

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO  
GUÍAS DOCENTES 2018/2019. 1<sup>er</sup> SEMESTRE

**PROYECTOS I**

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 1.1. Asignatura
  - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 2.1. Breve descripción
  - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
  - 4.1. Generales
  - 4.2. Transversales
  - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
  - 5.1. Técnicas docentes
  - 5.2. Desarrollo
  - 5.3. Trabajo del alumno
  - 5.4. Actividades evaluables
  - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 6.1. Instrumentos para la evaluación
  - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura		
Denominación	PROYECTOS I	
Tipo	OBLIGATORIA	
Materia	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
Especialidad	DISEÑO GRÁFICO	
Curso y semestre	2º 1ºer SEMESTRE	
Nº créditos ECTS	7	
Horas lectivas semanales	6	
Horario de impartición	2ºA. Miércoles de 8,15 a 11,35 Jueves de 8,15 a 9,55 2ºB. Lunes de 8,15 a 11,35 Jueves de 9,55 a 11,35 2ºC. Martes de 14,55 a 17,50 Miércoles de 15,45 a 17,50	
Departamento	PROYECTOS Y TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
CARLOS CALVO ROSA ROS	rros@esda.es	2ºA y B 2ºC

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

La asignatura eminentemente práctica, se centra en la realización de proyectos donde se pretende desarrollar la profesionalidad y calidad técnica.

Todos los ejercicios simularán proyectos reales complejos, por tanto el alumno no resolverá sólo aspectos parciales, sino que se enfrentará a todo el proceso de diseño, desde los condicionantes hasta la producción. Se fomentará la creatividad y las soluciones innovadoras, pero se tendrá en cuenta en mayor medida, las soluciones que mejor se ajusten a los condicionantes y problemas planteados, junto a la adecuada adaptación a los medios de producción.

En el proceso de diseño se mantendrá siempre una evaluación y verificación de las decisiones tomadas, para no dejar ningún aspecto sin resolver.

Todo ello teniendo en cuenta que las decisiones y soluciones sean compatibles y tengan total viabilidad para su producción. Para ello se pondrá especial atención en que el alumno domine correctamente los aspectos técnicos y tecnológicos.

Los ejercicios propuestos son susceptibles de modificación si así lo aconseja la marcha del curso. Se pretende que durante el primer cuatrimestre se trabaje individualmente, no así en los dos proyectos del

segundo cuatrimestre, por considerarse de interés que los alumnos se acostumbren a trabajar en equipo, para escuchar las valoraciones de los demás y repartirse las funciones.

Los trabajos podrán estar coordinados con las demás asignaturas, pudiendo participar éstas en la realización de algunos aspectos del proyecto. El carácter eminentemente práctico de la asignatura debe permitir y fomentar que el alumno aplique los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Se fomentará la defensa de los trabajos, mediante el análisis público y realización de memorias.

## 2.2. Contextualización

El diseño gráfico esta presente en nuestra vida, nos acostumbramos a sus mensajes y a su presencia constante en el mundo que nos rodea. Así, el diseño gráfico se expresa en distintos soportes: desde un libro, una señal, un logotipo, un cartel...

Esta asignatura pretende ahondar durante este curso, en los conocimientos correspondientes a cuatro áreas del diseño gráfico : identidad corporativa, PLV, elaboración de campañas sociales o de propaganda y proyectos señaléticos, ya que en 3º se trabajará con los alumnos el resto de las áreas del diseño impreso.

## 3. CONTENIDOS

Definición y realización de proyectos.

Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Métodos de investigación en el diseño. El trabajo en equipo el proceso proyectual como investigación.

Técnicas para la visualización de ideas.

La identidad y la imagen de las corporaciones. Identidad corporativa.

Medios para la gestión de marca publicidad. Identidad de producto.

La campaña de propaganda institucional.

El tratamiento gráfico de la información.

Gráfica y comunicación aplicadas al espacio. Señalética.

Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados

Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.

Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

Producción industrial. Especificaciones técnicas. Contrato y seguimiento. Relación con las empresas de artes gráficas o audiovisuales.

Evaluación de los resultados. Calidad y efectividad. Aceptación y perdurabilidad de la imagen y del mensaje.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1. Generales

CG-1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y



condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG-3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG-7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CG-8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG-10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG-11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG-14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG-15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG-16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG-17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

CG-18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG-20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG-21 Dominar la metodología de investigación.

CG-22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## 4.2. Transversales

CT-3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT-4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT-6 Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CT-7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT-8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

CT-9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT-10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT-11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT-12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CT-14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT-15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT-16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT-17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural y medioambiental, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

### 4.3. Específicas de la especialidad

CEDG-1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEDG-2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEDG-4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEDG-5 Establecer estructuras organizativas de la información.

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

CEDG-7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CEDG-8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEDG-9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEDG-10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEDG-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. METODOLOGÍA

### 5.1. Técnicas docentes

#### **Clases teóricas**

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

#### **Clases prácticas**

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

#### **Trabajos individuales**

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

#### **Tutorías académicas individuales**

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y

los trabajos prácticos de la asignatura

**Sesiones de exposición y debate**

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

**5.2. Desarrollo**

Los temas que se recogen en la programación se desarrollarán a través de la exposición en clase de los contenidos teóricos y técnicos, que posteriormente se aplicarán mediante ejercicios prácticos. Así, las sesiones de clase se dividirán en informativas, en las que el profesor se encargará de aportar los conceptos y documentación necesarios para avanzar en la materia, y el "taller" propiamente dicho. La relevancia del aspecto gráfico-visual en esta asignatura, implica que la explicación de los temas se complementará con proyecciones, ejemplos reales de trabajos editados, etc. Se facilitarán además referencias bibliográficas sobre los temas abordados en clase.

La metodología hará hincapié durante todo el curso, en la necesidad de trabajar siempre a partir de un pliego de condiciones totalmente estructurado. Este pliego estará definido por el profesor en los aspectos más importantes, sin embargo el alumno a través del análisis, completará toda la información necesaria hasta conseguir cerrar todos los condicionantes.

**5.3. Trabajo del alumno**

Actividades	Horas
<b>Actividades presenciales dirigidas</b>	
Clases teóricas	24
Clases prácticas	35
Presentación de trabajos y proyectos	10
Realización de exámenes y revisión	
<b>Actividades presenciales supervisadas</b>	
Asistencia a las tutorías	1,5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	
Estudio	22
Preparación y realización de trabajos	78
Asistencia a exposiciones o conferencias	4,5
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>175</b>

#### 5.4. Actividades evaluables

##### **EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA**

La evaluación del estudiante será global, con ejercicios prácticos evaluables durante el período de docencia y la posibilidad de una prueba final teórico -práctica en el caso de que se observen deficiencias en la atención e interés por la asignatura, así como por faltas de asistencia reiteradas e injustificadas.

##### Actividades prácticas evaluables.

Realización de dos ejercicios relacionados con los siguientes contenidos:

1.- La identidad y la imagen de las corporaciones. Identidad corporativa.

Estrategias de intervención en el rediseño de la imagen.

Configuración de la personalidad corporativa.

La presentación gráfica de la identidad visual corporativa. Análisis de logo-marcas.

Estudio de cada una de las partes gráficas y comunicativas, que intervienen en la configuración de un logo-símbolo.

El manual de identidad visual corporativa. Diseño de marca.

2.- Medios para la gestión de marca y publicidad. Identidad de producto.

La identidad visual y los sistemas de comunicación.

Estudio de los sistemas más adecuados, intensidad de la actuación en cada medio según el concepto de empresa.

Diseño del manual de normas de identidad en aplicaciones específicas complejas.

El entorno y la información del producto en el lugar de venta.

La identidad visual corporativa en aplicaciones con función publicitaria, en el entorno cercano a la compra.

3.-Estudio de presupuestos y análisis de viabilidad. Memoria analítica, metodológica y justificativa.

4.-Producción industrial. Especificaciones técnicas. Contrato y seguimiento. Relación con las empresas de artes gráficas o audiovisuales.

5.-Evaluación de los resultados. Calidad y efectividad. Aceptación y perdurabilidad de la imagen y el mensaje.

Los dos últimos puntos, más que considerarse como bloques autónomos se aplicarán en todos los proyectos que se desarrollen. Relacionándose, el primero con la necesidad de trabajar a partir de un pliego de condiciones y las capacidades tecnológicas y técnicas que pueda afrontar el encargo, y el segundo con el objetivo de desarrollar las capacidades de análisis, evaluación y crítica del propio trabajo y del ajeno.

##### Ejercicios prácticos

1.-Diseño del manual básico de normas de identidad visual corporativa.

2.-Manual .PLV. Envase y embalaje. Publicidad y promoción.

##### **ADD**

La asignatura eminentemente práctica se centra en la realización de proyectos en clase por parte del alumno y en ejercicios autónomos tutorados relacionados con las unidades didácticas planteadas,



basados fundamentalmente, en la búsqueda de documentación, el análisis, la planificación y la metodología. Se pretende desarrollar la profesionalidad, la calidad técnica y la capacidad de investigación.

Trabajos realizados en las ADD:

1. Ligado a las primeras fases del proyecto gráfico: búsqueda y análisis de información relevante previa a la solución de un caso. El criterio de selección de imágenes a analizar será el grado de expresividad que el alumno identifique en diferentes identidades corporativas.
2. Ligado a la fase de desarrollo corporativo: búsqueda e identificación de aplicaciones corporativas especiales que refuercen el carácter y personalidad de la empresa. Tendrá una repercusión en el trabajo de clase, ya que el alumno elegirá y desarrollará de entre las analizadas dos aplicaciones nuevas no planteadas por el profesor.

\* En caso de que la marcha y el nivel del curso así lo aconsejara podría producirse algún cambio, adaptación o modificación en la planificación y definición de los trabajos aquí planteados.

#### **Evaluación final semestre**

En caso de que el alumno no haya presentado, aprobado o superado las competencias correspondientes a la asignatura antes de finalizar el semestre deberá realizar:

Prueba individual final escrita basada en preguntas de desarrollo sobre los bloques temáticos desarrollados. Incluida en la planificación de exámenes del centro.

Entrega de todos los trabajos teóricos y proyectos realizados en clase y en ADD. Defensa oral.

#### **Evaluación convocatoria extraordinaria**

Para constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y defenderán ante el profesor los ejercicios teóricos y prácticos requeridos durante el mismo, teniendo que superar a su vez una prueba teórico-práctica que supondrá el 50 % de la calificación final.

Tras las calificaciones de los ejercicios así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

## 5.5. Bibliografía

### ESPECÍFICA

- BASSAT, LUIS. " *El libro rojo de la publicidad*" Ed. Folio
- CERVERA FANTONI, ANGEL LUIS " *Envase y embalaje. La venta silenciosa*" Ed. ESIC.
- COSTA. JOAN " *Diseñar para los ojos*". Ed. Joan Costa Punto Com
- CHAVES, NORBERTO " *La imagen corporativa, Teoría y Metodología de la identificación institucional*". G. Gili.
- CHAVES, NORBERTO. " *La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos*". Ed. Paidós
- FISHEL, CATHARINE " *Rediseño de la imagen corporativa*". Ed. Gustavo Gili.
- GATTER, MART " *Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*". Ed. Index Book
- JURY, DAVID. " *Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas*". Ed. Index Book.
- KUNZ, WILLI " *Tipografía: macro y microestética*". Ed. Gustavo Gili.
- MUNARI, BRUNO " *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*". Ed. Gustavo Gili.
- PANERO, JULIUS / ZELNIK, MARTIN. " *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*" Ed. Gustavo Gili
- POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL. " *Diseño e industria gráficas*". ELISAVA Ediciones
- POZO PUÉRTOLAS, RAFAEL. " *Producción de proyectos gráficos*". ELISAVA Ediciones
- RYBERG, ROBERT. " *Manual de producción gráfica*". Ed. Gustavo Gili.
- VIDALES GIOVANNETTI, M. DOLORES " *El mundo del envase*". Ed. Gustavo Gili
- VILLAFANE, JUSTO. " *La gestión profesional de la imagen corporativa*". Ed. Pirámide.

### GENERAL

- BURTENSHAW, KEN / MAHON, NIK / BARFOOT, CAROLINE " *Principios de publicidad*". Ed. Gustavo Gili
- CATHARINE FISHEL, CATHARINE " *El arte de la producción creativa*" Ed. Index Book
- CONTRERAS, FERNANDO. / ROMERA CÉSAR SAN NICOLÁS. " *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*". Blur ediciones.
- COSTA, JOAN " *La imagen de marca*". Ed. Paidós
- DREW, JOHN T. / MEYER, SARAH A. " *Tratamiento del color*". Ed. Blume
- FORSSMAN, FRIEDRICH " *Primeros auxilios en tipografía*". Ed. Gustavo Gili.
- GÖTZ, VERUSCHKA. " *Retículas para internet y otros soportes*". Ed. Index Book.
- HEALEY, MATTHEW " *¿Qué es el branding?*". Ed. Gustavo Gili.
- TENA PARERA, DANIEL " *Diseño gráfico y comunicación*" Ed. Pearson.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Según las actividades descritas anteriormente, los criterios de evaluación se aplicarán según se expone.

Criterios para los proyectos realizados en clase:

- Capacidad para generar propuestas que se ajusten a las especificaciones de un pliego de condiciones.

Correcta aplicación de los conocimientos en la solución de los problemas planteados.  
Saber aplicar soluciones distintas a las diferentes funciones de la comunicación visual y la publicidad.  
Desarrollo de la creatividad y la capacidad artística adaptándolas a las directrices técnicas  
Planificación y adecuación del proceso de trabajo.  
Adecuación de las soluciones tomadas desde el punto de vista tanto de la comunicación como de la producción industrial. Solución de problemas técnicos  
El conocimiento de las diversas metodologías vinculadas al desarrollo de proyectos de diseño gráfico y comunicación visual y su aplicación.  
Dominio de las técnicas propias del diseño gráfico, aplicando las más adecuadas en cada caso.  
Corrección en la redacción y faltas de ortografía  
Defensa y argumentación de las decisiones y soluciones adoptadas.  
Calidad técnica y acabado de los trabajos desarrollados en clase. Correcto uso de técnicas y materiales.  
Capacidad para solucionar una propuesta factible en cualquier supuesto de cualquiera de los campos básicos de diseño gráfico

Criterios para los trabajos realizados en las tutorías:

Actitud y concienciación como profesional frente al proyecto de diseño  
Desarrollo de la capacidad analítica, como base del estudio de proyectos ya existentes.  
Búsqueda de documentación.  
Conocimiento y aplicación de los conceptos teóricos ligados al diseño gráfico.  
Originalidad y capacidad de presentar alternativas a las estrategias convencionales dentro de los límites propios del proyecto.  
Desarrollo de la experimentación gráfica y técnica.  
Evaluación y crítica del propio trabajo.

Criterios a nivel general.

Además de los expuestos anteriormente se tendrán en cuenta los siguientes:

El interés por la asignatura, la actitud, asistencia y puntualidad.  
La participación en clase y el esfuerzo en el ejercicio de la argumentación razonada y juicio crítico ante las manifestaciones de la cultura gráfica, hacia el propio trabajo y el de los demás.  
La evolución en el desarrollo de las capacidades y el conocimiento teórico y técnico  
Nivel de autonomía en el trabajo.  
Actitud ante el trabajo en equipo.  
La capacidad de reacción frente a los imprevistos.  
El respeto a los plazos fijados en la entrega de los trabajos.  
La asistencia a exposiciones, conferencias, charlas u otro eventos relacionados con la asignatura y con la materia en general.



Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final, vendrá dada por la suma de las pruebas y actividades realizadas a lo largo del semestre, cada una de estas será calificada de 0 a 10 y todas tendrán el mismo valor a la hora de hallar la media.

Los criterios de calificación vienen dados por los acuerdos tomados en el Departamento y en la Coordinación de la Especialidad y por lo tanto, aparecen especificados en el **apartado 10**.

ALUMNOS REPETIDORES: los alumnos en esta situación, deberán entregar todos los trabajos prácticos y teóricos y realizar las actividades propuestas en la asignatura.

## 8. CRONOGRAMA

### PROYECTOS I

	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
Clases teóricas	1-2-3-4-5	6-7	8-9-10	11-12
Trabajos clase	Diseño del manual básico de normas de identidad visual corporativa.		Diseño del manual de normas de identidad en aplicaciones específicas complejas. PLV. Envase y embalaje. Publicidad y promoción	
Trabajos tutoría	Tipos de empresas. Análisis de la imagen de empresa a través de la marca.		Análisis de aplicaciones especiales "únicas", según el carácter particular de las empresas, dedicadas a la promoción de productos	

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre.

CLASES TEÓRICAS BLOQUES TEMÁTICOS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1. La identidad y la imagen de las corporaciones. Identidad corporativa. 2. Estrategias de intervención en el rediseño de la imagen. 3. Configuración de la personalidad corporativa. 4. Análisis de logo-marcas. 5. Estudio de cada una de las partes gráficas y comunicativas, que intervienen en la configuración de un logo-símbolo. 6. La presentación gráfica de la identidad visual corporativa. 7. El manual de identidad visual corporativa. Diseño de marca.	1. Diseño del manual básico de normas de identidad visual corporativa. 2. Diseño del manual de normas de identidad en aplicaciones específicas complejas. PLV. Envase y embalaje. Publicidad y promoción.	1. Análisis de la imagen de empresa a través de la marca. Tipos de empresas 2. Análisis de aplicaciones especiales "únicas", según el carácter particular de las empresas, dedicadas a la promoción de productos



<p>8. Medios para la gestión de marca y publicidad. Identidad de producto. 9. La identidad visual y los sistemas de comunicación. 10. Estudio de los sistemas más adecuados, intensidad de la actuación en cada medio según el concepto de empresa. 11. El entorno y la información del producto en el lugar de venta. 12. La identidad visual corporativa en aplicaciones con función publicitaria, en el entorno cercano a la compra.</p>		
---	--	--

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Asistencia a exposiciones y conferencias según la oferta cultural.

### 10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

#### **En Coordinación de diseño gráfico se acuerdan las siguientes cuestiones:**

1. Los trabajos del alumno, tanto teóricos como prácticos, serán originales. Si se detecta plagio se perderá el derecho a la evaluación continua y a aprobar la asignatura en convocatoria ordinaria, debiendo presentarse a la convocatoria extraordinaria.

2. Se aprueba un listado de criterios que afectarán a la calificación de los trabajos teóricos y de investigación en un porcentaje de un 20%

- Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
- Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc.).
- Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
- Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
- Corrección en la relación de las fuentes consultadas.
- Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

- Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)
- Año de publicación (entre paréntesis)
- Título del libro en cursiva

- Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

- Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)
- Fecha de publicación
- Título del artículo entrecomillado
- Título de la revista en cursiva
- Volumen
- Número si es una revista de paginación separada
- Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página. Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.
- Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

- Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)
- Título del documento
- Fecha de publicación
- Fecha de consulta
- Dirección URL-Universal Resource Locator

**Acuerdos tomados en el Departamento de Proyectos y Técnicas de Diseño Gráfico:**

La evaluación del estudiante será global, con ejercicios prácticos evaluables durante el período de docencia y la posibilidad de realizar una prueba final teórico-práctica como parte de los contenidos de la asignatura o en aquellos casos en que se observen graves deficiencias en la adquisición de competencias y/o faltas de asistencia reiteradas e injustificadas.

La calificación final de las asignaturas se obtendrá ponderando la nota obtenida del trabajo en el aula (70%) y la obtenida en ADD (30%). Ambas deberán estar aprobadas para poder superar la asignatura.

Los ejercicios se presentarán dentro de los plazos indicados. Si hay retrasos en la entrega, la calificación máxima que podrá obtener el alumno será la de 5 sobre 10.

En el caso de las asignaturas prácticas y teórico-prácticas, el seguimiento de cada ejercicio es imprescindible, por lo tanto para poder aprobar la asignatura será obligatorio mostrar el proceso de trabajo desde la fase inicial de bocetos, pruebas, desarrollos, etc. hasta la presentación definitiva. Esto permite además al profesor revisar la coherencia en la metodología utilizada por el alumno. Por lo tanto, no se admitirán trabajos que no hayan sido vistos ni trabajados habitualmente en clase. (salvo en ausencias por enfermedad o cuestión personal debidamente acreditadas).

En caso de detectarse el plagio, la apropiación o la copia evidente por parte del alumno de trabajos ajenos en aspectos tales como composición, color, imágenes, tipografías, textos..., el estudiante será automáticamente suspendido y deberá presentarse directamente en la convocatoria extraordinaria.

El alumno además deberá incluir obligatoriamente en cada trabajo la reseña sobre autores y fuentes consultadas o tomadas como referencia.

#### **Trabajo en el aula:**

Los ejercicios planteados en clase supondrán un 70% de la calificación final de la asignatura.

Obtener menos de un 5 de media sobre 10, acumular más del 50% de faltas de asistencia sin la debida justificación o no entregar algún proyecto, imposibilita el aprobado, por lo tanto el alumno deberá presentarse al final del semestre o en la convocatoria extraordinaria, en las que entregará todos los ejercicios requeridos durante dicho semestre. El profesor podrá además plantear una prueba teórica y/o práctica que el alumno deberá superar. (ambas partes deberán estar aprobadas para superar la convocatoria)

#### **ADD ó tutoría:**

La asistencia es obligatoria en los días y horas fijadas entre profesor y alumno.

Los trabajos supondrán un 30% de la calificación final obtenida en la asignatura.

Si no se aprueban los trabajos planteados en tutoría, no llegando a una media de 5 sobre 10, no se podrá tampoco ponderar la nota con la obtenida en los ejercicios realizados en clase, teniendo que acudir el alumno a una convocatoria especial antes de finalizar el semestre o a convocatoria extraordinaria.

#### **Revisión calificaciones:**

Tras las calificaciones de los ejercicios así como al finalizar las evaluaciones, los alumnos tendrán derecho a conocer y comentar tanto los errores como los logros de sus trabajos en las fechas que el profesor determine y en horas de clase o de tutoría. También tendrán derecho a reclamar la calificación final obtenida en la evaluación en las fechas que el Centro establezca y siguiendo los cauces establecidos.

#### **CALIFICACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

Para constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan superado el proceso de convocatoria ordinaria, los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre, entregarán y/o defenderán ante el profesor los ejercicios requeridos durante el mismo. Aquellos profesores del departamento que lo estimen necesario, podrán plantear además la realización de una prueba teórico-práctica.

#### **CONCURSOS Y ACTIVIDADES**

La realización de trabajos relacionados con concursos u otras actividades no programadas inicialmente, no deben interferir en el desarrollo de contenidos, objetivos y capacidades programadas

en la asignatura. Tampoco pueden suponer una carga de trabajo añadida o impuesta al alumno .

## 11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.