

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



Cuaderno del Estudiante

Begoña Medel Bermejo

ÍNDICE:

pág.

1.- CONTEXTO DE LA ASIGNATURA	3
2.- MODALIDADES DOCENTES	3
3.- HORARIOS	4
4.- COMPETENCIAS DE ASIGNATURA	4
5.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE	4
6.- TEMARIO DEL PROYECTO	7
7.- TAMAÑO DE LOS GRUPOS Y CRITERIOS PARA FORMARLOS	8
8.- SISTEMA DE EVALUACIÓN	8
9.- CINCO INGREDIENTES PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO	12
10.- RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO	13
11.- CRONOGRAMA	15
12.- GUÍA de ACTIVIDADES del ESTUDIANTE	21

1.- CONTEXTO DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: DISEÑO GRÁFICO

- **Centro:** Facultad de Bellas Artes
- **Departamento:** Dibujo
- **Titulación:** Grado en Creación y Diseño
- **Curso:** 3
- **Cuatrimestre:** 1
- **Tipo:** Obligatoria
- **Créditos ECTS:** 6

2.- MODALIDADES DOCENTES:

Distribución de horas por tipo de enseñanza		
Tipo de docencia	SEMINARIO	TALLER
Horas de docencia presencial	15	45
Horas de actividad no presencial	22,5	67,5 ¹

Seminario: el Seminario propone alternativas para el debate, la reflexión, el intercambio y la discusión sobre un tema específico. Es un espacio de trabajo colectivo que se centra en el diálogo e interacción entre los participantes, un aprendizaje de síntesis entre el pensar, el sentir y el actuar, con una metodología activa, participativa e interpersonal. El objetivo principal de esta modalidad es la construcción del conocimiento a través de esa participación activa del alumnado (a través de exposiciones de temas teóricos, análisis de casos, lecturas, diálogos, presentaciones de trabajos, grupos de discusión, visionado y crítica de imágenes, etc.).

Taller: con una parecida metodología participativa y aplicada, el Taller se dirige más hacia el "aprender haciendo" para la adquisición de la solidez conceptual e integral del alumnado, esto es, de las competencias profesionales como son los conocimientos conceptuales, y las habilidades manipulativas e instrumentales. Ello requiere una asistencia particular por parte del profesorado-tutor en las actividades, tanto individuales como grupales, que realiza el alumnado.

Tutoría: el objetivo principal de la Tutoría es el de favorecer y guiar el aprendizaje autónomo del alumnado. En dicho escenario se da un proceso de diálogo y comunicación entre cada estudiante y el profesorado donde poner en cuestión, analizar, valorar, evaluar y dar guías alternativas para las actuaciones académicas, personales y profesionales de la persona tutorizada.

La realización continua de la Tutoría, tanto individual como grupal, permite comprobar de una manera más individualizada el grado de implicación y respuesta por parte del alumnado con los conocimientos y competencias adquiridas.

Las actividades de aprendizaje autónomo están constituidas por el estudio o trabajo personal, individual o en

¹ En la guía docente publicada y consensuada en GAUR aparece la división de las horas de actividad no presencial porque se entiende que la dedicación, en cada una de las modalidades docentes de carácter presencial, supondrá un trabajo no presencial equivalente en horas a las cifras que aparecen en el cuadro. Para realizar nuestro planteamiento ABP consideraremos el cómputo global de horas sin hacer distinciones. Es decir que serán 90 horas totales en el cuatrimestre.

grupo, consulta, bibliografía, trabajos. El estudiante deberá dedicar el 60 % de los ECTS a trabajo y estudio autónomo.

3.- HORARIOS:

Grupo 31 Seminario-1 (Euskera-Mañana)
AULA MULTIDISCIPLINAR - FAC. BELLAS ARTES

HORARIOS					
Semanas	L	Martes	Miércoles	J	V
1-15		TALLER 11:00-12:30 SEMINARIO 12:30-13:00	TALLER 08:15-09:45 SEMINARIO 09:45-10:15		

4.- COMPETENCIAS DE ASIGNATURA

DISEÑO GRÁFICO COMPETENCIAS	DESCRIPCIÓN
CD/ 3ºDG.C1 ²	Analizar e interpretar críticamente obras de Diseño Gráfico, atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático.
CD/ 3ºDG.C2	Seleccionar con criterio los recursos visuales y expresivos adecuados para la resolución de planteamientos de Diseño Gráfico, atendiendo a las intenciones comunicativas y a las condiciones de los destinatarios del hecho comunicativo visual.
CD/ 3ºDG.C3	Resolver creativamente proyectos de Diseño Gráfico de diferentes temáticas y contextos, atendiendo a la eficacia comunicacional del mensaje.
CD/ 3ºDG.C4	Identificar y comprender conceptos, definiciones y terminologías relativas al mundo del Diseño Gráfico.

Estas competencias de la Asignatura hacen referencia a las correspondientes del 3º Curso:

CREACIÓN DISEÑO 3º COMPETENCIAS	Y	DESCRIPCIÓN
CD/3º. C2		Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar.
CD/3º. C4		Utilizar los recursos procedimentales necesarios para desarrollar proyectos en el ámbito gráfico.

² El código corresponde a GRADO / CURSO / ASIGNATURA . COMPETENCIA N°

CD/3º. C5	Iniciarse en el desarrollo de proyectos relacionados con el campo del diseño gráfico.
CD/3º. C6	Utilizar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral, visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.

5.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

OBJETIVOS APRENDIZAJE GENERALES	DESCRIPCIÓN
OAG1	Adquirir conocimientos específicos sobre la dimensión teórica y la práctica en el ámbito del Diseño Gráfico, principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas de diseño para poder aplicarlos en el desarrollo de los proyectos atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático.
OAG2	Ser capaz de poner en marcha, individualmente o en grupo, un proceso intuitivo, racional y operativo de selección de los recursos visuales y expresivos adecuados para creación de soportes funcionales de comunicación visual.
OAG3	Ser capaces de exponer verbal y visualmente el resultado de sus proyectos utilizando las técnicas de exposición y ejemplificación adecuadas.

En el siguiente cuadro tratamos de relacionar los resultados de aprendizaje del curso tercero con los objetivos de aprendizaje expuestos anteriormente.

CREACIÓN Y DISEÑO 3º RESULTADOS DE APRENDIZAJE	DESCRIPCIÓN	
R.3.1	El alumno utilizará procedimientos, tecnologías y materiales propios de la disciplina de diseño y del ámbito creativo en la concreción de sus proyectos personales.	OAG1 OAG3
R.3.2	El alumnado relacionará aspectos básicos del arte procedentes de las distintas disciplinas, en su proyecto.	OAG2
R.3.3	El alumnado se iniciará en proyectos de los campos específicos de la ilustración o el diseño gráfico o la cerámica.	OAG2
R.3.4	Aplicar procesos y procedimientos metodológicos en los proyectos planteados en el aula.	OAG1

Por lo tanto cada objetivo de aprendizaje se ve reflejado en un resultado y éste se concreta en acciones parciales dentro de las tareas genéricas.

En el cuadro siguiente podéis ver cómo se relacionan los RESULTADOS DE APRENDIZAJE 3º (R3) con una descripción de la acción específica que ayuda a su consecución, con las COMPETENCIAS DE CURSO (CD/3ºC...) y de ASIGNATURA (CD/3º/DG.C...), los ENTREGABLES DE LA EVALUACIÓN SUMATIVA y los TIPOS DE ACTIVIDAD (TA).

RESULTADO APRENDIZAJE 3º (R3)	CONCRETADO EN	COMPETENCIA (CD/3ºC...) (CD/3º/DG.C...)	ENTREGABLE EVALUACIÓN SUMATIVA	TAREA ³
R.3.1. El alumno utilizará procedimientos, tecnologías y materiales propios de la disciplina de diseño y del ámbito creativo en la concreción de sus proyectos personales.	Que realicen una búsqueda de información gráfica significativa en la biblioteca y la analicen y saquen conclusiones.	CD/3º.C4 Utilizar los recursos procedimentales necesarios para desarrollar proyectos en el ámbito gráfico. CD/3º/DG.C1 Analizar e interpretar críticamente obras de Diseño Gráfico, atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático.	PORTAFOLIO Presentación de los resultados de la búsqueda mediante fotocopias, escaneados o fotografías ordenadas e impresas en láminas de tamaño DIN A4 componiendo el portafolio.	TA5
R.3.3. El alumnado se iniciará en proyectos de los campos específicos de la ilustración o el diseño gráfico o la cerámica.	Que analicen desde el punto de vista de la configuración gráfica los recursos empleados en cada ejemplo que recojan.	CD/3º. C2 Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar. CD/3º/DG.C1 Analizar e interpretar críticamente obras de Diseño Gráfico, atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático.	PORTAFOLIO Junto a cada imagen aparecerá un texto de análisis que intentará definir qué recurso se ha empleado en cada ejemplo del portafolio.	TA 9
R.3.4. Aplicar procesos y procedimientos metodológicos en los proyectos planteados en el aula.	Que elaboren una taxonomía, una clasificación, de los recursos gráficos básicos utilizados en diseño para la configuración formal.	CD/3º. C2 Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar. CD/3º/DG.C1 Analizar e interpretar críticamente obras de Diseño Gráfico, atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático. CD/3º/DG.C2- Seleccionar con criterio los recursos visuales y expresivos adecuados para la resolución de planteamientos de Diseño Gráfico, atendiendo a las intenciones comunicativas y a las condiciones de los destinatarios del hecho comunicativo visual.	PORTAFOLIO Existencia de un orden lógico y destacado que permita acceder y comprender la información de las láminas del portafolio.	TA 9

³ La tabla de tareas se desarrolla más adelante.

R.3.3. El alumnado se iniciará en proyectos de los campos específicos de la ilustración o el diseño gráfico o la cerámica.	Que decidan qué modelo o ejemplo es representativo de este tipo de asociaciones significativas que una características del modelo con valores de la empresa.	CD/3°. C5. Iniciarse en el desarrollo de proyectos relacionados con el campo del diseño gráfico. CD/3°/DG.C1 Analizar e interpretar críticamente obras de Diseño Gráfico, atendiendo a contenidos expresivos intencionales a través de reflexiones de carácter sintáctico, semántico y pragmático.	PORTAFOLIO Presentar el desarrollo de campos semánticos (mapas conceptuales grupales) relacionados con diversos animales. Presentar la elección argumentada a partir de la relación semántica que se establece entre los valores de la asociación y los significados atribuidos a cada animal.	TA 5 TA 7 TA 9
R.3.1. El alumno utilizará procedimientos, tecnologías y materiales propios de la disciplina de diseño y del ámbito creativo en la concreción de sus proyectos personales.	Que realicen y presenten una serie de bocetos de simplificación del modelo elegido empleando los recursos gráficos detectados en las búsquedas previas y lleguen a elaborar los definitivos del proyecto.	CD/C3°. C2 Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar. CD/C3°. C4 Utilizar los recursos procedimentales necesarios para desarrollar proyectos en el ámbito gráfico. CD/3°/DG.C2 Seleccionar con criterio los recursos visuales y expresivos adecuados para la resolución de planteamientos de Diseño Gráfico, atendiendo a las intenciones comunicativas y a las condiciones de los destinatarios del hecho comunicativo visual.	BOCETOS Bocetos con los recursos gráficos básicos y los definitivos.	TA 10
R.3.1. El alumno utilizará procedimientos, tecnologías y materiales propios de la disciplina de diseño y del ámbito creativo en la concreción de sus proyectos personales.	Que sepan exponer verbal y visualmente el resultado de su proyecto utilizando las técnicas de exposición y ejemplificación adecuadas.	CD/3°. C6 Utilizar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral, visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.	DEFINITIVOS Resultados definitivos del diseño del símbolo sobre soporte rígido DOCUMENTO DE FASES DEL PROYECTO Elaborar un soporte informático de presentación del proceso y los resultados obtenidos (Power Point o similar) Así como el guión de presentación oral del mismo.	TA 7

En cuanto a las actividades de evaluación formativa y su relación con los resultados de aprendizaje:

RESULTADOS APRENDIZAJE 3° (R3)	CONCRETADO EN	COMPETENCIAS	ENTREGABLE EVALUACIÓN FORMATIVA	TAREA
R.3.4. Aplicar procesos y procedimientos metodológicos en los proyectos planteados en el aula.	Reflexionar sobre los conocimientos adquiridos en cursos anteriores en relación con el Diseño Gráfico.	CD/3°. C2 Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar.	IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO	TA1

R.3.4. Aplicar procesos y procedimientos metodológicos en los proyectos planteados en el aula.	Trabajar las herramientas interpersonales de coordinación y organización en el grupo.	CD/3º: C2 Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar.	Acta de constitución del grupo, integrantes y normas de funcionamiento. Actas de reuniones. Firma del acta de constitución.	TA2
R.3.3. El alumnado se iniciará en proyectos de los campos específicos de la ilustración o el diseño gráfico o la cerámica.	Ser capaces de adquirir información, reflexionar, comprender y sintetizar aquella que sea relevante para poder resolver el proyecto.	CD/3º: C5. Iniciarse en el desarrollo de proyectos relacionados con el campo del diseño gráfico. CD/3º/DG.C2 Seleccionar con criterio los recursos visuales y expresivos adecuados para la resolución de planteamientos de Diseño Gráfico, atendiendo a las intenciones comunicativas y a las condiciones de los destinatarios del hecho comunicativo visual.	Apuntes en el portafolio o personales en los que se esquematice lo que se ha extraído de la búsqueda de información o de la presentación del docente.	TA5 TA 4 TA 8
---	Ser capaces de registrar y comprender qué tienen que aprender y cómo evaluar si lo han conseguido.	No existe una competencia que pueda unirse a este objetivo. Seguramente se debe a que la evaluación siempre ha sido un aspecto que ha recaído sobre el docente.	Pasar los cuestionarios y completarlos. Los cuestionarios de evaluación completados y reflexión sobre los resultados.	TA6

6.- TEMARIO DEL PROYECTO

Necesitaremos abordar facetas de conocimientos teóricos, técnicos y metodológicos.

La parte del temario que se desarrollará mediante este proyecto corresponde al bloque teórico-práctico **A: Fundamentos de Diseño Gráfico**

La temática que se elaborará mediante el trabajo cooperativo apoyado, cuando sea necesario por las intervenciones del docente, es la referente a:

A1.- Comunicación/ Comunicación visual

Preguntas guía:

¿Cuál es el esquema de la comunicación? ¿Qué elementos intervienen? ¿Qué es la comunicación visual?

A2.- Significado⁴

Sentido o concepto que representa una cosa, una palabra, un signo, etc.

Elemento que, unido al de significante, constituye y conforma el signo lingüístico.

Preguntas guía:

¿Cuál es el nivel de denotación y de connotación de los signos visuales? ¿Existen patrones o leyes aprendidas que nos ayudan a “traducir” el uso de estos recursos limitando la ambigüedad o la polisemia?

¿Cómo transmiten información los mensajes visuales?

¿Qué transmiten los mensajes visuales?

¿Tiene que ver con la capacidad de reconocimiento? ¿Con el realismo o la abstracción? ¿Con la escala decreciente de iconicidad?

A3.- Procesos de simbolización

Preguntas guía:

⁴ El lingüista Ferdinand de Saussure, a comienzos del Siglo XX, había concebido la posibilidad de la existencia de una ciencia que estudiara los signos «en el seno de la vida social», a la que denominó Semiología del griego «semion»= signo]

¿Icono, Símbolo, Índice? ¿Cuál es el mapa de posibles representaciones de un objeto según la relación que mantienen con éste? Charles Sanders Peirce (1839-1914)⁵

A4.- Recursos gráficos

Preguntas guía:

¿Cuáles son los elementos básicos de la representación bidimensional? ¿Se usan en Diseño gráfico? ¿Tienes características diferentes? ¿Cuáles son los recursos de configuración formal en diseño gráfico? ¿Son los recursos del dibujo o la pintura?

¿Podemos construir una taxonomía? ¿Cuál es mi biblioteca de recursos de diseño gráfico?

A5.- Configuración visual/formal

Configurar: dar a una cosa el aspecto o la forma que la caracteriza. Conformar.

Preguntas guía:

¿Qué empleamos para con-figurar o con-formar un elemento gráfico significativo?

¿Cuántas maneras (modo de realizar una cosa) gráficas de configurar un ICONO (símbolo que mantiene una relación de semejanza con el objeto que representa) podrías emplear?

A6.- Expresión formal-visual / Percepción formal-visual / Transmisión mensaje visual.

Expresar: manifestar, poner de relieve, destacar un pensamiento, sentimiento, deseo, estado de ánimo,...

Preguntas guía:

¿Puedo subrayar intencionalidad expresiva a través de la utilización de los recursos gráficos básicos?

¿Puedo expresar calidez o frialdad a través de la manera de trazar una línea?

¿Puede expresar fuerza o debilidad un contraste de vacíos y llenos determinado?...

¿Existen patrones o leyes aprendidas que nos ayudan a “traducir” el uso de estos recursos?

El trabajo de los grupos servirá para adentrarse en estos aspectos teórico-prácticos, siempre bajo la supervisión del docente que estimará en cada caso la necesidad o no de profundizar mediante alguna exposición que, a priori, resulta imprevisible.

7.- TAMAÑO DE LOS GRUPOS Y CRITERIOS PARA FORMARLOS

Una gran parte del trabajo se llevará a cabo de forma cooperativa. Se pretende constituir grupos de 3/4 personas permitiendo que el alumnado establezca grupos naturales, dado que no tenemos otro criterio posible al ser el primer proyecto que realizan.

Existirá un portafolio común de cada grupo en el que se desarrollarán los aspectos primarios que necesiten para llevar a cabo su propia propuesta individual.

Se proporcionará una **ficha de grupo** (Anexo 1 del presente documento) en la que además de los datos personales, deberán incorporar las reglas de funcionamiento.

⁵ Nos basamos en los estudios del filósofo y lógico estadounidense Charles Sanders Peirce y que se conoce como Semiótica anglosajona, semiótica lógica o pragmática. Dentro de su desarrollo teórico, Peirce toma como objeto de estudio a la semiosis, proceso en el cual se daría la cooperación de 3 instancias, la estructura triádica del signo: *el representamen*, el signo en sí, o sea una manifestación material y perceptible, *el objeto*, lo representado o sea aquello delo que el signo da cuenta y *el interpretante*, sentido que el signo produce y que se traduce en otro signo o representamen. El signo, entonces, es el producto dinámico de la semiosis o relación significativa. Peirce es considerado como el padre de la semiótica moderna: la ciencia de los signos.

En su primera reunión deberán establecer, por lo tanto, las normas de funcionamiento, el sistema de actas de reuniones, la manera de recoger las incidencias críticas, la gestión de conflictos, reflexión sobre funcionamiento, evaluación del grupo y co-evaluación de miembros. Definir objetivos de aprendizaje en el grupo. Decidir plan de trabajo del grupo. También deberán realizar la distribución de roles.

8.- SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los entregables que serán evaluados son:

- PORTAFOLIO
 - ✓ IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO
 - ✓ FICHA DEL GRUPO
 - ✓ Informes de progreso
 - ✓ Mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)
 - ✓ Mapa conceptual grupal
 - ✓ Cuadros extraídos del texto reelaborados con sus propios ejemplos
- PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL final del portafolio
- PLANTILLA DE EVALUACIÓN del trabajo cooperativo
- 50 BOCETOS impresos en papel (DINA4 y encuadernados)
- DEFINITIVO: positivo / negativo / retícula / pruebas de reducción. (4 DINA 4 sobre soporte rígido-cartomat o cartón pluma)
- PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL del proceso de trabajo personal y sus resultados (PPS o PDF)

Los porcentajes dentro de la nota final que se aplicarán a cada tipo de evaluación son:

• EVALUACIÓN FORMATIVA 10%
• EVALUACIÓN SUMATIVA 90%

La nota de la evaluación formativa corresponde a la valoración de aspectos relacionados directamente con el trabajo cooperativo que supone la existencia de entregables en el portafolio y que corresponderá a un 10% de la nota final.

Se procurará que la retroalimentación tenga el ritmo necesario para ser eficaz sobre el resultado del trabajo.

La evaluación del PORTAFOLIO DE TRABAJO COOPERATIVO será de tipo formativo y sumativo de la manera que sigue:

Evaluación del PORTAFOLIO DE TRABAJO COOPERATIVO
EVALUACIÓN FORMATIVA:
<ul style="list-style-type: none"> • IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO • FICHA DEL GRUPO • Informes de progreso
EVALUACIÓN SUMATIVA:
<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30) • Mapa conceptual grupal • Cuadros extraídos del texto reelaborados con sus propios ejemplos

La **interdependencia positiva** y la **exigibilidad personal** del **trabajo cooperativo** concretado en el portafolio se verán reflejadas en la nota por medio de los siguientes parámetros aplicables:

1. El grupo necesita de la colaboración de todos los miembros para conseguir reunir los

	ejemplos solicitados.
2.	La nota de cada miembro se incrementa ½ punto si todos superan el 6.
3.	Los alumnos preparan la presentación del portafolio por partes. Unos minutos antes de la presentación el docente sortea las partes entre los miembros del grupo.

Las evidencias del trabajo grupal e individual que serán evaluadas mediante la EVALUACIÓN SUMATIVA son:

Evaluación del trabajo grupal e individual
EVALUACIÓN SUMATIVA:
<ul style="list-style-type: none"> • Mapas conceptuales grupales • 50 BOCETOS impresos en papel (DINA4 y encuadernados) • DEFINITIVO: positivo / negativo / retícula / pruebas de reducción. (4 DINA 4 sobre soporte rígido-cartomat o cartón pluma) • PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL del proceso de trabajo personal y sus resultados (PPS o PDF)

La evaluación de las competencias se llevará a cabo por medio de la lógica mostrada en el cuadro del apartado 2.4.

Lo que se evalúa son los resultados de aprendizaje a través de entregables.

RESULTADO APRENDIZAJE	RUBRICA	TAREA	ENTREGABLE	EV. SUMA
R.3.1. Que sean capaces de hacer una búsqueda de información gráfica significativa en la biblioteca.	RUB 1	TA5	PORTAFOLIO Presentación de los resultados de la búsqueda mediante fotocopias, escaneados o fotografías ordenadas e impresas en láminas de tamaño DIN A4.	5 %
R.3.3 Que sean capaces de analizar desde el punto de vista de la configuración gráfica los recursos empleados en cada ejemplo.	RUB 2	TA9	PORTAFOLIO MAPA DE EJEMPLOS DE SÍMBOLOS DE IDENTIDAD VISUAL. Junto a cada imagen aparecerá un texto de análisis que intentará definir qué recurso se ha empleado en cada ejemplo.	10 %
R.3.4 Que sean capaces de elaborar una taxonomía de los recursos aunque los términos no fueran los absolutamente correctos.	RUB 3	TA9	PORTAFOLIO Existencia de un orden lógico y destacado que permita acceder y comprender la información del portafolio.	5 %

R.3.4	Que sean capaces de decidir qué modelo o ejemplo es representativo de este tipo de asociaciones y razonarlo desde el campo semántico o un mapa de conceptos lingüísticos asociado.	RUB 4	TA9	PORTAFOLIO MAPA CONCEPTUAL GRUPAL Desarrollo del campo semántico (mapa conceptual) relacionado con el animal de su elección. Desarrollo de argumentos a partir de la relación semántica que se establece entre los valores de la asociación y los significados atribuidos al animal.	10 %
R.3.1	Que sean capaces de presentar una serie de bocetos de simplificación del animal elegido empleando los recursos gráficos.	RUB 5	TA10	50 BOCETOS impresos en papel (DINA4 y encuadernados) DEFINITIVO: positivo / negativo / retícula / pruebas de reducción. (4 DINA 4 sobre soporte rígido- cartomat o cartón pluma	40 %
R.3.1	Adquirir soltura en la presentación oral ante grupos grandes.	RUB 6	TA7	PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL oral y en power point (PPS), PDF u otro programa similar.	20 %
					90%

En cuanto a la evaluación formativa disponemos lo siguiente:

RESULTADO APRENDIZAJE TRABAJO COOPERATIVO	RUBRICA	TAREA	RESULTADO APRENDIZAJE/ ENTREGABLE	EVALUACIÓN FORMATIVA (F)
R.3.4. Reflexionar sobre los conocimientos adquiridos en cursos anteriores.	NO	TA1	IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO	Se registrará si se realiza o no y se extraerán los datos generales que se les entregarán con la intención de que puedan comparar su situación al acabar el problema.
R.3.4. Trabajar las herramientas interpersonales de coordinación y organización en el grupo.	NO	TA2	Acta de constitución del grupo, integrantes y normas de funcionamiento. Actas de reuniones. Firma del acta de constitución.	Se recogerán las actas de constitución firmadas por todos los integrantes. Se registrarán las actividades cooperativas y la participación en las mismas.
R.3.3. Ser capaces de comprender y sintetizar la información relevante	RUB1	TA3 TA5	Apuntes en el portafolio o personales en los que se esquematice lo que se ha extraído de la búsqueda o	Se comprobará que lo registran en el portafolio

para poder resolver el problema.		TA 4 TA 8	de la presentación del docente.	
¿? Ser capaces de registrar y comprender qué tienen que aprender y cómo evaluar si lo han conseguido.	RUB2	TA 6	Pasar los cuestionarios y completarlos	Los cuestionarios de evaluación completados y reflexión sobre los resultados.

Para la **evaluación del trabajo cooperativo** emplearemos la siguiente rúbrica

Criterio	Nivel Alcanzado			Puntuación
	3 Excelente	2 Aceptable	1 Insuficiente	
Asistencia	La mayoría, si no todos los miembros acuden a las reuniones del equipo.	La mayoría de los miembros están presentes en la mayoría de las reuniones. Cuando no pueden acudir informan a los demás y se ponen de acuerdo con ellos/ellas.	Algunos miembros del grupo faltan frecuentemente a las reuniones y /o no informan a los demás.	
Cada alumno realiza la tarea encargada pero está al corriente de lo realizado por los demás. (Los alumnos preparan la presentación del portafolio por partes. Unos minutos antes de la presentación el docente sorteá las partes entre los miembros del grupo ⁶)	Las tareas a realizar están bien definidas por el grupo, anticipando las necesidades futuras. Todos los miembros participan activamente, tanto en la definición como en el seguimiento del proyecto.	Las tareas están definidas de forma informal y la mayoría de los miembros, que no todos/as, las entienden. La mayoría participan pero el seguimiento del proyecto se hace sólo de forma ocasional.	Las tareas no están definidas y pocos miembros del grupo tienen una participación activa. No se realiza ningún tipo de seguimiento.	
Definición de los roles de cada miembro del equipo	Los roles de todos los miembros del equipo están bien definidos y han sido comprendidos por todos. Cada miembro del equipo puede explicar su rol a los demás.	Los roles de los miembros del equipo se han definido de forma informal y no son del todo comprendidos por todos. Algunos miembros no son capaces de explicar su rol a los demás.	No queda muy claro quién se encarga de qué.	
Cada miembro del grupo trabaja para conseguir los mejores resultados (La nota de cada miembro se incrementa	Existe un procedimiento claro y documentado para tomar decisiones. También se documentan éstas, el proceso que se	Los procedimientos para la toma de decisiones se establecen de forma informal, llevando a la inconsistencia en la	Dado que no existe un proceso de toma de decisiones éstas se toman de forma individual, y no reflejan el	

⁶ 3.3. Sistema de evaluación / **interdependencia positiva** y la **exigibilidad personal** del **trabajo cooperativo**

½ punto si todos superan el 6. ⁷⁾	ha seguido para alcanzarlas y los compromisos adquiridos por los miembros del grupo.	implementación y fracasando en involucrar a todos los miembros el grupo.	pensamiento ni los deseos del equipo.	
Colaboración de todos los miembros del grupo (El grupo necesita de la colaboración de todos los miembros para conseguir cumplir los objetivos ⁸⁾)	Todos los miembros del grupo son tratados con respeto. Todos/as escuchan las ideas de los demás. Se reconoce el trabajo de todos/as. Todos/as piden ayuda a los/as demás y hacen las preguntas necesarias.	Existe una atmósfera general de respeto hacia los miembros del grupo, aunque a algunos/as se les escucha menos que a otros/as. El reconocimiento del trabajo de los/as demás se hace de modo fortuito, no planeado. Algunas personas pueden no sentir confianza como para pedir ayuda a los/as demás.	La atmósfera en el grupo es competitiva e individualista, más que cooperativa y no ofrece apoyo suficiente a todos los miembros.	

9.- CINCO INGREDIENTES PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Para garantizar que los estudiantes cooperéis entre vosotros para aprender y garantizar que habéis adquirido los conocimientos y competencias requeridos nos ayudaremos de los cinco ingredientes del aprendizaje cooperativo:

1. Interdependencia positiva
2. Exigibilidad individual
3. Interacción cara a cara
4. Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo
5. Reflexión del grupo

1. Interdependencia positiva

Se produce cuando todos los miembros del grupo son necesarios para que la tarea pueda realizarse con éxito. Esto les obliga a colaborar no a dividir el trabajo.

2. Exigibilidad individual

El trabajo cooperativo supone que no soy solo responsable de mi propio trabajo sino del grupo, por lo que el alumno deberá vigilar que sus compañeros y él mismo lleven a cabo su cometido.

3. Interacción cara a cara

Es necesario que se den citas sin la intermediación de los sistemas informáticos. Las relaciones personales reales permiten otro tipo de comunicación, absolutamente necesaria.

4. Habilidades interpersonales y de trabajo en grupo

Es necesario crear un clima de confianza en el que nos sintamos capaces de interactuar sin temor o vergüenza. Las herramientas de interacción personal basadas en el ser, proporcionan un clima adecuado. En el grupo se ha

⁷ Idem

⁸ idem

de llegar a acuerdos, se han de formular críticas y aceptarlas, tendrán que resolver conflictos y dificultades a lo largo del tiempo.

Al comienzo del curso y tras la constitución de los grupos el docente estará atento para poder ayudar en cuestiones como:

- 1.- Establecer las normas de funcionamiento del grupo,
- 2.- Solucionar discrepancias en la toma de decisiones,
- 3.- Promover la crítica constructiva,
- 4.- Maneras de plantear objetivos, fases de trabajo y fechas de entrega,
- 5.- Maneras de tomar nota de las decisiones a las que se llegue y de los responsables de las acciones que se deriven así como la fecha de conclusión.

Todo esto supone una dedicación temporal que resulta difícil estimar dado que es la primera vez que trabajaremos de este modo.

En el portafolio se recogerán las actas y las conclusiones que se vayan extrayendo del trabajo cooperativo para poder, en caso de ser necesario, reconducir la situación.

Si un alumno de un grupo se descuelga habrá que negociar con el resto del grupo para ver en qué medida afecta esto al resultado final y la evaluación.

En principio no se contempla la posibilidad de trabajar de modo individual.

Al final del proyecto se hará una valoración del trabajo cooperativo.

10.- RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

El alumnado constituido en grupos de trabajo cooperativo contribuirá a la elaboración de los recursos teóricos necesarios para acometer el desarrollo del proyecto.

El docente preparará un WIKI para la libre disposición de todos los documentos y de las imágenes de las clases magistrales, así como de los ejemplos de presentaciones de otros años. El acceso se proporciona a través de e-mail.

El docente proporcionará a comienzo de curso una bibliografía específica de la que la siguiente es una muestra que puede crecer a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- BAKER, Geoffrey, *Análisis de la forma*, Gustavo Gili, Barcelona, 1991
- BASSAT, L., *El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito*, Espasa Calpe, Navarra, 1999.
- CARTER, D., *Logo Power. Creating world-class logos and effective identities*, Hearst Books International, New York, 1998.
- CHRISTOPHER, Williams, *Los orígenes de la forma*. Gustavo Gili, Barcelona, 1984
- *Diseño de logotipos*, México: Gustavo Gili, 2000.

- FERNÁNDEZ, Leire. *Análisis de significados, formas y usos de los signos tipo-ícono-gráficos de Identidad Visual Corporativa*. Serie Tesis Doctorales. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 2007
- FISHEL, C., *Rediseño de la imagen corporativa*, Gustavo Gili, México, 2000.
- FRUTIGER, Adrian. *Signos, símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili, Barcelona, 1981
- GERMANI-FABRIS. *Fundamentos del proyecto gráfico*, Ediciones Don Bosco, Barcelona, 1981
- GOMBRICH, E.H. & HOCHBERG, J & BLACK, M. *Arte, percepción y realidad*. Paidós, Barcelona, 1983
- GONZÁLEZ SOLAS, Javier. *Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo*. Síntesis. Publicidad y Relaciones Públicas, Madrid, 2002.
- IBOU, P. *Famous animal symbols*. Belgium Ineterecho Press. 1992
- KANIZSA, Gaetano, *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*, Paidós Ibérica, Barcelona. 1986
- *Logotipos*, Gustavo Gili, México, 1995.
- MOLLERUP, PER. *Marks of excellence. The history and taxonomy of trademarks*. Paidon. Londres, 1997.
- MORGAN, C. L., *Logos: Logotipos, identidad, marca, cultura*, Index Books, Barcelona, 1998.
- OLLINS, W. y LLOYD MORGAN, C., *Imagen corporativa internacional*, Gustavo Gili, Barcelona, 1995.
- SALA, M., *Logos: made in Spain*, Index Books, Barcelona, 2000.
- SCHMITTEL, Wolfgang. *Process Visual. Développement d'une identité d'entreprise*. ABC. Zurich, 1978
- *Signos del siglo. 100 años de diseño gráfico en España = Signs of the century. 100 years of graphic design in Spain* (Exposición), Ministerio de Economía y Hacienda, Madrid, 2000.
- SILVER, L., *Diseño de logotipos: pasos para conseguir el mejor diseño*, Gustavo Gili, México, 2001.
- SWANN, A., *Bases del diseño gráfico*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- VIGLIETTI, M. *La psicología de la forma y la gestalttheorie*. Prontuarios gráficos 3. Ed. Don Bosco. Barcelona, 1975.
- VILLAFAÑE, Justo, *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide, Madrid, 1990

II.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En cuanto al desarrollo del curso durante las dos primeras semanas, en horario de tutoría, se ofrecerán conocimientos básicos de Illustrator. Se trataría de nociones necesarias para la elaboración práctica del proyecto.

Aclaraciones sobre aspectos que aparecen en el cronograma siguiente:

Todas las semanas reservaremos un pequeño espacio temporal para la revisión del **IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO**. Si no es posible en clase se utilizará el tiempo de tutorías para revisarlo con cada grupo. Esto no es un entregable sino un documento de reflexión para el grupo y una herramienta para adquirir un método de trabajo.

El **PORTAFOLIO** es el instrumento para la evaluación del trabajo cooperativo. Se entregará para su evaluación después de la presentación en clase, si bien habrá sido revisado durante el resto de las sesiones anteriores. El grupo lo recuperará tras su corrección.

Irán construyéndose a lo largo de las 4 primeras semanas. En él aparecerán los nombres de los alumnos implicados, sus acuerdos de comienzo, y sus objetivos. Poco a poco irá incorporando imágenes y reflexiones sobre las mismas, el resultado de sus discusiones, las fases que van cumpliendo, los momentos o hitos decisivos, la auto-evaluación, la co-evaluación...será la memoria del proyecto y cualquier persona ajena podría entender la naturaleza del proyecto planteado y cómo fue desarrollándose al consultar el portafolio.

A partir de la tercera semana comenzarán el trabajo individual basado en el portafolio común.

Durante la **PRESENTACIÓN AUDIO VISUAL** final del portafolio cada grupo rellenará la plantilla de evaluación que ha elaborado el día anterior y estos resultados se les entregarán junto a la evaluación del docente durante la

semana siguiente. Para la presentación audio visual se les proporcionará un pequeño manual con indicaciones sobre su desarrollo (Anexo 3 de este documento).

Todos los **BOCETOS** no se entregan hasta el día de la presentación final. La retroalimentación se hace sobre la marcha en dos momentos indicados en el cronograma en las horas presenciales dedicadas al trabajo individual o en tutorías.

La planificación de las revisiones y entregas a lo largo del proceso garantizan que pueda desarrollarse el proyecto haciendo el seguimiento del proceso de aprendizaje y disponiendo de la retroalimentación necesaria.

Las fases del proyecto son planificadas por el docente en previsión de que el proyecto esté acabado en las fechas propuestas. Pero el grupo o el alumno son responsables de su propia organización temporal y de la medida de su respuesta dentro de esta planificación.

S/D	A	P/NP	TA	COMP	R	TI	DESCRIPCIÓN	M	RECUR	ENTR	EVAL
1/1	0	P	TA1		R.3.4.	30'	Presentación de la asignatura y de las características particulares de las primeras 7 semanas de ABP. Apertura de un WIKI cooperativo.	GG	PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL		
1/1	1	P	TA2		R.3.4	60'	<p>Constitución de los grupos de trabajo. Establecimiento de las normas de funcionamiento.</p> <p>Dado que se ha de explicar el uso de este tipo de metodologías consideramos necesario hacer una primera reflexión sobre el propio sistema de trabajo cooperativo porque de aquí pueden salir las normas de funcionamiento del grupo.</p> <p>Se les entrega como material de trabajo parte de la documentación del taller de formación:</p> <p>1.- Ideas para estructurar el aprendizaje cooperativo (p. 40)</p> <p>2.- Por qué aprendizaje cooperativo? (p.46-49)</p> <p>Se distribuyen los textos para su lectura. Como son tres alumnos el texto 1 lo leerá uno de ellos, y el texto 2 se divide en dos partes. Utilizan 15' para la lectura y hacer el resumen. Después se pone en común y se utilizan los criterios que se extraigan para el establecimiento de las normas del grupo.</p>	PG	FICHA DE CONSTITUCIÓN DEL GRUPO		
1/1	2	P	TA2		R.3.4	60'	CREACIÓN DE UN IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO (EQUIVALE A UN PRETEST)	I		DOC. ELABORADO al final del proyecto	
1/1	3	NP	TA5	CD/3º.C5 CD/3º/DG.C1	R.3.3	120'	LECTURA. FRUTIGER, Adrian. <i>Signos, símbolos, marcas, señales</i> . GG Diseño. Capítulo "los elementos del signo" pág:17-47	I-PG	<p>TEXTO</p> <p>Se les pasa EL CALENDARIO DE ACTIVIDADES NO PRESENCIALES EN FOTOCOPIA PARA QUE consignen LO HACEN Y CUÁNTO TIEMPO DEDICAN DE MANERA ANÓNIMA.</p>	Subir resumen al wiki	
1/2	4	P	TA3	CD/3º. C5.	R.3.3	30'	Presentación del escenario	GG	<p>PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL</p> <p>PPS: SINBOLOAK ETA LOGOAK KLASIFIKATZEKO SISTEMAK</p>		
1/2	5	P	TA3	CD/3º. C5.	R.3.3	90'	Los grupos reflexionan sobre la manera de abordar el proyecto a partir de los datos del escenario. Establecen los objetivos: ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo? ¿En cuanto tiempo? y	PG	PREGUNTAS GUÍA.	INFORME	

			TA2		R.3.4		<p>eligen el modelo. Primero han de decidir qué animal les interesa y justificarlo haciendo hincapié en los valores que ese animal transmite a la empresa. Un símbolo es algo que se presenta en lugar de su representado aportándole valores particulares.</p> <p>Todos los integrantes del grupo utilizarán el mismo modelo ya que esto permite que se auto corrijan con más facilidad.</p> <p>Pregunta guía: ¿Por qué Peugeot elige un león?</p> <p>Para reflexionar sobre este aspecto se les propondrá la lectura del texto: Principio de simbolización.(Tesis)</p> <p>De esta reunión y del trabajo cooperativo no presencial deberán elaborar un INFORME que responda a las siguientes cuestiones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué han entendido que hay que hacer? 2.- ¿Cómo piensan abordarlo? 3.- ¿Tienen los medios? ¿Qué les falta? 4.- ¿qué animal utilizarán de modelo? ¿Por qué? 6.- ¿Qué valores son los que nos interesa destacar? <p>Para ello se apoyarán en el texto propuesto.</p>		FICHA DE ORIENTACIÓN DEL 1. EJERCICIO. Material de trabajo para centrar el proyecto		
1/2	6	NP	TA3	CD/3º. C5.	R.3.3	120'	Los grupos reflexionan y dialogan sobre la manera de abordar el proyecto a partir de los datos del escenario.	PG	PREGUNTAS GUÍA	INFORME	
2/3	7	P	TA7 TA4	CD/3º. C6	R.3.1 R.3.3	10'x Ngrupos	<p>Cada grupo tiene 10' para explicar las conclusiones a las que ha llegado la semana anterior y la parte correspondiente del documento IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO. Puesta en común y retroalimentación de todos los grupos.</p> <p>Los criterios fundamentales son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Que gráficamente posea la riqueza necesaria para su tratamiento con diferentes técnicas. 2.- Que transmita el mensaje que ellos desean comunicar 3.- Que no se trata de dibujar el animal arquetipo que todos tenemos en la cabeza sino el que refleje las características individuales y a la vez generales que aparecen en el modelo elegido. 4.- Que cada elemento, mancha o línea que construye la imagen significa en sí misma y que por ello debe poseer la capacidad e comunicar la semejanza con el modelo aún en el 	GG	PRESENTACIÓN ORAL DEL INFORME y de la parte correspondiente del documento IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO	<p>FEEDBACK:</p> <p>EL DOCENTE PRESENTA</p> <p>.- PRESENTACIÓN 2008-2009 NEREA MARQUEZ RESULTADOS</p> <p>.- MUESTRAS SCHLEICH ANIMALIAK</p>	

							caso de la máxima simplificación.				
2/3	8	P	TA5	CD/3º.C4 CD/3º/DG.C1	R.3.1 R.3.3	20'	Búsqueda de información gráfica. Se les propone analizar los ejemplos de "la anatomía del diseño" Steven Heller, Mirko Illic, BLUME. Orientados por lo que han visto en este libro harán una búsqueda de imágenes de diseño gráfico en la biblioteca. A partir de lo que encuentren llevarán a cabo la elaboración del portafolio* común de la parte de información teórica y gráfica, del análisis de las imágenes, organización de las imágenes, apuntes de incidencia de las búsquedas en el desarrollo de las tareas...	PG	"LA ANATOMÍA DEL DISEÑO" STEVEN HELLER, MIRKO ILLIC, BLUME BIBLIOTECA	PORTAFOLIO mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)	S/S
2/3	9	NP	TA5	CD/3º.C4 CD/3º/DG.C1	R.3.1 R.3.3	120'	Búsqueda de información gráfica.	PG	"LA ANATOMÍA DEL DISEÑO" STEVEN HELLER, MIRKO ILLIC, BLUME BIBLIOTECA	PORTAFOLIO mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)	S/S
2/4	10	P	TA8		R.3.3	45'	Clase magistral: 1ª parte, Qué es un portafolio? . Presentación audio-visual 2ª parte Explicación sobre las pistas que aparecen en el libro "LA ANATOMÍA DEL DISEÑO" 3.- Teoría sobre registro y referenciación de materiales bibliográficos y gráficos				
2/4	11	P	TA9	CD/3º.C2 CD/3º.C5 CD/3º/DG.C1 CD/3º/DG.C2	R.3.3 R.3.4	75'	Seguirán con la elaboración del portafolio común de la parte de información teórica y gráfica, del análisis de las imágenes, organización de las imágenes, apuntes de incidencia de las búsquedas en el desarrollo de las tareas...	PG	"LA ANATOMÍA DEL DISEÑO" STEVEN HELLER, MIRKO ILLIC, BLUME "BRANDS AND BRANDING" MIQUEL ABELLAN 2009 BIBLIOTECA	PORTAFOLIO mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)	S/S

2/4	12	NP	TA9	CD/3°.C2 CD/3°.C5 CD/3°/DG.C1 CD/3°/DG.C2	R.3.3 R.3.4	120'	Seguirán con la elaboración del portafolio común	PG	"LA ANATOMÍA DEL DISEÑO" STEVEN HELLER, MIRKO ILLIC, BLUME BIBLIOTECA	PORTAFOLIO mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)	SI/S
							En el caso de comprobarse que no se avanza de manera adecuada se propondría un ejercicio de mejora de trazado y desarrollo de opciones gráficas.				
3/5	13	P	TA5 TA6	CD/3°.C4 CD/3°/DG.C1	R.3.1 R.3.3	120'	Puzzle utilizando el texto de J.G.Solas del libro IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA, ed. Síntesis.. 10 Semántica y retórica del signo I. p. 139/166. Esta actividad se propone para que puedan ir conociendo la teoría sobre la simbolización en los procesos de elaboración de signos gráficos de identidad.	PG	J.G.SOLAS DEL LIBRO IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA, ED. SÍNTESIS.. 10 SEMÁNTICA Y RETÓRICA DEL SIGNO I. P. 139/166	PORTAFOLIO Cuadros extraídos del texto reelaborados con los ejemplos recogidos.	SI/F
3/5	14	NP	TA6			60'	Continuar con la elaboración de lo cuadros extraídos del texto reelaborados con los ejemplos recogidos.	PG	J.G.SOLAS DEL LIBRO IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA, ED. SÍNTESIS.. 10 SEMÁNTICA Y RETÓRICA DEL SIGNO I. P. 139/166	PORTAFOLIO Cuadros extraídos del texto reelaborados con los ejemplos recogidos.	SI/F
3/5	15	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3°/DG.C2	R.3.1	60'	Trabajo individual sobre el modelo elegido que traerán al grupo la semana siguiente para su valoración	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	SI/S
3/6	16	P	TA7	CD/3°. C6	R.3.1	90'	Presentan en el grupo el trabajo individual sobre el que el resto de los miembros intentará hacer una crítica objetiva.	PG	BOCETOS		SI/S
3/6	17	P	TA8		R.3.3	30'	Presentación del docente. Clase magistral. La percepción de los signos icono-gráficos.	GG	PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL		
3/6	18	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3°/DG.C2	R.3.1	120'	Trabajo individual sobre el modelo elegido. Práctica con el programa informático.	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	SI/S
4/7	19	P	TA6 TA2		¿? R.3.4	90'	Se reúnen en el grupo y se presenta el trabajo individual para discutirlo en base a la información previamente recogida y a los objetivos que se planteaban. Esto permite	PG		PLANTILLA DE EVALUACIÓN	

							corrección entre iguales con la supervisión del profesor. De aquí tienen que concluir cuáles son los aspectos que hay que evaluar en este tipo de trabajo y elaborar la plantilla de evaluación que usarán más adelante.			Anexo 4	
4/7	20	P	TA5	CD/3°. C5 CD/3°/DG.C1	R.3.3	30'	También deben establecer los conceptos semánticos que se esconden tras el modelo elegido. Para ello se hace un ejercicio con la propuesta "El lenguaje oculto de las marcas".	PG	FOTOCOPIA "EL LENGUAJE OCULTO DE LAS MARCAS"	MAPA CONCEPTUAL GRUPAL	SI/S
4/7	21	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3°/DG.C2	R.3.1	120'	Trabajo individual sobre el modelo elegido. Práctica con el programa informático.	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS 1ª ENTREGA REVISIÓN Y RETROALIMENTACIÓN	SI/S
4/8	22	P	TA8		R.3.3	30'	Clase sobre materiales de presentación físicos y digitales. aspectos sobre la impresión de pruebas y resultados. maneras correctas de presentar los definitivos.	GG	PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL		
4/8	23	P	TA7	CD/C3°. C6	R.3.1	90'	Cada grupo presenta el PORTAFOLIO con los mapas y cuadros realizados al gran grupo.	GG	CAÑÓN PROYECCIÓN, ORDENADOR	PRESENTACIÓN AUDIO VISUAL final del portafolio Se entrega el portafolio para su evaluación. El grupo lo recuperará la semana siguiente.	SI/S
4/8	24		TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3°/DG.C2	R.3.1	120'	Trabajo individual sobre el modelo elegido. Práctica con el programa informático.	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	
5/9	25	P	TA8		R.3.3	45'	Presentación del docente. Clase magistral. La construcción formal de los signos tipo-icón-gráficos.	GG			
5/9	26	P	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3°/DG.C2	R.3.1	75''	Nuevos bocetos. Trabajo sobre los anteriores. Práctica con el programa informático. Selección y corrección con el docente. Recuperación del portafolio evaluado.	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	

5/9	27	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3º/DG.C2	R.3.1	120'	Nuevos bocetos. Trabajo sobre los anteriores. Práctica con el programa informático.		PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	
5/10	28	P	TA6		¿?	120'	Actividades cooperativas: 1.- de cada grupo sale un individuo elegido por consenso para integrarse en otro grupo y hacer una evaluación del trabajo del grupo ajeno en ese momento utilizando la plantilla de evaluación. Análisis del resultado y reflexión sobre los resultados en dialogo con el docente.	PG/GG	PLANTILLAS DE EVALUACIÓN CUMPLIMENTADAS	SI / F	
5/10	29	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3º/DG.C2	R.3.1	120'	Trabajo sobre los bocetos.	I	PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS	BOCETOS	
6/11	30	P	TA8		R.3.3	45'	Clase magistral: ¿Cómo podemos decir que un símbolo está bien diseñado? Para explicar cuáles son los criterios esenciales que nos sirven para poder decir que un símbolo es adecuado no. En la exposición magistral, se han introducen momentos de intervención para el alumnado y se consulta si les resulta útil para encauzar su trabajo.		PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL		
6/11	31	P	TA8		R.3.3	75'	Selección y corrección con el docente. Preparación de definitivos, explicación práctica de la manera de presentar este tipo de trabajo.	I	CARTOMAT, PEGAMENTO SPRAY REPOSICIONABLE, PLANCHA SALVA- CORTES, CUTTER.	BOCETOS 2ª ENTREGA REVISIÓN Y RETROALIMENTACIÓN	S/S

6/11	32	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3º/DG.C2	R.3.1		Preparación de definitivos	I	CARTOMAT, PEGAMENTO SPRAY REPOSICIONABLE, PLANCHA SALVA-ETC		
6/12	33	P	TA8		R.3.3	120'	Selección y corrección con el docente. Preparación de definitivos, explicación práctica de la manera de presentar este tipo de trabajo.	I	CARTOMAT, PEGAMENTO SPRAY REPOSICIONABLE, PLANCHA SALVA-CORTES		
6/12	34	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3º/DG.C2	R.3.1	120'	Preparación de presentaciones	I	ORDENADOR, PROGRAMAS INFORMÁTICOS (POWER POINT, PDF)		
7/13	35	P	TA7	CD/C3°. C6	R.3.1	120'	Presentación individual en clase ante el grupo. Definitivos sobre soporte rígido. Power Point del proceso seguido (fases). Utilizarán las plantillas de evaluación para valorar el trabajo final de los compañeros. Entrega de los definitivos.	GG	CAÑÓN DE PROYECCIÓN, ORDENADOR, PROGRAMAS INFORMÁTICOS (POWER POINT, PDF) Anexo 3	DOCUMENTO informático DE PROCESO DEL PROYECTO Y DEFINITIVOS SOBRE SOPORTE RÍGIDO	SI/S
7/13	36	NP	TA10	CD/C3°. C2 CD/C3°. C4 CD/3º/DG.C2	R.3.1	120'	Preparación de presentaciones	I	ORDENADOR, PROGRAMAS INFORMÁTICOS (POWER POINT, PDF)		
7/14	37	P	TA7	CD/C3°. C6	R.3.1	120'	Presentación individual en clase ante el grupo. Definitivos sobre soporte rígido. Power Point del proceso seguido (fases). Utilizarán las plantillas de evaluación para valorar el trabajo final de los compañeros. Responderán al POST-test de conocimientos para hacer comparativa. Entrega de los definitivos.	GG	CAÑÓN DE PROYECCIÓN, ORDENADOR, PROGRAMAS INFORMÁTICOS (POWER POINT, PDF) Anexo 3	DOCUMENTO informático DE PROCESO DEL PROYECTO Y DEFINITIVOS SOBRE SOPORTE RÍGIDO	SI/S

7/14	38	NP	TA2 TA6		R.3.4 ¿?	120'	Reflexión y conclusiones sobre el desarrollo del trabajo cooperativo y la experiencia en general en el grupo pequeño para exponerlo el siguiente día. Evaluación del trabajo del grupo y del documento IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO.	PG	Evaluación del trabajo cooperativo Anexo 2	INFORME EVALUACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO	
------	----	----	------------	--	-------------	------	---	----	---	---	--

S/D: SEMANA/DÍA · A: ACTIVIDAD · P/PN: PRESENCIAL / NO PRESENCIAL · TA: TIPO DE ACTIVIDAD · C: COMPETENCIA · R: RESULTADO DE APRENDIZAJE · TI: TIEMPO · D: DESCRIPCIÓN ·

M: MODALIDAD (I/PG/GG) · RECUR: RECURSOS · ENTRE: ENTREGABLES · EVA: EVALUACIÓN, S: SUMATIVA / F: FORMATIVA

12.- GUÍA de ACTIVIDADES del ESTUDIANTE

ACTIVIDAD 0:

Explicación sobre las características particulares de las Metodologías Basadas en Proyectos

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: gran grupo

Tiempo estimado: 30'

Semana/día/Tipo de actividad: 1/1/TA1

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVOS

Presentar las características particulares de la metodología que se empleará en el desarrollo del proyecto.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO

En cuanto a la Metodología docente se les explicará que durante las siguientes 7 primeras semanas se emplearán Metodologías Activas utilizando el método del Proyecto. Se explicará la importancia de este tipo de acciones dentro del plan estratégico de la universidad y la razón por la cual la UPV/EHU entiende que este tipo de metodologías favorecen el aprendizaje significativo.

La metodología que se aplicará el resto del curso es muy similar a la propuesta en esta primera parte pero sin la incorporación del trabajo cooperativo de una manera tan explícita. No obstante siempre que esta experiencia haya resultado positiva para el alumnado se utilizará el trabajo cooperativo cuando se considere conveniente.

Se abre un espacio WIKI para que todo el grupo disponga de un lugar común de documentación y comunicación.

ACTIVIDAD 1:

Constitución de los grupos

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG / PG

Tiempo estimado: 60'

Semana/día/Tipo de actividad: 1/1/TA3

Entregable: Acta de constitución del grupo y su normativa según anexo: ficha de grupo

Evaluación: No evaluable

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

Constituir los grupos, trabajar el concepto de aprendizaje cooperativo y comenzar a definir las tareas necesarias para responder al proyecto propuesto.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO

En primer lugar se formarán los grupos de 3/4 personas. De manera natural ya que no tenemos otro criterio en este momento.

Después consideramos necesario hacer una primera reflexión sobre el propio sistema de trabajo cooperativo porque de aquí pueden salir las normas de funcionamiento del grupo y, por otro lado nos

acerca a un método de trabajo que podría emular al de un equipo multidisciplinar real en el campo del diseño gráfico en el que los roles y tareas están definidos para conseguir un objetivo común.

Se entrega como material de trabajo:

- 1.- Ideas para estructurar el aprendizaje cooperativo (p.40)
- 2.- Por qué aprendizaje cooperativo? (p.46-49)

Se distribuyen los textos para su lectura. Como son tres alumnos el texto 1 lo leerá uno de ellos, y el texto 2 se divide en dos partes. Utilizan 15' para la lectura y el resumen. Después se pone en común (15') y se utilizan las ideas que se extraigan para el establecimiento de las normas del grupo (30')

Los criterios para valorar el trabajo cooperativo del grupo que deberían surgir de esta actividad y que permitirían definir las normas del grupo son:

- 1.- asistencia

La asistencia es obligatoria al menos en un 80%.

- 2.- aportación de ideas

Los miembros del grupo se comprometen a trabajar los supuestos para aportar ideas novedosas que permitan avanzar. No se trata de esperar las ideas de otro sino trabajar las propias para compartirlas.

- 3.- cumplimiento de las tareas: búsqueda de información, análisis y preparación de lo encomendado

Es obligatorio cumplir las tareas que se encomienden para no entorpecer la dinámica de trabajo. Somos co-responsables de los resultados.

- 4.- Actitud positiva frente a los demás compañeros, ánimo y apoyo.

Buen comportamiento relacional. El clima ha de ser de apoyo y ayuda entre los miembros del grupo

- 5.- su aportación es valiosa para el resultado final

Cada miembro del grupo debe procurar que su aportación sea valiosa para el grupo.

Se les pasará esta lista a posteriori para que chequeen lo que han elaborado y puedan, en caso de ser necesario, corregir lo que consideren.

RECURSO:

FICHA DE GRUPO

Ficha de constitución del grupo y asignación de tareas

Nombre del Grupo:
Componentes del Grupo:
Normas de Funcionamiento:

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



Tarea:	Responsable	Plazo
¿Qué sabemos para realizar el proyecto? ¿Qué necesitamos saber?		

ACTIVIDAD 2:

CREACIÓN DE UN IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO

Modalidad: presencial /no presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 60' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 1/1/TA2

Entregable: DOCUMENTO ELABORADO FINAL

Evaluación: no

OBJETIVOS:

Establecer un primer contacto con el alumno y conocer el camino que ha recorrido hasta llegar aquí. Sobre todo descubrir de dónde partimos.

Un cuestionario, un pre-test, no nos permite alcanzar el objetivo que pretendemos. Proponemos un trabajo semanal que poco a poco vaya haciéndonos conocer al otro desde su interés por el diseño gráfico.

Una vez que acabe el proyecto se les pasará un cuestionario que ligue su actividad con los resultados de aprendizaje conseguidos o no: un post-test.

Evidentemente no tendremos el resultado hasta el final pero se podrá ir observando cómo se produce el cambio en su foco de interés según van profundizando en el conocimiento.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Toma de contacto para conocer sus intereses y su manera de comprender el mundo gráfico que nos rodea y nos comunica.

PREGUNTA MOTIVADORA:

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



Entre todas las manifestaciones de diseño gráfico que os rodean, signos, símbolos, marcas, señales, logotipos, carteles, libros, flyers, tarjetas, folletos, revistas...

Qué os llama la atención?

Por qué?

RECURSO

Todas las semanas (durante las 7 semanas): cada grupo debe traer un ejemplo de alguna intervención de diseño gráfico (logotipos, símbolos, publicaciones, carteles,...) que les haya llamado la atención, sobre la que han dialogado y que han consensuado y tendremos un espacio de clase para la exposición de estos ejemplos.

Cada grupo irá elaborando un registro digital de estos ejemplos de modo que **aparezca la imagen y su análisis textual correspondiente**.

Este registro servirá para ir comprobando por su parte y la del profesor el cambio que se produce en los comentarios y la selección según van adentrándose en el conocimiento sobre Diseño Gráfico.

La exposición de cada grupo suscitará el diálogo con los demás y se elegirá un ejemplo de todos para crear otro soporte gráfico con los mejores ejemplos según el criterio del conjunto de la clase. Se puede subir las imágenes y comentarios al WIKI y votar por ellas de manera on-line. **Cada semana un grupo se encargará de revisar la votación.**

Esto constituirá el **IMAGINARIO EN DISEÑO GRÁFICO** de la clase.

Veremos las tendencias y los gustos de todos.

Por supuesto la elección no puede hacerse de manera gratuita, ha de estar bien razonada y sustentada.

MOTIVACIÓN

Para motivar la realización de este ejercicio y dar pautas para su realización elaboraré un power point en el que iré destacando mediante fotografías tomadas a mi alrededor o extraídas de libros aquellos aspectos del diseño que me interesan y por qué. Se tratará de una selección de imágenes y una reflexión sobre las mismas.

Un PECHA KUCHA⁹ con el título: **EL MUNDO GRÁFICO QUE ME RODEA**

Preferimos este formato antes que el PRETEST realizado el curso anterior ya que las respuestas mediante una frase no dicen gran cosa a nivel gráfico. Necesitamos imagen y palabra que defina el contenido o el significado que esa imagen tiene para mí. Es necesario partir de esas relaciones para comprender cómo vemos el mundo, cómo lo comprendemos y cómo queremos representarlo...mediante el grafismo. Intento encontrar la manera de saber utilizar lo que me dicen...aprender a escucharles.

IMÁGENES y **REFLEXIÓN**

Las preguntas que nos pueden encaminar son:

⁹ **Pecha Kucha** es un formato de presentación (fundamentalmente creativa) en el cual se expone un trabajo de manera sencilla e informal mediante 20 diapositivas mostradas durante 20 segundos cada una.

- Cómo ves el diseño gráfico a tu alrededor?
- Qué te interesa?
- Te preguntas algo cuando ves un soporte de diseño gráfico? Qué? (sobre el uso del color, la composición, la tipografía)
- Te molesta el mal diseño? Sabes lo que es? Piensas que existe? Algún ejemplo?
- Qué es buen diseño para ti?

Mi planteamiento partirá de:

Yo les puedo ofrecer mi experiencia. Ell@s su mirada nueva.

Con ambas se puede hacer una buena combinación.

Cuando yo comenzaba...qué quería aprender?

Qué me apasionaba?

Cómo han cambiado mis expectativas y mi mirada?

Qué les puedo ofrecer después de 20 años dando clases?

ACTIVIDAD 3:

Lectura de capítulo de libro

Modalidad: No presencial

Modo de trabajo: I

Tiempo estimado: 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 1/1/TA6

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVOS

Que vayan descubriendo cuáles son los recursos que emplearán para el desarrollo del proyecto.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO

Se les propondrá la lectura de un capítulo del libro de Frutiger, Adrian, SIGNOS, SÍMBOLOS, MARCAS, SEÑALES. GGDISEÑO. capítulo: "LOS ELEMENTOS DE UN SIGNO" PÁG17-74

La lectura de este capítulo permitirá que comprendan mejor la naturaleza de la práctica que han de realizar. No se solicitará resumen del texto puesto que se comprobará que ha sido leído en el desarrollo del trabajo.

Guía de reflexión:

Las imágenes que aparecen en el recuadro inferior donde vemos diferentes representaciones de un elemento "HOJA" nos pueden dar algunas pistas.

¿Qué conclusiones puedo extraer de su análisis formal?

¿Si fueran animales que formas adquirirían?

¿Cuántas maneras de representar un elemento real puedes diferenciar y emplear?

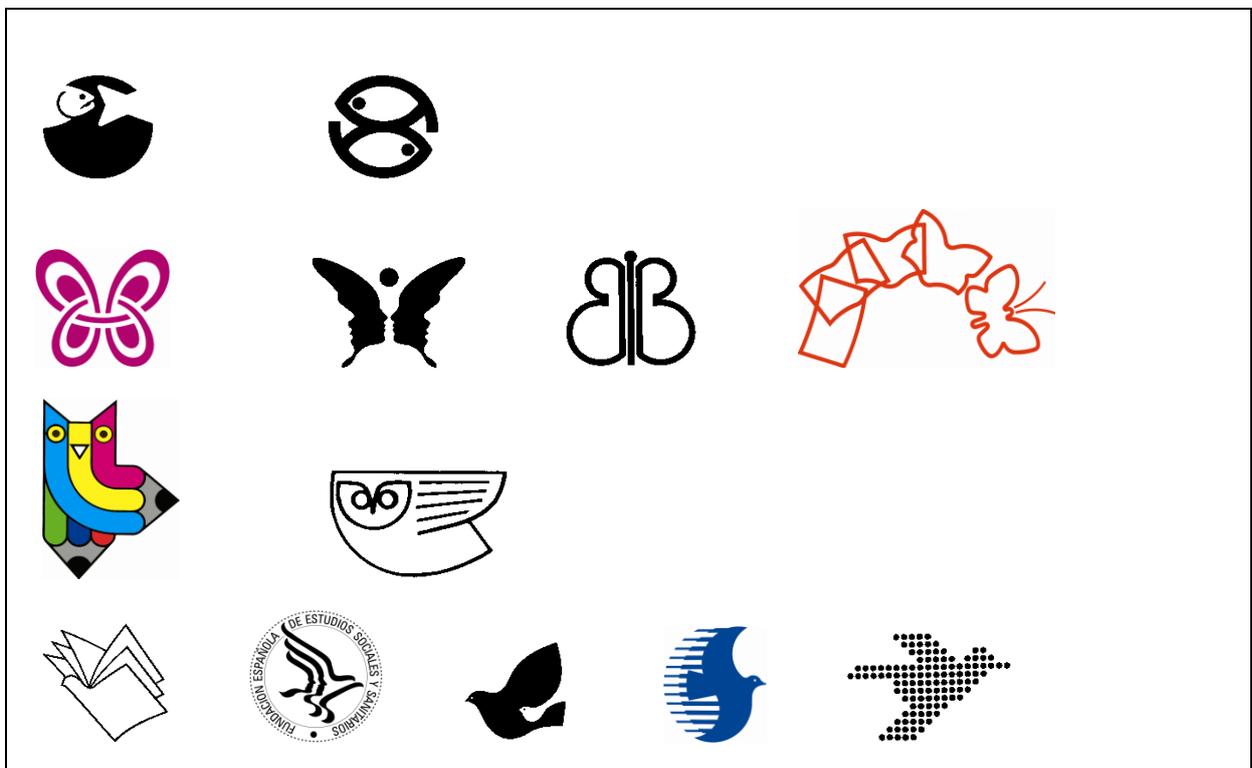
En el cuadro siguiente tomando una hoja (forma) como referente aparecen diversas (figuras) maneras de representarla: fotografía, sombras en B/N, diversos puntos de vista, el contorno y el dibujo de los nervios de la superficie, hojas caladas con otros motivos en su superficie, hojas simplificadas con el mismo verde y contorno grueso,...

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?

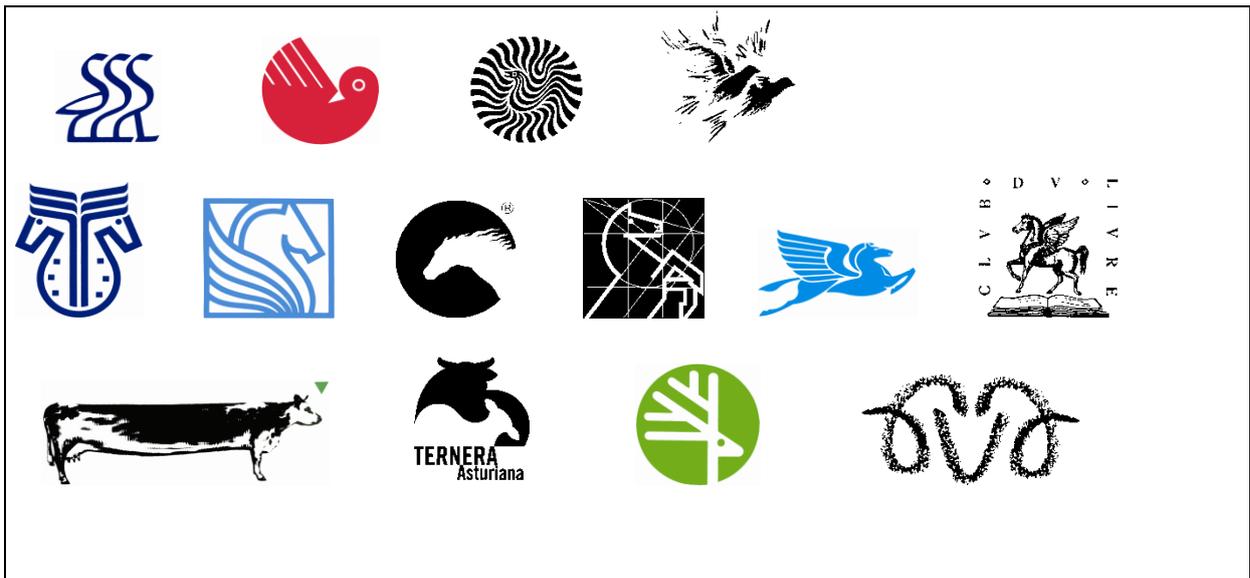


¿Puedes recoger ejemplos cuyo referente sea un animal para ilustrarlo?

Este cuadro siguiente sería un ejemplo simplificado de recopilación de diversos símbolos de comunicación de visual cuyo referente es un animal. La manera de recoger esta información es mediante fotocopias de los libros, escaneado, fotografía, de páginas de logotecas en internet (siempre que estén vectorizados y de buena calidad),...etc



¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



¿En el cuadro superior qué recursos distinguirías? ¿Crees que está completo? ¿Puedes añadir alguno más?

El resultado que se espera es la recopilación de una serie de ejemplos como los de arriba para que tengan un catálogo de recursos gráficos básicos que puedan aplicar en su proyecto.

Aún no se ha presentado el escenario pero de esta manera se va dando pistas sobre el tema que vamos a trabajar.

RECURSO

Texto del libro y bibliografía para las búsquedas.

ACTIVIDAD 4 :

Presentación del escenario

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 30'

Semana/día/Tipo de actividad:1/2/TA3

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVOS

Explicar el punto de partida y el alcance del proyecto

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Se presenta el escenario tal y como aparece en el punto 2.2 ESCENARIO.

PREGUNTA MOTRIZ:

¿SABRÍAS DOTAR DE FORMA Y SIGNIFICADO A UN SÍMBOLO PARA QUE FUNCIONE COMO IDENTIFICADOR DE UNA EMPRESA?

*La Asociación Española Protectora de Animales¹⁰ quiere abrir una sede en tu ciudad y necesita una nueva **marca de identidad** que pueda emplearse en su papelería básica y algún otro soporte promocional.*

*La empresa quiere que el símbolo que les identifique tenga como modelo **un animal real** que pueda reconocerse en cualquiera de las representaciones que pudieran surgir como propuestas.*

*Este proyecto asumirá la creación del **símbolo** identificativo.*

Se complementará¹¹ con la concepción del **logotipo** de la Asociación y la **aplicación** de estos dos elementos, unidos como marca de identidad visual, sobre los **soportes de papelería básica** usada para la gestión de la empresa y el desarrollo de un pequeño **objeto de regalo** que se utilizará para la promoción entre los socios o para promover la adhesión de los nuevos.

Como profesionales del diseño gráfico se os pide que presentéis una serie de propuestas para un signo icónico de comunicación de la identidad de la empresa que se seleccione cuyo referente real ha de ser un animal de vuestra elección y que ellos protejan.

En el mundo del diseño la empresa proporciona al diseñador un briefing o informe

Preliminar con la información necesaria sobre la empresa, producto o servicio, así

Como los objetivos que se quieren alcanzar.

ESTE ES EL INFORME DE LA AEPA

1.- Información general

1A.- AEPA (Asociación Española Protectora de Animales)

La Asociación Española Protectora de Animales lleva trabajando más de setenta y cinco años para estimular el respeto, cuidado y cariño por los animales y el medio ambiente.

1B.- Objetivos

Recoger, cuidar y fomentar la adopción responsable de animales abandonados a los que llevamos a nuestro albergue "Francisco de Asís".

Velar por que se cumpla la legislación vigente sobre protección animal.

Concienciar y educar a la población sobre el respeto a los animales y la naturaleza.

Servicios

- **CLÍNICA VETERINARIA:** Dotada con excelentes medios para la esterilización de animales, como solución al grave problema de superpoblación y abandono de animales.
- GABINETE JURÍDICO donde se atienden consultas jurídicas y denuncias relacionadas con el medio ambiente y los animales.
- GABINETE DE PRENSA que se ocupa de transmitir a los medios de comunicación los problemas y denuncias planteadas, de editar la revista "Animales y Plantas" que reciben nuestros socios y de hacer campañas puntuales de concienciación.
- RECOGIDA DE ANIMALES (dentro de nuestras posibilidades cuando nuestros medios lo permitan) que se trasladan al albergue.
- ALBERGUE "San Francisco de Asís": Actualmente se mantienen del orden de 500

¹⁰ Mantenemos la empresa que se seleccionó en el curso 20213-14 pero es un elemento variable.

¹¹ Esta segunda parte se desarrollará durante las 5 semanas siguientes que afectan al bloque B.- Discurso tipo-icóno-gráfico.

En esta parte del curso se aplicará la metodología habitual en principio. Si el alumnado estuviera dispuesto a seguir con MA intentaríamos adaptarlo.

animales abandonados.

1C.- Identidad corporativa: qué les diferencia de la competencia En la actualidad en la zona que queremos comenzar a trabajar no existe ninguna otra asociación que ofrezca estos servicios.

1D.- Identidad corporativa: valores de la empresa.

El respeto al medio ambiente,

Concienciar a la población

Fomentar la adopción responsable

1E.- Identidad corporativa: visión desde el exterior. La dedicación, el amor por los animales, la resolución de problemas

1F.- Información breve sobre competidores directos

No existen competidores directos

1G.- Clientes potenciales.

Personas que desean adoptar un animal,

Personas con problemas por la actuación propia o de un animal a su cargo

Personas que necesitan atención veterinaria para sus mascotas

2.- Información sobre identidad visual

2A.- No existe Material gráfico dado que la empresa es de nueva creación

3.- Información sobre nueva identidad visual

3A.-Idea inicial sobre la nueva identidad visual. El cliente quiere que en el símbolo aparezca un animal o dos. El animal/es ha de ser reconocible.

3B.- Los colores deben ser de una gama que esté relacionada con el cuidado por el medio ambiente pero también podrían ser colores energéticos y vitales para reflejar la pasión por el trabajo en la asociación.

3C.- Palabras clave. Deberán buscar un grupo de palabras clave que les ayuden a reflejar los conceptos de manera gráfica.

3D.- Por el momento se necesita el símbolo y el logotipo (AEPA Asociación Española Protectora de Animales) para utilizarlos en papelería básica.

El elemento de identidad que se desarrolla en este proyecto es el SÍMBOLO

Las PREGUNTAS GUÍA sirven para delimitar el proyecto:

1. ¿Qué es un símbolo?
2. ¿Para qué necesita la empresa un símbolo?
3. ¿Qué valores quiere comunicar la empresa a través del símbolo?
4. ¿Qué animal sería el más adecuado para transmitir estos valores? ¿En qué postura debe estar el animal?
5. ¿Qué herramientas necesitamos para poder dibujarlo, darle forma gráfica y que funcione como signo?
6. ¿Necesitamos utilizar herramientas informáticas?
7. ¿Conocemos el programa adecuado?
8. ¿Cómo debemos presentar los bocetos y el resultado?
9. ¿Cómo exponemos nuestro proyecto ante la clase?

RECURSOS:

Presentación audiovisual.

Cómo hacer un Briefing? Por Nacho Lavernia de Lavernia, Cienfuegos y asociados

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



<http://www.impivadisseny.es/es/desarrollo-de-producto/briefing-y-plan-de-diseno/como-hacer-un-briefing.html>

Se les pasará el siguiente **material para centrar el proyecto**:

Hemen dago adibide bat, zer definizioa (imajinetan) behar dugun aukeratutako argazkietan lana ondo burutu nahi badugu azaltzeko.

Demagun elefantea aukeratu dugu gure lanarako eta behean agertzen den bi elefanteen kokapena interesatzen zaigula baina konturatzen gara argazkia guztiz pixelaturik dagoela eta ez duela behar dugun definizioa.

Zer egin dezakegu holako kasuan?



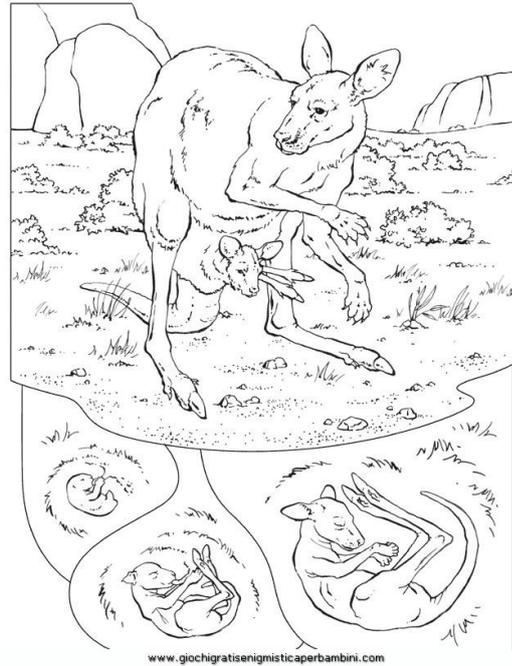
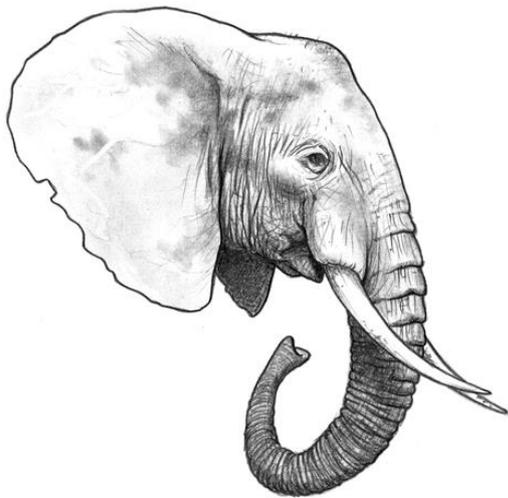
Aukeratu dugun argazkirik egokienean agertzen ez diren zehazkizunak beste argazkietan bilatu behar dira edo argazkiaz aldatu. Azken finean animaliairenean ezaugarri formalak, itxura erreal eta bere egitura nolakoak den jakin nahi duguna da.

Adibidez, hona hemen definizio oso ona duten 3 imajina zeinak lagungarri izango zaizkigula ikusteko nola diren elefanteen hankak eta oinak, isatsa eta beste zehazkizun batzuk.

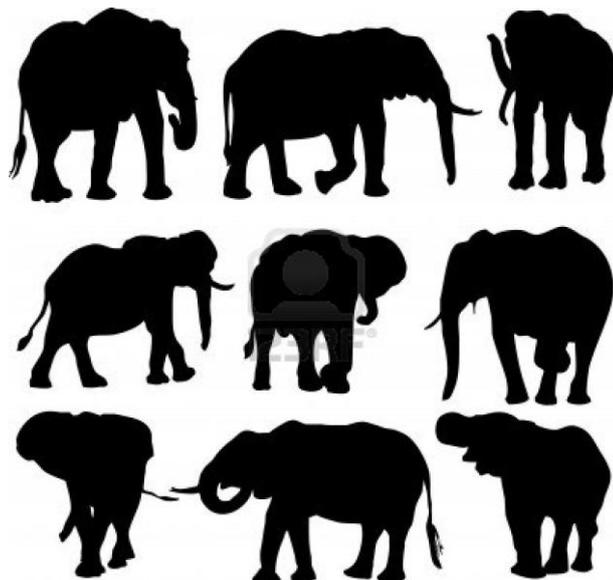
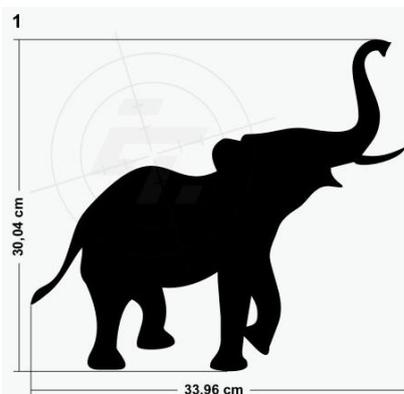
Hauetan agertzen diren zehazkizunak aukeratu dugun argazkian ez daudenak osatzeko erabiliko ditugu.

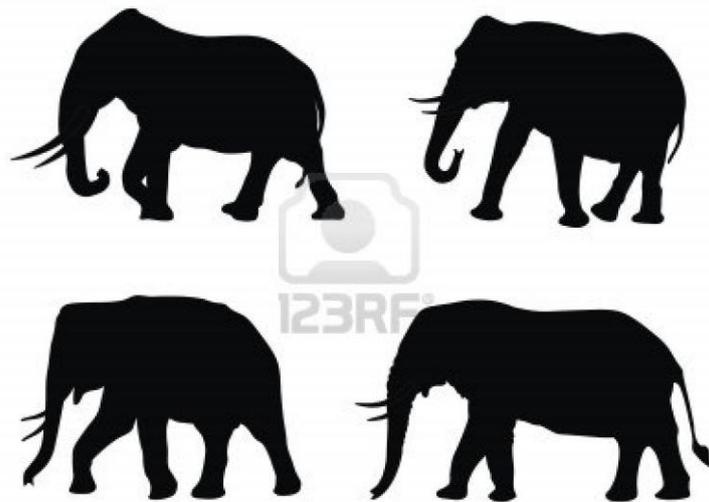


Aukeratuko dugun eredu behean agertzen den marrazkiaren sotiltasuna eta errealitate maila adierazteko gai izan behar da



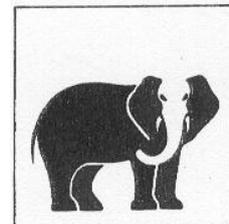
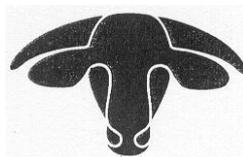
Positiboan dauden adibide hauek ere lagungarriak dira:





50 adibide egin behar dira eredu berbera erabiliz oinarrizko baliabide grafikoak aplikatuz. 50ak baliogarri izan behar dira.

OINARRIZKO BALIABIDEEN ADIBIDEAK
MARRA POSITIBO ETA NEGATIBO, GEOMETRIKOA ETA CALIGRAFIKOA



POSITIVO NEGATIVO



TRAMA



EHUNDURA



ITZALAK:3D



MOSTRAREMOS EN PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL EJEMPLOS HECHOS POR LOS ALUMNOS DEL CURSO 2013-14 EXPLICANDO CUÁLES SON LOS ERRORES MÁS FRECUENTES:

- 1.- PIXELADOS PORQUE NO UTILIZAN EL PROGRAMA ADECUADO. Uno de los objetivos de la asignatura es que aprendan a utilizar el Adobe Illustrator porque es un programa vectorial a diferencia de Photoshop que construye la imagen a través de píxeles. Para este tipo de trabajo es necesario usar un programa vectorial que nos permita ampliar y reducir la imagen sin perder calidad y definición.
- 2.- CONSTRUCCIÓN DE CURVAS SIN ESCALONADOS Y ZIGZAGUEADOS. Es muy común encontramos con curvas sinuosas donde debería existir un curva limpia de trazado continuo.
- 3.- LÍNEAS NEGATIVAS DEMASIADO FINAS.
- 4.- LÍNEAS POSITIVAS DEMASIADO FINAS

5.- DETALLES QUE DESAPARECERÁN EN LA REDUCCIÓN O QUE PARECERÁN UN ERROR EN LUGAR DE UNA DECISIÓN GRÁFICA.

6.- DEFORMACIONES POR ERRORES EN LA AMPLIACIÓN O REDUCCIÓN DEL MODELO

7.- FALTA DE ESTUDIOS DE DETALLE (TOMAR UN ELEMENTO AISLADO Y DIBUJARLO PARA COMPRENDER SU ESTRUCTURA)...

ACTIVIDAD 5/6:

Los grupos reflexionan sobre la manera de abordar el proyecto a partir de los datos del escenario, las preguntas guía y el material para orientar el proyecto.

Modalidad: Presencial/ No presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 90' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 1/2/TA3/TA2

Entregable: Portafolio. Informe

Evaluación:

OBJETIVOS

Centrar el tema en el grupo y conocer sus fortalezas y debilidades.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Los grupos reflexionan sobre la manera de abordar el proyecto a partir de los datos del escenario.

Establecen los objetivos: ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo? ¿En cuánto tiempo? y eligen el modelo. Primero han de decidir qué animal les interesa y justificarlo haciendo hincapié en los valores que ese animal transmite a la empresa. Un símbolo es algo que se presenta en lugar de su representado aportándole valores particulares.

Todos los integrantes del grupo utilizarán el mismo modelo ya que esto permite que se auto corrijan con más facilidad.

Pregunta guía: ¿Por qué Peugeot elige un león?

Para reflexionar sobre este aspecto se les propondrá la lectura del texto: Principio de representación simbólica extraído de la tesis IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA DE UTILIDAD PÚBLICA EN EL PAÍS VASCO (1984-2008), páginas 73-89. Autora: Begoña Medel Bermejo

Preguntas guía sobre el texto:

1. ¿Qué habéis comprendido?
2. ¿Qué dificultades tenéis para comprender este texto?
3. ¿Sobre qué nos habla?
4. ¿Nos sirve para la búsqueda de nuestro animal de referencia?

De esta reunión y del trabajo cooperativo no presencial deberán elaborar un INFORME que responda a las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué han entendido que hay que hacer?
2. ¿Cómo piensan abordarlo?
3. ¿Tienen los medios? ¿Qué les falta?
4. ¿Qué animal utilizarán de modelo? ¿Por qué?
5. ¿Qué valores son los que nos interesa destacar?

Para ello se apoyarán en el texto propuesto.

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



EVALUACIÓN del portafolio:

La evaluación del portafolio se realizará una vez concluido, presentado y entregado. Durante su elaboración se revisará en presencia de los miembros del grupo para que puedan hacer los cambios necesarios o introducir aquello que falte.

La ponderación de la nota final de los dos tipos de evaluación será:

• EVALUACIÓN FORMATIVA 10%
• EVALUACIÓN SUMATIVA 90%

En la evaluación del portafolio participan ambas evaluaciones de la siguiente manera:

Evaluación del PORTAFOLIO DE TRABAJO COOPERATIVO

EVALUACIÓN FORMATIVA: 10%
<ul style="list-style-type: none"> • IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO • FICHA DEL GRUPO • Informes de progreso
EVALUACIÓN SUMATIVA: 20%
<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30) • Mapa conceptual grupal • Cuadros extraídos del texto reelaborados con sus propios ejemplos

Las rúbricas de evaluación que se emplearán son las siguientes:

RUB1/TA5:

Que sean capaces de hacer una búsqueda de información gráfica significativa en la biblioteca.

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN		
	INSUFICIENTE 1-4	ACEPTABLE 5-6	EXCELENTE 7-10
Se ha registrado cuáles son las fuentes bibliográficas o de internet?	No ninguna	Algunas	Si todas
¿Han seguido la pauta correcta para ese registro?	No	Con algún error	siempre
¿Existe información suficiente y significativa desde el punto de vista gráfico para realizar el trabajo?	Es escasa e irrelevante	Es suficiente pero no relevante	Es suficiente y relevante
¿Conocen la teoría necesaria?	Es escasa e irrelevante	Es suficiente pero no relevante	Es suficiente y relevante
¿Han incorporado estas informaciones de manera clara y ordenada en el portafolio?	No está bien ordenado y es confuso	No está del todo bien	No está del todo bien

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



¿Considera que los bocetos reflejan la aplicación de la información del portafolio?	no		A veces		Por supuesto	
---	----	--	---------	--	--------------	--

RUB 2/TA9

Que sean capaces de analizar desde el punto de vista de la configuración gráfica los recursos empleados en cada ejemplo.

Ejemplo de análisis de un modelo dado:



Diseño: América Sánchez

- Figura figurativa orgánica
- Línea gruesa de contorno para definir el límite con el fondo.
- El interior de la forma está realizado usando una trama regular de puntos.
- Efecto de 3D, B/N.
- El estilo de línea es orgánico.

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Conoce los recursos gráficos básicos y los aplica al análisis?	No		A veces		Si	
¿Sabe que debe analizar en cuanto a configuración formal?	No		A Veces		Si	

RUB 3 / TA9

Que sean capaces de elaborar una taxonomía de los recursos aunque los términos no fueran los absolutamente correctos.

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Utiliza los términos apropiados?	No		A veces		Si	
¿Plantea una clasificación lógica?	No		A Veces		Si	

RUB4/TA4

Que sean capaces de decidir qué animal es representativo de este tipo de asociaciones y razonarlo desde el campo semántico o un mapa de conceptos lingüísticos asociado.

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Son capaces de justificar su elección teniendo en cuenta el trabajo que han de realizar?	No		A veces		Si	
¿Han realizado un campo semántico /asociaciones analógicas / conceptos asociados / que permita considerar la elección interesante?	No		A Veces		Si	
¿Han seleccionado el punto de vista adecuado para el desarrollo gráfico del problema?	No		En parte		Si	

ACTIVIDAD 7:

Cada grupo tiene 10' para explicar las conclusiones a las que ha llegado la semana anterior y la parte correspondiente del documento IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO. Puesta en común y retroalimentación de todos los grupos

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 10' por grupo

Semana/día/Tipo de actividad: 2/3/TA7/TA4

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVOS

Poner en común lo elaborado hasta el momento

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Cada pequeño grupo explicará al gran grupo sus conclusiones a partir del texto facilitado y de las preguntas guías. Se trata de facilitar la retroalimentación entre el alumnado y de poder encauzar los aspectos teóricos que lo requieran.

ACTIVIDAD 8/9:

Búsqueda de información gráfica

Modalidad: presencial / no presencial

Modo de trabajo: PG / I

Tiempo estimado: 20' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 2/3/TA5

Entregable: portafolio. Mapa de ejemplos de símbolos de identidad visual (mínimo 30)

Evaluación: si sumativa

OBJETIVOS

Recopilar la información gráfica necesaria para el desarrollo del proyecto.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Búsqueda de información gráfica. Después de analizar los ejemplos de “la anatomía del diseño” Steven Heller, Mirko Illic, BLUME. Orientados por lo que habéis visto en este libro se hará una búsqueda de imágenes de diseño gráfico en la biblioteca. A partir de lo que encontréis se comenzará la elaboración del portafolio* común de la parte de información teórica y gráfica, del análisis de las imágenes, organización de las imágenes, apuntes de incidencia de las búsquedas en el desarrollo de las tareas, etc.

RECURSOS:

Libro: “la anatomía del diseño” Steven Heller, Mirko Illic, BLUME

Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes. Partiendo de la bibliografía básica.

ACTIVIDAD 10:

Clase magistral:

1º Qué es un portafolio?.

2º Explicación sobre las pistas que aparecen en el libro “LA ANATOMÍA DEL DISEÑO”

3º Teoría sobre registro y referenciación de materiales bibliográficos y gráficos

Modalidad: presencial / no presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 45'

Semana/día/Tipo de actividad: 2/4/TA8

Entregable: NO

Evaluación: NO

10.- Qué es un portafolio?

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Clase magistral que consta de tres partes. La primera intenta explicar en qué consiste la elaboración de un portafolio de proyecto. Para ello nos apoyaremos en un ejemplo ficticio y en las pistas que extraemos del libro “LA ANATOMÍA DEL DISEÑO”. Así mismo se proporcionará información sobre la manera de registrar los documentos gráficos o bibliográficos que se utilizan.

RECURSO

Presentación audiovisual del docente

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



1



2



3



4



5



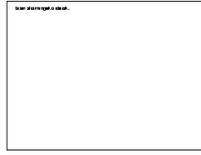
6



7



8



9



10



11



12



13



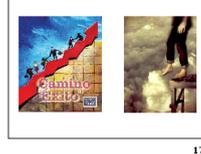
14



15



16



17



18



19



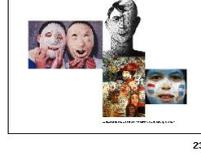
20



21



22



23



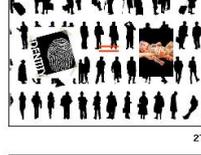
24



25



26



27



28



29



30



31



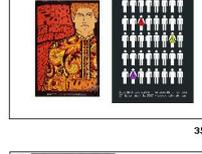
32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47

ACTIVIDAD 11/12:

Elaboración del portafolio

Modalidad: presencial / no presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 120' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 2/4/TA9

Entregable: Portafolio

Evaluación: Si sumativa

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Seguirán con la elaboración del portafolio común de la parte de información teórica y gráfica, del análisis de las imágenes, organización de las imágenes, apuntes de incidencia de las búsquedas en el desarrollo de las tareas, etc.

RECURSOS:

Libro: "la anatomía del diseño" Steven Heller, Mirko Illic, BLUME

Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes

ACTIVIDAD 13 / 14:

PUZZLE

elaboración de lo cuadros extraídos del texto reelaborados con los ejemplos recogidos

Modalidad: presencial / no presencial

Modo de trabajo: PG /PG

Tiempo estimado: 120' / 60'

Semana/día/Tipo de actividad: 3/5/TA5 /TA6

Entregable: no / si

Evaluación: no / si sumativa

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Cada individuo del grupo leerá una parte del texto de J.G.Solas del libro IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA, ed. Síntesis.. 10 Semántica y retórica del signo I. p. 139/166. Para ello dispondrá de 30' tras los cuales lo pondrán en común e intentarán elaborar una síntesis que les resulte útil para ir adentrándose en la teoría sobre la simbolización en los procesos de elaboración de signos gráficos de identidad.

La tarea consiste en utilizar la teoría expuesta por J.G.Solas para elaborar los cuadros de clasificación de los símbolos que han ido recogiendo en la búsqueda de los días anteriores.

Como ejemplo:

G. Solas [2002:148] nos propone la siguiente clasificación referencial de los símbolos en la que se han añadido símbolos buscados a propósito para elaborar este cuadro de clasificación:

<p>1.- icónicos</p>	<p> semejanza espacial: analogía física, metonimia, sinécdoque...</p>  <p> semejanza metafórica: alegoría, metáfora visual...</p> 
<p>2.- simbólicos</p>	<p>convención motivada: simbología tradicional, heráldica...</p>  <p>convención arbitraria: selección particular, abstracción...</p> 

Durante la tarea 13 de tipo no presencial continuarán el trabajo que dará como resultado los cuadros reelaborados por ellos y que serán evaluados en el portafolio. Para evaluar la idoneidad de los cuadros elaborados utilizaremos la RUB 3 del apartado 3.3 SISTEMA DE EVALUACIÓN. Dado que esta rúbrica se empleará en más de una ocasión de las notas que devengue se hará la media.

RECURSO:

J.G.Solas del libro IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA, ed. Síntesis.. 10 Semántica y retórica del signo l. p. 139/166.

ACTIVIDAD 15 / 18 / 21/ 24 / 26 / 27 / 29:

Trabajo individual sobre el modelo elegido que traerán al grupo la semana siguiente para su valoración

Modalidad: no presencial

Modo de trabajo: I

Tiempo estimado: 60'

Semana/día/Tipo de actividad: 3/5/TA10

Entregable: bocetos

Evaluación: si sumativa

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Basándose en los aspectos teóricos que han ido desarrollando a partir de los cuales han podido ir observando cuales son los recursos gráficos básicos, realizarán una serie de bocetos sobre el animal

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



elegido que será común para todos los miembros del grupo. No se establece un cupo de bocetos pero dado que han de elegir 25 unidades será necesario que desarrollen una horquilla entre 50 y 75.

RECURSOS:

PAPEL, LÁPIZ, ROTULADORES, PROGRAMAS INFORMÁTICOS (FREE HAND, ILLUSTRATOR,..)

Ejemplos recogidos.

Cuadros de recursos gráficos básicos.

ACTIVIDAD 16:

Presentan en el grupo el trabajo individual sobre el que el resto de los miembros intentará hacer una crítica objetiva.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 90'

Semana/día/Tipo de actividad: 3/6/TA7

Entregable: bocetos

Evaluación: si sumativa

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

El docente informa al alumnado sobre la dinámica.

Mientras los grupos están inmersos en la presentación el docente pasa por cada uno de ellos.

Cada integrante del grupo presenta al resto los primeros bocetos que ha realizado. Los demás, basándose en los cuadros de recursos gráficos básicos que han realizado harán una crítica del trabajo intentando orientar al que presenta.

¿Qué recurso está menos trabajado?

¿Qué ideas son atractivas? ¿A partir de qué boceto ven que es posible continuar?

Cada miembro del grupo anotará en el portafolio lo que le han comentado sus compañeros y adjuntará una fotocopia con los ejemplos que ha presentado.

RECURSOS:

Herramientas interpersonales de comunicación

Portafolio

ACTIVIDAD 17 / 25 / 30:

Presentación del docente /clase magistral.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 30' / 45'

Semana/día/Tipo de actividad:

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVO:

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



Con estas dos clases magistrales se pretende completar la parte teórica que corresponde a los FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Clase magistral:

17: La percepción de los signos icono-gráficos. nola ohartzen ditugu figura grafikoak?

Resumen de contenido:

Orain arte diseinu grafikoa zer den eta diseinu prozesua nolakoa den azaldu dugu. Diseinu prozesu bat komunikazio helburu baten arabera, euskarri definitu batean, era grafiko, estetiko eta deigarri baten bidez, sinboloak, ikonoak, markak sormena, testuen antolamendua, liburuetan, aldizkarietan e.a.etan garatzea dela esan dugu. Komunikazioa aipatzen dugunean suposatzen dugu lengoaia bat erabili behar dugula. Lengoaia bakoitzak berezko elementuak ditu zeinak ikuspuntu batzuetatik aztertu beharko diren. Ikuspuntu hauek elementuen itxurari buruzko informazioa emango digute, beraien esanahia aztertuko dute, nola elkarlotzen diren esanahi hauek burutzeko eta zein den beraien zeregin praktikoa.

Momentuz imajinak bakarrik aztertuko ditugu. Hemen sartzen dira sinboloak, ikonoak eta markak. Dena dela esan behar dugu imajinak aipatzerakoan tipografiaren bitartez garatutakoak ere kontutan hartzen ditugula, azken finean imajinak balira bezala ohartzen ditugu eta.

Hau dela eta

Irudiztapena

Baliabide grafikoak

Oharmenari buruzko zehaztasunak:

- 1.- konplexutasuna edo sinpletasuna
- 2.- gogoratzeko ahalmena aztertzeko zenbait lege

Sintaxia

Elementuak elkarlotzeko erabiltzen diren konposaketa teknikak

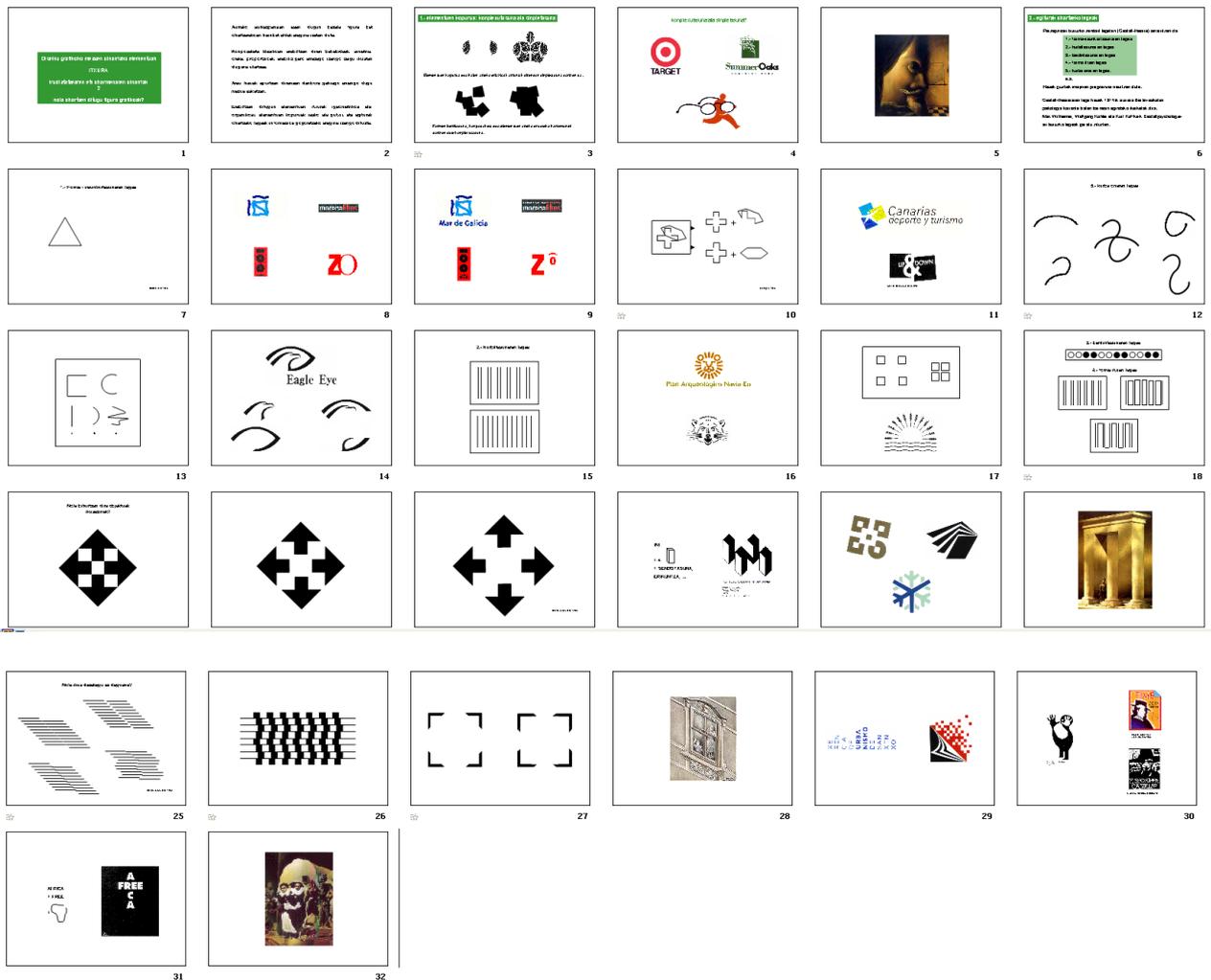
Semantika

Esanahiak, imajinek dakartzaten buruko elkarteak, imajinen erretorika

Pragmatika

- 1.- Originaltasuna, berritasuna
- 2.- Euskarri ezberdinetan erabiltzeko gaitasuna

Oharmenari buruz hitzegingo dugu ikasgai honetan. Gai hau garatzeko erabiliko ditugun imajinak hauexek dira:



25: La construcción formal de los signos tipo-icóno-gráficos. Nola eraikitzen dira zeinu ikono-grafikoak?

Resumen de contenido:

Diseinu grafikoko zeinuei itxura grafiko bat emateko kontuan izan behar ditugun irizpideak hiru sailetan bananduko ditugu:

1. teknikari dagokionez
2. historian zehar jasandako itxuratzeko aldaketei dagokienez
3. kultura bakoitzak sortzen dituen estiloei dagokienez

1. teknikari dagokionez

Denok dakigunez diseinu grafikoko zeinuak, ohartzeko arinak izan behar dira,

ulertzeko eta gogoratzeko errazak, beste zeinuengandik ezberdintzeko gai, e.a.

Hau dela eta zeinu hauek eraikitzerakoan Gestalt-eko teoriak garaturiko legeak kontutan hartzen ditugu: antzekotasuna, hurbiltasuna, jarraipena, ganbiltasuna, simetria, itxidura, hierarkia, e.a.

Irizpide guzti hauek hondo baten gainean forma bat eraikitzeko erabiltzen dira.

Denboran zehar, praktikan, irizpide hauek, ohitura tekniko batzuk sortu dituzte, hala nola:

1.1 Geometrizarazioa, 1.2 araztasuna edo gardentasuna eta 1.3 irakurgarritasuna.

1.1 Geometrizarazioa

Argi dago zeinu guztiak ez direla geometriaren bitartez eraikitzen. Kaligrafiakoak adibidez. Baina badago geometria erabiltzeko joera orokor bat, batez ere mendebaldeko kulturetan nabarmendua, beharbada gizasemeok razionala dena errazago menperatzen dugulako.

Geometrikoa dena benetakoa balitz bezala ulertzen dugu, errealismoarekin eta imajina ikonikoekin gertatzen den legez. Zerbait zientifikoa, ondo eraikia, zehatza iruditzen zaigu.

Horregatik diseinu grafikoko hainbat zeinutan erabilia da prozedura batzuen bitartez:

- a.- trazoaren erregulartasuna
- b.- akotazioak, neurketak
- c.- euskarri ezberdinetan aplikatzeko kontua
- d.- estilizarazioa

1.2 araztasuna edo gardentasuna

Ondo ikustekorik ez badago ere ezagutu behar dugu marka. Zatiak kenduta, mugimenduan, zirriborotsua,...

Logotipoak eta markak euskarri ezberdinetan agertzeko sortuak dira. Bisitazko txarteletik eraikuntza baten goiko aldera arte. Honek esan nahi du garatzeko momentuan kontutan izan behar ditugula.

- 1.- Gure begiek tamaina batetik behera ezin dute argi ezberdindu.
- 2.- Marka edo logo hauek mekanikoki aniztuko direnez, aspektu tekniko hauek gure lana mugatzen dute.
- 3.- irakurgarritasuna galtzen da letrekin konposaketa arraroak egiten ditugunean.
- 4.- Beste markekin gertatzen denean tamainak, koloreak eta kokapenak eragina dute irakurgarritasunarengan.
- 5.- Batzutan ez dugu irakurtzen edo imajina ikusten kolorea besterik ez dugu ohartzen. Zenbait kolore imajinak bezain adierazleak dira, kolorea besterik ez ikusi ondoren zein marka den esateko gai garenean.

2. historian zehar jasandako itxuratzeko aldaketei dagokienez

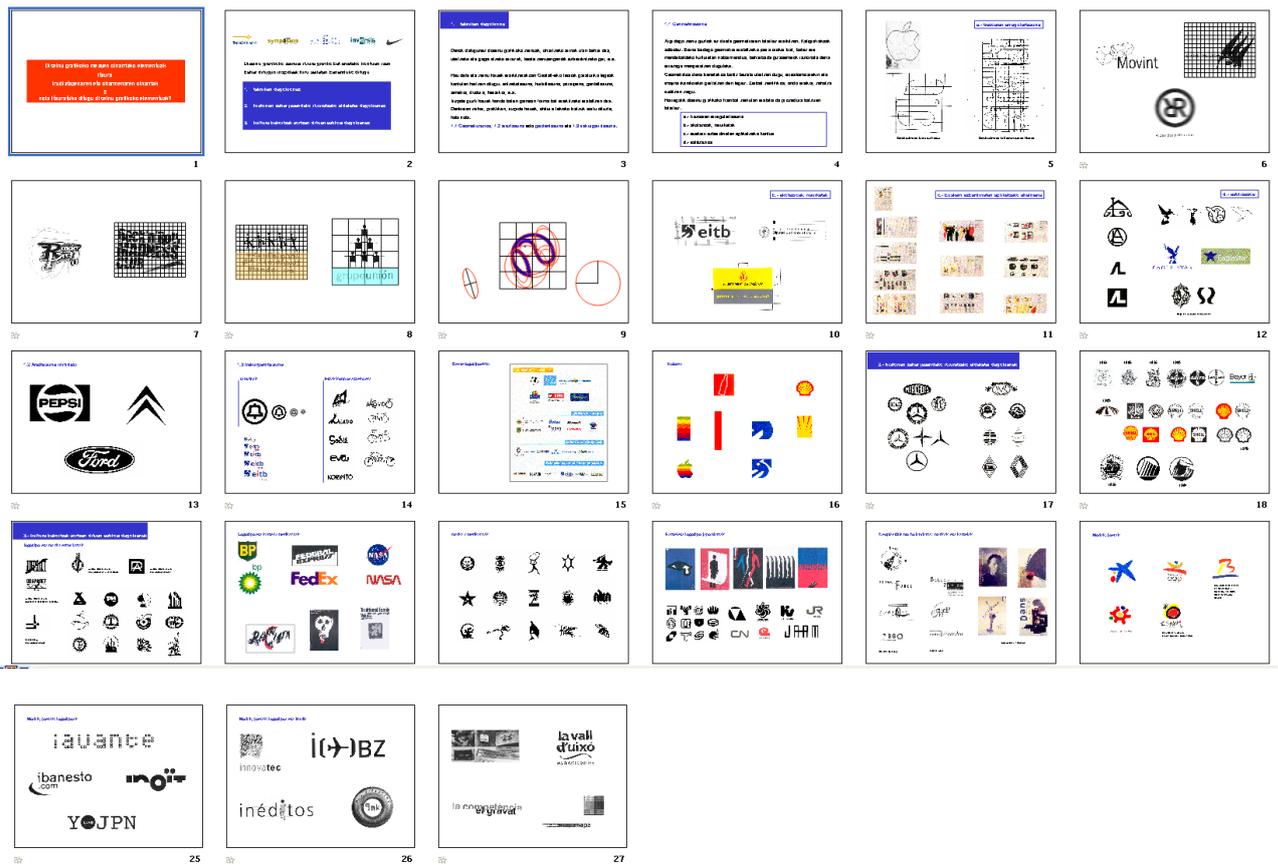
Adibideen bidez asaltzen da zeintzuk diren aldaketak.

3. kultura bakoitzak sortzen dituen estiloei dagokienez

Alderdi batzuen sinboloak aztertuko ditugu. Errusiarrak, amerikarrak, japoniarrak, holandarrak.

Modak edo estilo joerak ere aztertuko dira.

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



30.-¿Cómo podemos decir que un símbolo está bien diseñado?

Para explicar cuáles son los criterios esenciales que nos sirven para poder decir que un símbolo es adecuado no.

En la exposición magistral, se introducen momentos de intervención para el alumnado y se consulta si les resulta útil para encauzar su trabajo.

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



31

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

27.

28.

29.

30.

Evaluación de aprendizaje a partir de las clases magistrales:

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN		
	INSUFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Pertinencia en la aplicación de los conocimientos	No se aplica lo aprendido en clase o se espera a que el profesor comente los fallos	No se aplica todo lo aprendido en clase	Se aplica lo aprendido en clase
Aportación de ideas propias en innovación y creatividad de la propuesta	No se proponen ideas nuevas. Se va al dictado del profesor	Se propone alguna idea nueva pero de escaso interés	El grupo propone ideas nuevas innovadoras

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



Expresión correcta y bien argumentada	Falta de argumentación, faltas en exceso, faltan muchos elementos de analizar	No todo está argumentado, se comenten algunas faltas de ortografía y no se han analizado todos los aspectos	Los documentos escritos están bien, argumentados, sin faltas de ortografía y recogen todos los aspectos
Limpieza y orden	La resolución es mala. No hay orden en el trabajo	Falla alguno de los criterios	La resolución es la adecuada. Ve reconoce una estructura

ACTIVIDAD 19 :

Se reúnen en el grupo y se presenta el trabajo individual para discutirlo en base a la información previamente recogida y a los objetivos que se planteaban.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 90'

Semana/día/Tipo de actividad: 4/7/TA6/TA2

Entregable: plantilla de evaluación (anexo4)

Evaluación: no

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

Es una jornada de chequeo para comprobar si el trabajo avanza de manera adecuada.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Esto permite corrección entre iguales con la supervisión del profesor.

De aquí tienen que concluir cuáles son los aspectos que hay que evaluar en este tipo de trabajo y elaborar la plantilla de evaluación que usarán más adelante.

Una vez que hayan llegado a la conclusión de cuáles son los aspectos evaluables se les pasará la plantilla previamente elaborada por el docente.

Pueden emplear esta rúbrica para comprobar el avance del proyecto:

RUB2/ TA 6

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN		
	INSUFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
¿Existe información suficiente y significativa desde el punto de vista gráfico para realizar el trabajo?	Es escasa e irrelevante	Es suficiente pero no relevante	Es suficiente y relevante
¿Conocen la teoría necesaria?	Es escasa e irrelevante	Es suficiente pero no relevante	Es suficiente y relevante
¿Han incorporado estas informaciones de manera clara y ordenada en el portafolio?	No está bien ordenado y es confuso	No está del todo bien	Está claro y ordenado
¿Considera que los bocetos reflejan la aplicación de la información del portafolio?	no	A veces	Por supuesto

ACTIVIDAD 20:

Establecer los conceptos semánticos que se esconden tras el modelo elegido.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: PG

Tiempo estimado: 30'

Semana/día/Tipo de actividad: 4/7/TA5

Entregable: si

Evaluación: si sumativa

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Para establecer los conceptos semánticos que se esconden tras el modelo elegido se hace un ejercicio con la propuesta "El lenguaje oculto de las marcas".

¿En qué lugar encajaría vuestro modelo (animal) y cuál es el mensaje que queréis transmitir a través de esa elección?

El estilo gráfico que desarrolléis ¿tendrá importancia? ¿Por qué?



<http://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/el-lenguaje-oculto-de-las-marcas>

A partir de la imagen que aparece en la página web reseñada harán la valoración de su trabajo.

ACTIVIDAD 22:

Clase sobre materiales de presentación físicos y digitales. Aspectos sobre la impresión de pruebas y resultados. Maneras correctas de presentar los definitivos.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 30'

Semana/día/Tipo de actividad: 4/7/TA8

Entregable: NO

Evaluación: NO

OBJETIVO:

Explicar y mostrar la utilización correcta de los materiales.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Se presentan los diversos materiales que se utilizan en nuestro trabajo y también ejemplos de uso correcto.

RECURSO:

Materiales y ejemplos reales

ACTIVIDAD 23:

Cada grupo presenta el PORTAFOLIO con los mapas y cuadros realizados al gran grupo

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: GG

Tiempo estimado: 10' por grupo

Semana/día/Tipo de actividad: 4/8/TA7

Entregable: si Portafolio

Evaluación: si sumativa

OBJETIVO:

Desarrollar la competencia de exposición oral y visual.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Se trata de una presentación del trabajo realizado hasta el momento por el grupo en el portafolio.

RECURSO:

GUÍA de PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DEL PROYECTO DEL GRUPO ANTE EL CONJUNTO DE LA CLASE

Presentar un proyecto ante un posible cliente tiene como finalidad persuadirle para que acepte las ideas y motivarle para que emprenda la acción (tomar una decisión, financiar un proyecto, recomendar la empresa o producto, etc.)

En nuestro caso se trata de un ensayo en el que la audiencia son los propios compañeros y el cliente es el docente.

La presentación correcta del proyecto puede hacer que una propuesta normal se revalorice y sea mejor aceptada. Una mala presentación puede destruir un buen proyecto.

Intentaremos dar aquí unas pautas para la correcta presentación de proyectos de diseño gráfico en la asignatura DISEÑO GRÁFICO de 3º del grado de CREACIÓN Y DISEÑO.

OBJETIVO DE LA PRESENTACIÓN

La finalidad de la presentación es facilitar la comunicación con el auditorio, por ello su preparación ha de garantizar la comprensión global del proyecto por parte de los interlocutores.

Para que una presentación sea fácilmente comprensible se deberá explicar la importancia de lo que se está presentando, mantener un nivel elevado de atención, atender a la reacción del público y aclarar lo que sea necesario hasta que no queden dudas.

Por lo tanto los aspectos que tendremos que tener en cuenta para que todo vaya bien son:

1. Conocer a la audiencia
2. Ensayar el discurso
3. Preparar el material
4. Saber lo que se quiere contar. Dominar el tema.
5. Controlar el tiempo
6. Prever las preguntas y preparar las respuestas
7. Evitar el pánico escénico

DESARROLLO DE LA PRESENTACIÓN

Para que una presentación subyugue al público deberá ser interpretada como si de un acto escénico se tratase. Mostrar naturalidad es la clave de una buena interpretación, así como tener en cuenta que usaremos tres tipos de lenguaje: el verbal, el visual y el corporal.

Por otro lado debemos ser conscientes de que la actuación es en directo y no caben muchas rectificaciones. Hemos de mirar al público mientras hablamos, observar sus reacciones (interés y atención), introducir estímulos de cambio de ritmo e incluso eliminar o introducir algún comentario.

Hemos de tener en cuenta que la eficacia de una comunicación es un 55% lenguaje corporal/visual, un 38% el tono de voz y sólo un 7% las palabras que se dicen.

Esto significa que se debe transmitir el mensaje no sólo con palabras e imágenes que las apoyan, sino también con el tono de voz y lenguaje corporal. Toda la exposición debe contar con una sincronización entre estos tres elementos.

LA COMUNICACIÓN VERBAL

Forma

1. Hablar de forma natural
2. Articular con claridad
3. Evitar las coletillas repetidas
4. Controlar la cadencia, el volumen y los ritmos.
5. Hacer pausas para permitir alguna pregunta

Contenido

1. Introducción
2. Desarrollo
3. Conclusión

Turno de preguntas

1. Actitud de escucha
2. Responder con claridad
3. Pedir que se repita si no se ha comprendido
4. Si no se sabe qué contestar apreciar la pregunta y mostrar interés por conocer la respuesta.

LA COMUNICACIÓN NO VERBAL

1. Mostrar gesto relajado
2. utilizar los gestos de manos para subrayar el discurso
3. evitar dar la espalda al público
4. no jugar con los objetos
5. pasear la mirada por diferentes personas
6. vestir de forma adecuada

LA COMUNICACIÓN VISUAL

1. Es conveniente utilizar poco texto en las diapositivas
2. Utilizar un esquema fijo de introducción de los textos y las imágenes para dar unidad
3. Evitar efectos excesivos que no aporten sentido
4. Utilizar links a páginas de Internet de forma medida
5. Controlar la ortografía y la gramática
6. Elegir bien los colores y el diseño
7. Controlar el tamaño de los textos y gráficos para que puedan verse
8. Utilizar una tipografía legible
9. Utilizar imágenes con buena resolución en pantalla

INSTRUMENTOS Y RECURSOS

Utilizaremos el cañón de proyección a través del ordenador en el que se habrá volcado la información desde un pen-drive y los soportes rígidos con información gráfica.

Se debe controlar que no cambian los formatos al proyectar (desconfiguración de tipografías)

En cuanto al tipo de documentos serán Power Point o PDF.

El docente valorará:

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Utiliza un lenguaje fluido y específico?	No		A veces		Si	
¿La construcción del discurso es correcta?	No		A Veces		Si	
¿El ritmo, la expresión corporal, mantienen la atención y son correctos?	No		A veces		Si	
¿El soporte visual está bien construido, es atractivo y coherente con la información que desea transmitir??	No		En parte		Si	
¿Controla bien el tiempo de exposición?	No		En parte		Si	

ACTIVIDAD 28:

Actividad cooperativa

Modalidad: presencial

Modo de trabajo:

Tiempo estimado: 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 5/10/TA6

Entregable: plantilla de evaluación cumplimentadas

Evaluación: si formativa

OBJETIVO

Desarrollar la capacidad de crítica y evaluación del trabajo ajeno

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

De cada grupo sale un individuo elegido por consenso para integrarse en otro grupo y hacer una evaluación del trabajo del grupo ajeno en ese momento utilizando la plantilla de evaluación en la que se recogen los aspectos que previamente han sido consensuados en el grupo grande. A estas alturas cada individuo del grupo ha podido desarrollar un volumen de trabajo suficiente para poder ser evaluado.

Análisis del resultado y reflexión sobre los resultados en dialogo con el docente.

RECURSO:

Plantilla de evaluación que recoge los aspectos consensuados en el Gran Grupo. Como ejemplo tendríamos:

Aspectos evaluables:

1.- Documentación gráfica recogida

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



- 2.- Existencia del número de propuestas o bocetos solicitados
- 3.- Utilización creativa de los recursos gráficos básicos
- 4.- riqueza de ideas, novedad
- 5.- calidad de propuestas
- 6.- comprensión del proceso
- 7.- utilización de la teoría
- 8.- valoración de la presentación oral
- 9.- Valoración global de la presentación gráfica

ACTIVIDAD 31 / 33:

Selección y corrección con el docente.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: I

Semana/día/Tipo de actividad:

Tiempo estimado: 120'

6/11/TA8

6/12/TA8

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVO

Consensuar con el docente el estado del trabajo realizado y corregir.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

El docente junto con cada alumno llevará a cabo la selección de los bocetos que constituirán el conjunto de 25 definitivos que habrá que entregar en la fecha convenida.

Se valorará:

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Presentan los bocetos de la manera solicitada?	No		A veces		Si	
¿El nivel de resolución de los ejemplos es el exigible? (limpieza, buena impresión, orden, composición correcta)	No		A Veces		Si	
¿Son originales?	No		En parte		Si	

ACTIVIDAD 32:

Preparación de definitivos

Modalidad: no presencial

Modo de trabajo: I

Tiempo estimado: 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 6/11/TA10

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVO:

Aprender a preparar los definitivos para su presentación ante el cliente.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Preparación de definitivos, explicación práctica de la manera de presentar este tipo de trabajo. Presentación de los materiales necesarios: soportes rígidos, pegamento spray, cutter, plancha salvacortes.

Los definitivos son 5 fotocopias láser de tamaño DIN A3 en los que aparecerán cinco series de símbolos de cinco unidades cada una realizadas utilizando los recursos gráficos básicos que han ido trabajando en los bocetos.

Cada lámina estará pegada sobre un soporte rígido (CARTOMAT o similar) y aparecerá el nombre del recurso gráfico utilizado así como algunos ejemplos recogidos en la fase de documentación.

ACTIVIDAD 34 / 36:

Preparación de presentaciones

Modalidad: no presencial

Modo de trabajo: I

Tiempo estimado: 102' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 6/12/TA10

7/13/TA10

Entregable: no

Evaluación: no

OBJETIVO:

Aprender a preparar una presentación audiovisual para presentar el proyecto ante el cliente

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Cada alumno deberá preparar un documento de presentación audiovisual en el que aparezcan las fases del proceso seguido hasta la conclusión del proyecto.

Para ello contarán con ejemplos de otros años que en clases anteriores han sido visionadas y que estarán colgados en el WIKI del curso.

ACTIVIDAD 35 / 37:

Presentación individual en clase ante el grupo.

Modalidad: presencial

Modo de trabajo: I / GG

Tiempo estimado: 120' / 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 7/14/TA7

Entregable: definitivos y presentación en formato digital

Evaluación: si sumativa

OBJETIVO:

Adquirir la competencia de expresión oral y visual

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Presentación y entrega individual de los definitivos sobre soporte rígido.

Presentación y entrega del Power Point del proceso seguido (fases). Cada alumno contará con 10' de presentación.

Utilizarán las plantillas de evaluación para valorar el trabajo final de los compañeros. Entrega de las plantillas cumplimentadas.

Volverán a tener en cuenta la **GUÍA para PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DEL PROYECTO DEL GRUPO ANTE EL CONJUNTO DE LA CLASE.**

Rúbrica de evaluación de la presentación audio-visual que será utilizada por el docente:

CRITERIO	NIVEL DE CONSECUCCIÓN					
	INSUFICIENTE		ACEPTABLE		EXCELENTE	
	1-4		5-6		7-10	
¿Utiliza un lenguaje fluido y específico?	No		A veces		Si	
¿La construcción del discurso es correcta?	No		A Veces		Si	
¿El ritmo, la expresión corporal, mantienen la atención y son correctos?	No		A veces		Si	
¿El soporte visual está bien construido, es atractivo y coherente con la información que desea transmitir??	No		En parte		Si	
¿Controla bien el tiempo de exposición?	No		En parte		Si	

ACTIVIDAD 38:

Evaluación del trabajo del grupo y del documento IMAGINARIO DE DISEÑO GRÁFICO.

Modalidad: no presencial

Modo de trabajo:PG

Tiempo estimado: 120'

Semana/día/Tipo de actividad: 7/14/TA2/TA6

Entregable: si informe

Evaluación: si formativa

OBJETIVO:

Aprender a valorar el alcance del trabajo realizado y ser conscientes de lo que hemos aprendido y en qué hemos podido fallar.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Reflexión y conclusiones sobre el desarrollo del trabajo cooperativo y la experiencia en general en el grupo pequeño para exponerlo el siguiente día.

Se colgará en el Wiki la **FICHA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO** para que vayan respondiendo vía online.

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO

Nombre del Grupo:
Componentes del Grupo:
1.- Habéis realizado una búsqueda de información gráfica significativa en la biblioteca y la habéis analizado y sacado conclusiones?
2.- Habéis analizado desde el punto de vista de la configuración gráfica los recursos empleados en cada ejemplo que habéis recogido?
3.- Habéis realizado una clasificación de los recursos gráficos básicos de configuración formal?
4.- Habéis definido los valores y decidido qué modelo era representativo de los mismos para identificar a la empresa?.
5.- Habéis realizado y presentado bocetos de simplificación del modelo elegido basándoos en los análisis realizados a través de las búsquedas propuestas?
6.- Sois capaces de exponer verbal y visualmente el resultado de vuestro proyecto con las técnicas adecuadas?
7.- ¿Te sientes más capaz ahora que al comienzo para asumir un proyecto de creación de un símbolo?

¿Sabrías dotar de forma y significado a un símbolo para que funcione como identificador de una empresa?



8.- ¿Consideras el trabajo cooperativo como una metodología válida para este tipo de proyectos?
¿En qué deberíamos profundizar?