utilizando bibliografía, recursos en la red y otras fuentes.
- Creación de proyectos gráficos a partir de premisas y condicionantes previos.
- Desarrollo de todas las fases propias del proceso creativo de un diseño.
- Realización de memorias de los proyectos realizados, en formato físico y/o digital.
- Realización de ejercicios teórico-prácticos y de investigación utilizando recursos digitales en red.
- Lecturas y comentarios de textos complementarios de las clases teóricas
- Presentaciones orales y defensas de trabajos teóricos y/o prácticos.
- Pruebas escritas sobre contenidos teóricos.

## 6. Metodología de enseñanza aprendizaje

La metodología propuesta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Proyectos III* pretende desarrollar en el alumno no sólo el aprendizaje de conceptos, sino también de procedimientos y actitudes. Para ello se establecen los siguientes principios metodológicos generales, que serán considerados para la proyección adecuada de los contenidos:

**PARTICIPATIVA:** Durante las clases el alumnado deberá participar activamente. Las explicaciones teóricas del profesor deberán completarse siguiendo unas pautas dadas, para que el alumno amplíe dichos contenidos mediante las actividades propuestas, tanto individual como colectivamente. Con esto se pretende reforzar el carácter práctico de la asignatura.

**INVESTIGATIVA Y PROYECTUAL:** Se potenciará una metodología orientada a la investigación, tanto teórica como creativamente. Así, una de las metodologías fundamentales en el diseñador gráfico, se interiorizará desde la práctica. Se investigará en el desarrollo de trabajos teóricos, apoyándose fundamentalmente en la bibliografía aportada, y se hará también en la investigación creativa de proyectos de diseño gráfico, poniendo un énfasis especial en la metodología proyectual: investigación, fase de bocetos, realización final y presentación.

**DIVERSIFICADA:** Se realizarán diferentes tipos de actividades, intentando que sean lo más diversificadas posibles. Se contempla trabajar práctica y teóricamente en soportes escritos, comunicación oral, formatos digitales y soportes físicos. Ocasionalmente se complementará con visitas a exposiciones o eventos relacionados con el diseño, así como la invitación al centro a profesionales del sector que puedan impartir charlas y conferencias.

**CONSTRUCTIVISTA Y SECUENCIADA:** Secuenciar los contenidos que han de trabajarse en una asignatura tan amplia como la que nos ocupa es una tarea compleja. Se partirá de los conocimientos del alumnado, tanto los propios de la asignatura como los de su experiencia personal y su relación con el entorno; empezando por los conceptos más elementales y ampliándolos sobre la asimilación de los anteriores. La secuenciación atenderá al grado de dificultad de los contenidos, con más dedicación en los más complejos.

**GRUPAL:** Se empleará el trabajo por grupos en determinadas actividades con el fin de fomentar actitudes de cooperación, tales como: compañerismo, respeto, colaboración e integración; y también para entrenar la destreza del trabajo en equipo para la profesión de diseñador gráfico.

**PERSONALIZADA:** Facilitando la asimilación de los contenidos a cada uno de los alumnos/as y, en su caso, incluyendo apoyos para quienes lo necesiten, de una manera personal e individualizada, ajustándose a una práctica guiada por el principio de la atención a la diversidad.

## 6.1 Actividades de aprendizaje

El aprendizaje se realizará mediante la combinación de diferentes tipos de actividades, tales como: clases teóricas, lecturas y análisis de casos de estudio debates, presentaciones orales por parte de los alumnos, realización de trabajos teóricos y de investigación, realización de proyectos creativos y el uso de recursos disponibles en la red.

Clases teóricas	Los contenidos teóricos serán presentados en clase por el profesor y serán objeto de debate y discusión por parte de los alumnos. La presentación de contenidos teóricos se ilustrará adecuadamente para una mejor comprensión por parte del alumnado. Complementariamente se proporcionará a los alumnos diferentes textos sobre los temas tratados para que los lean en horario no presencial. Estos textos se analizarán en clase para que los alumnos expresen opiniones y aclaren las dudas surgidas durante la lectura.
Clases prácticas	Las sesiones teóricas irán acompañadas de actividades prácticas para facilitar la adquisición de los conceptos y la resolución de problemas. Serán desarrolladas individualmente o en grupos, para fomentar el trabajo en equipo. Los alumnos realizarán también tareas fuera del horario lectivo, tanto de forma individual como colectiva, con el fin de aprender a resolver problemas de diseño gráfico reales o simulados, propios del sector del diseño gráfico. Las actividades prácticas consistirán fundamentalmente en el desarrollo de los proyectos gráficos correspondientes.
Presentaciones orales	Los alumnos tendrán que realizar presentaciones orales y defender todos los proyectos realizados. La claridad expositiva y la concreción de las propuestas serán determinantes en el entrenamiento de las aptitudes del diseñador gráfico.
Proyectos	Recopilación de los elementos creados durante el proceso creativo del proyecto más representativos. Se presentarán como portafolio en formato físico y/o digital, cuidando su presentación. Se adjuntará memoria descriptiva
Actividades complementarias	Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación u otro tipo de actividades complementarias de la asignatura.
Tutorías	Seguimiento individual (o en grupo reducido) de los proyectos que se estén realizando. Presencial por turnos establecidos.

## 6.2 Estrategias evaluativas

- Presentación y defensa: exposición oral de trabajos o proyectos. Justificación del desarrollo de la investigación y exposición de conclusiones.
- Trabajos teóricos: realización de trabajos teóricos a partir de los contenidos tratados en la asignatura. Incluirán investigación conceptual, casos de estudio y bibliografía.
- Proyectos: realización creativa de proyectos gráficos en base a ciertas pautas preestablecidas presentados en una carpeta -o similar- en formato físico y/o digital, con una recopilación de material seleccionado durante el proceso del proyecto y una memoria.
- Participación: actitud activa (dudas, sugerencias, opiniones, ofrecimientos voluntarios), asistencia frecuente a las clases presenciales y participación en actividades y visitas complementarias.

## 6.3 Medidas de atención ala diversidad

Se entiende por Atención a la Diversidad (*Decreto 228/2014 de 14 de Octubre por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en Extremadura*), el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a favorecer el progreso educativo del alumnado, teniendo en cuenta sus diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales y culturales, lingüísticas y de salud.

Teniendo en cuenta lo anterior, en la programación de esta asignatura se contempla la Atención a la Diversidad en diferentes tipos de actividades, metodología e instrumentos y procedimientos de evaluación, que tienen como objetivo adaptar la respuesta educativa a las diferentes necesidades del alumnado. Algunas medidas previstas, en función de su necesidad, de actividades, metodología y evaluación son:

### ACTIVIDADES

- Actividades con diferentes grados de dificultad y diversidad de opciones.
- Actividades que se llevan a cabo con diferentes tipos de agrupamiento: pequeño grupo, parejas o individualmente.
- Actividades que faciliten su aplicación en la vida cotidiana.

### METODOLOGÍA

- En las clases se combinará la teoría con la realización de ejercicios prácticos.
- Se usarán diferentes materiales y/o recursos (visuales, auditivos, multimedia...).
- Se facilitarán esquemas y cronogramas para ayudar a los alumnos a estructurar los contenidos y el desarrollo de la asignatura.

### EVALUACIÓN

- Se partirá de una evaluación inicial para partir de los conocimientos previos de los alumnos, a través de: test de introducción, lluvias de ideas, preguntas orales...
- El sistema de evaluación es diversificado y sumativo.



## 7. Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

Los 8 créditos ECTS (cada uno de 25 horas de trabajo) correspondientes a la asignatura *Proyectos III* suponen un total de 200 horas de dedicación global por parte del alumno, de las cuales, durante las 18 semanas del curso son 126 horas de trabajo presencial (siete horas por semana) y 74 horas de trabajo autónomo, como se explica en la siguiente tabla:

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis-investigación	Portafolio	Participación
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	3		3	T.3, G.3, G.17, E.6	x							
Clases teórico- prácticas	15		15	T.3, G.3, G.17, E.6						X		X
Clases prácticas	18		18	T.3, T.4, T.9, T.10, G.1, G.3, G.8, E.7		X				X		X
Actividades obligatorias evaluables	75	62	137	T.3, T.4, T.9, T.10, G.1, E.1, E.6, E.7	X	X				X		X
Tutoría	3	3	6	T.3, T.6, G.9, E.7	X	X				X		X
Seminarios/ Jornadas												
Pruebas evaluación												
Actividades complementarias	3		3	T.16, G.9, E.15		X				X		X
Presentaciones orales	9	9	18	T.3, T.8, G.11, G.19, E.4		X						X
Total HORAS de trabajo estudiante	126	74	200			10%	60%			20%		10%
												100%

### 7.1 Calendario y/o cronograma de la asignatura

Las aproximadas 18 semanas hábiles que dura el periodo lectivo del semestre se distribuye del siguiente modo:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UD_1 Identidad corporativa	6 SEMANAS
UD_2 Identidad de producto	3 SEMANAS
UD_3 Diseño de embalaje	3 SEMANAS
UD_4 Señalética	3 SEMANAS
UD_5 Gráfica y espacio	3 SEMANAS

## 8. Evaluación y Calificación

### 8.1 Sistema de Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en diversos momentos del proceso de aprendizaje: al comienzo de la fase de aprendizaje, con la evaluación inicial; durante el transcurso del proceso, con la evaluación formativa; y al finalizar el proceso de aprendizaje con la evaluación sumativa.

El proceso evaluador contemplará una primera fase de diagnóstico que tienda a identificar la situación inicial de los alumnos en relación con las competencias que se pretenden desarrollar. La *evaluación inicial* debe permitir conocer la situación concreta de cada alumno en cuanto a sus conocimientos y aptitudes previas, así como detectar sus posibles errores y estereotipos de partida, tanto perceptivos como representativos. Las conclusiones que puedan obtenerse de la evaluación inicial deberán tenerse en cuenta en las siguientes evaluaciones formativa y sumativa.

A partir de esta fase inicial, el proceso debe revestir un carácter cualitativo y explicativo, e interpretar todos aquellos datos e informaciones que permitan entender y valorar la evolución experimentada en los esquemas de conocimiento de los alumnos. La dinamización de sus competencias precisa de acciones de contraste, reflexión y orientación; es decir, precisa de actuaciones propias de la evaluación. Por tanto, la

evaluación nunca se reducirá a actuaciones aisladas, sino que será entendida como todo un conjunto de actuaciones mediante las cuales se ajustará progresivamente la ayuda pedagógica a las características y necesidades del alumno/a, estableciendo el grado de consecución de los contenidos y de desarrollo de las competencias, de acuerdo con los objetivos. La *evaluación formativa* implica establecer registros que permitan determinar cuáles son los progresos y dificultades que jalonan el proceso de aprendizaje de cada alumno para establecer la ayuda pedagógica necesaria. Por consiguiente, se trata de una acción a desarrollar de forma constante, verificando qué es lo que el alumno/a va superando con relación a contenidos y objetivos, detectando los obstáculos y las causas que los producen, y aplicando los mecanismos necesarios para superarlos. La evaluación del aprendizaje se realizará de forma *continua* y diferenciada, verificando lo que el alumno/a va superando en relación con objetivos y contenidos, y asignándole un valor a todo aquello que va asimilando, teniendo en cuenta sus propias circunstancias y ritmo de aprendizaje.

La *evaluación sumativa* se realizará al finalizar la fase de aprendizaje, para determinar el grado en el que el alumno ha conseguido los objetivos marcados, midiendo los resultados del proceso de aprendizaje, y valorando la consecución de las competencias previstas en base a todo aquello que el alumno/a ha asimilado en un período concreto, reflejado en las actividades, trabajos y pruebas que los alumnos han realizado durante el proceso de aprendizaje.

Los *procedimientos* para recoger la información necesaria, todos ellos estrechamente relacionados, serán los que siguen:

- Seguimiento y análisis de las prácticas realizadas por los alumnos. Este seguimiento se realizará de forma directa durante el proceso, cuando se lleve a cabo en el aula y, en todo caso, recogiendo para que puedan ser analizadas y valoradas detenidamente por el profesor.
- Observación sistemática de los alumnos en el aula, fundamentalmente durante el proceso de realización de desarrollo proyectual y/o de recuperación. Este procedimiento es especialmente válido para analizar y valorar los hábitos y procedimientos de trabajo, el dominio y destreza en la realización y las actitudes, así como detectar las dificultades.
- Diálogo profesor con los alumnos, individual y colectivamente, que va inevitablemente unido a los anteriores. Se entenderá como estrategia para corregir errores, tanto conceptuales como procedimentales, orientar adecuadamente los procesos, hábitos y destreza en el trabajo, y las mismas actitudes. También debe facilitar al alumno la reflexión y el análisis crítico de su propio proceso de aprendizaje. Este diálogo debe igualmente servir para que el alumno/a sienta apreciado su trabajo como único y original, así como para que conozca sus logros y aciertos, con lo que se les estimulará a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje.

- Pruebas específicas de diferentes tipos, con un carácter de resumen de contenidos necesarios para continuar de forma fluida el proceso de enseñanza- aprendizaje. Ayudarán a valorar la asimilación real y autónoma de contenidos en un período concreto.

Este procedimiento implica establecer lo que se va a evaluar mediante los criterios de evaluación.

## **8.2 Criterios de evaluación y calificación**

Los criterios de evaluación están definidos por la consecución de las siguientes competencias específicas relacionadas con la metodología del diseño de proyectos gráficos:

- Utilizar con propiedad el vocabulario específico de la asignatura.
- Aplicar correctamente la metodología de creación e innovación en proyectos de diseño gráfico.
- Conocer los fundamentos del diseño de envase y embalaje.
- Demostrar autonomía en las operaciones básicas de manejo y mantenimiento de las herramientas de trabajo más habituales.
- Crear soluciones apropiadas a los requerimientos de cada proyecto gráfico.
- Conocer la teoría de la señalética y su modo de aplicación práctica, sobre diferentes soportes y en diversos espacios, según sus propias singularidades.
- Comprender las peculiaridades del diseño de identidad para una marca, un producto o una persona.
- Ser capaz de desarrollar elementos físicos o digitales de presentación individual del trabajo creativo propio.
- Usar adecuadamente las herramientas de los programas de diseño necesarios para la aplicación técnica de los proyectos.

## **8.3 Criterios de promoción y mínimos exigibles**

Ante la realización de un proyecto gráfico determinado deberá demostrarse la competencia en:

- Seguir la metodología de trabajo propia de toda actividad proyectual del diseño gráfico.
- Ajustar formalmente las propuestas gráficas a los supuestos comunicativos de que se trate.
- Realizar con creatividad los bocetos preparatorios evidenciando la evolución de las ideas desde las etapas iniciales hasta la formulación de la propuesta final.
- Demostrar haber aprendido criterios de generación del material gráfico, compilado bajo criterios de unidad formal, sintáctica y estética que dan forma al proyecto gráfico.
- Haber adquirido capacidad de búsqueda de información y documentación, saber analizarla, sintetizarla, interpretarla y adaptarla.
- Saber generar el material con diferentes recursos gráficos según necesidades para la elaboración del proyecto.
- Respetar los plazos señalados en la programación, en las diferentes fases del proyecto y su entrega.
- Analizar el propio trabajo y evaluarlo tomando como referencia los conceptos estudiados en clase.
- Presentar el proyecto correctamente y de manera atractiva e innovadora.

#### 8.4 Sistema de calificación

APARTADO	ELEMENTO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN
I – PARTICIPACIÓN ACTIVA		
A)	Participación	10%
B)	Presentaciones orales	10%
II – CONOCIMIENTOS TEÓRICO-PRÁCTICOS		
C)	Trabajos teóricos y de investigación	20%
III – HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS PRÁCTICOS		
D)	Tareas prácticas: proyectos gráficos	60%

#### NOTAS ACLARATORIAS:

- Los trabajos que se entreguen fuera de la fecha de entrega prevista podrán no ser evaluados, a criterio del profesor. En su caso, la calificación máxima será solo de apto (5 puntos).
- Para poder calcular la media de calificación, definida por los porcentajes establecidos, será necesario aprobar por separado cada uno de los apartados que componen el sistema de calificación.
- Las faltas de asistencia injustificadas superiores al 20% supondrán la supresión del sistema de evaluación continua, por lo que se evaluará la asignatura globalmente al final del cuatrimestre lectivo. Además de la corrección de la totalidad de ejercicios y proyectos realizados en la asignatura, deberá realizarse un examen teórico-práctico de los contenidos de la asignatura que deberá aprobarse para poder hacer media, y supondrá la mitad porcentual de la nota final.

#### 8.5 Convocatorias

- 1ª convocatoria: aplicando todos los apartados (A, B, C y D) contemplados en el sistema de calificación.
- 2ª, 3ª y 4ª convocatoria: aplicando los siguientes apartados con sus correspondientes porcentajes de calificación: C (30%) y D (70%).

#### 8.6 Ponderación para la evaluación continua.

Con una periodicidad mensual se podrá informar al alumno de la nota provisional, atendiendo solo a los apartados del sistema de calificación de los que se haya participado hasta ese momento.

#### 8.7 Criterios para la evaluación de la presencialidad.

Dado que se trata de un modelo de enseñanza presencial, la asistencia es obligatoria; por lo que se exigirá un mínimo del 80% de presencialidad. Las faltas de asistencia injustificadas superiores al 20% supondrán

la supresión del sistema de evaluación continua, por lo que se evaluará la asignatura globalmente al final del cuatrimestre lectivo. Además de la presentación de la totalidad de ejercicios y proyectos realizados en la asignatura en los periodos de ausencia, sin ser esto causa eximente, deberá realizarse también un examen teórico-práctico de los contenidos de la asignatura que deberá aprobarse para poder hacerse media, y supondrá la mitad porcentual de la nota final.

#### **8.8 Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.**

Excepcionalmente, se mantendrá la evaluación continua en la primera convocatoria a alumnos que no cumplan el mínimo de presencialidad estipulado, siempre y cuando se cumpla que: las ausencias no superen el 50%, se deban a causas de fuerza mayor y/o autorizadas previamente, y se justifiquen documentalmente. En cualquier caso, una presencialidad inferior al 50% supondrá la pérdida del derecho a evaluación continua.

#### **8.9 Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad.**

En el caso de alumnos que presenten algún tipo de discapacidad que les impida el correcto seguimiento de la asignatura o la realización de los ejercicios prácticos se estudiará, de manera personalizada, la adaptación correspondiente de acuerdo con los especialistas médicos y el personal de asistencia social del centro educativo.

#### **8.10 Medidas excepcionales en la evaluación.**

Cualquier otra circunstancia excepcional para la evaluación no contemplada previamente se tratará en reunión de departamento y se decidirá de acuerdo con el Plan Educativo de Centro.

## **9. Recursos y materiales didácticos**

Para un correcto desarrollo de la asignatura serán necesarios los siguientes recursos:

1. DEL ALUMNO/A: material básico para tomar apuntes y, ocasionalmente, materiales artísticos para realizar ejercicios en formato físico, tales como: lápices, útiles de dibujo técnico, diferentes tipos de papel, material gráfico como revistas o periódicos, y otros materiales complementarios para la preparación física de los proyectos a entregar. Será necesario que el alumnado disponga de su propio equipo informático (propio o del centro), así como ordenador para la realización de tareas fuera del horario lectivo, para lo que será de utilidad también disponer de conexión a Internet, escáner e impresora. Como material de apoyo el alumno/a tendrá que manejar textos e imágenes que se irán especificando por el profesor.

2. DEL PROFESOR: Utilización del material de aula (equipo informático y proyector, pizarra, apuntes propios y bibliografía). Como cuaderno del profesor y plataforma educativa en línea se utilizará Google Classroom. En determinados momentos se podrá contar con la participación de profesionales

externos que cumplimenten la labor en el aula. Un recurso tecnológico importante durante el transcurso de toda la asignatura será la interacción por redes sociales. Servirá para: publicar actividades o contenidos teóricos complementarios de las clases teóricas, facilitar reseñas bibliográficas, mostrar algunos trabajos prácticos de los alumnos, facilitar la comunicación ubicua con el profesor y entre los alumnos, favorecer un contexto de opinión y desarrollar un ambiente de colectividad también fuera del aula.

3. DEL AULA: Se considera imprescindible un aula dotada con algunos ordenadores de apoyo que puedan necesitar eventualmente los alumnos, y que cuente con escáner, impresora y los programas básicos para la asignatura. Es recomendable una correcta conexión a Internet, que será más adecuada si ofrece también conexión inalámbrica, para favorecer así la filosofía BYOD (*Bring Your Own Device*), o “trae tu propio dispositivo”. También se necesita un aula donde puedan realizarse las explicaciones teóricas, dotada con pizarra y que permita oscurecerse para proyectar imágenes y otros materiales audiovisuales. La clase deberá contar, así mismo, con mesas suficientemente grandes donde los alumnos puedan realizar sus bocetos y todas aquellas actividades prácticas que no se desarrollan en soporte informático.

## 10. Bibliografía

### 10.1 Bibliografía general

- AMBROSE, Gavin y HARRIS Paul (2015). *Metodología del Diseño (bases del diseño)*. Parramón
- FRUTIGER, Adrian (2015). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Ed. GG

### 10.2 Bibliografía complementaria

#### IDENTIDAD CORPORATIVA

- CHAVES, Norberto (2013). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. GG
- DAVIS, Melissa (2010). *Fundamentos del branding*. Ed. Parramón

#### IDENTIDAD DE PRODUCTO Y EMBALAJE

- AMBROSE, Gavin y HARRIS Paul (2011). *Packgaging de la marca (bases del diseño)*. Parramón, Barcelona.

#### GRÁFICA Y ESPACIO

- AA.VV. (2014). *Branding & Spaces*. Ed. Monsa
- SERRATS, Marta (2006). *Imagen gráfica. Aplicaciones en espacios públicos*. Maoma P. Barcelona.

#### SEÑALÉTICA

- AICHER, Otl y KRAMPEN, Martin (1995). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Ed. GG. Barcelona.

- SIMS, Mitzi (1991). *Gráfica del entorno. Signos, señales y rótulos. Técnicas y materiales*. Ed. GG. Barcelona.

## 11. Webs y otras fuentes

### 11.1 Direcciones web de interés

- [www.graffica.info](http://www.graffica.info)
- [www.brandemia.org](http://www.brandemia.org)
- [www.behance.net](http://www.behance.net)
- [www.dribbble.com](http://www.dribbble.com)
- <http://www.guiaenvase.com/bases/guiaenvase.nsf/>

### 11.2 Otros materiales y recursos didácticos

Aplicaciones móviles:

- *Fontbook*