

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de PROYECTOS DE IDENTIDAD
VISUAL CORPORATIVA

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos de Identidad Visual Corporativa		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración			
Carácter de la asignatura	Teórico - Práctica		
Tipo de asignatura	B		
Lengua en que se imparte			
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Departamento Gráfico		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La identidad corporativa es un "sistema" de comunicación que se incorpora a la estrategia global de la empresa, y se extiende y está presente en todas sus manifestaciones, producciones, propiedades y actuaciones.

La imagen de marca se ha convertido en un asunto de psicología social. Se pasa de la marca/función a la marca/emoción. La marca se ha convertido en una auténtica seña de identidad al servicio de la imagen de la empresa e instituciones. El marcaje sobrepasa al producto que le diera origen.

Se pretende que el alumno aprenda a comprender, observar, sintetizar, prototipar, corregir, implementar soluciones para realizar una estrategia de marca aplicada a las diversas herramientas de la marca global (arquitectura, interiorismo, señalética, diseño de marca, packaging, sistema de marcas, publicidad, edición), incidiendo en el proceso de creación de una marca donde se destacan valores concretos relacionados con un modo de vida concreto, una forma de sentir, vivir y pensar; donde la marca debe de establecer una conexión emocional con el consumidor.

3. Conocimientos previos recomendados

- Construcción del signo.
(resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos De Identidad Visual Corporativa).
- Conocimientos semánticos y retóricos del signo.
(resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos De Identidad Visual Corporativa)
- Utilizar los recursos digitales específicos. Conocimientos de software específico de diseño gráfico. (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos de Identidad Visual Corporativa 2º, Proyectos de Publicidad 2º, Proyectos de Diseño Gráfico Interactivo 2º, Proyectos de Diseño Audiovisual)
- Metodología Proyectual (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos De Identidad Visual Corporativa)
- Haber cursado la asignatura de Gestión del Diseño.

No se recomienda cursar esta asignatura a los alumnos que no hayan cursado las asignaturas de 2º nombradas

4. Competencias de la asignatura

4.1 Competencias Transversales:

CT6 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

4.2 Competencias Generales:

CG7- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG11- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.2 Competencias Específicas:

CE1 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE4 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE8 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1- Realiza, desarrolla y planifica proyectos de identidad complejos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CT14 CE1 / CE4
RA2- Genera conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CE1 / CE4 / CE8
RA3- Realiza autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CT6
RA4- Desarrolla una metodología de investigación y la aplica en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CT14 CG21
-	CG11
RA5- Comunica ideas y proyectos a los clientes, argumentando razonablemente, evalúa las propuestas y canaliza el diálogo.	

6. Contenidos

Introducción a los PROYECTOS DE IDENTIDAD GLOBAL.

Identities globales: realización de estrategias de identidad complejas enfocadas a la realización de una comunicación más amplia, dónde se incorpore una visión global, y se incida en la comunicación de los valores, emociones, deseos! Valores que "consiguen" formar parte de la vida del consumidor.

- Identidad para un mundo en cambio: de lo global a lo individual
- Estrategías de identidad . Análisis de casos
- El branding: el poder de la marca. Herramientas: La Arquitectura, Interiorismo, Señalética, Diseño de marcas, Packaging, Sistemas de marca, Publicidad, Diseño Editorial, RR.PP y Medios.
- El proceso de diseño: Definir el briefing. Guías para evaluar.
- Planificación de los procesos proyectuales. Metodologías. Design Thinking.
- Auditoria de imagen de una empresa
- Métodos de investigación para la creación de valor en diseño.
- La experiencia de marca (económica, emocional, de identificación status, significativa)

Proyecto de identidad visual corporativa global.

Realización de un proyecto que abarque la Marca global. Trabajar sobre el concepto de Branding, sobre una estrategia de marca aplicada a las diversas herramientas de la marca global (arquitectura, interiorismo, señalética, diseño de marca, packaging, sistema de marcas, publicidad, edición),

- Planificación del proceso de proyectación
- El proceso de diseño: Definir el briefing: ESTRATEGIA (Análisis interno, Análisis competidores, Auditoría de Marca, Estrategia Branding). CREACIÓN (Naming, Identidad Visual, Packaging, Diseño de cadenas, Diseño interactivo). IMPLEMENTACIÓN (Comunicación, Sistematización, Gestión de producción) .
- Desarrollo de la identidad visual corporativa global
- Construcción formal de la marca
- Construcción del entorno de la marca y elementos de identidad.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1 / RA4	15 horas
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	50 horas
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA5	5 horas

<i>Tutoria</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	15 horas
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	5
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1 / RA2 / RA4 / RA5	45 horas
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA5	10 horas
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	RA3	5 horas
SUBTOTAL			60 horas
TOTAL			150

8. Recursos

- . Pizarra
- . Ordenadores
- . Cañón de proyección
- . Material audiovisual. Recursos multimedia
- . Centre de Documentació del Disseny (Impiva-UPV Valencia)
- . Biblioteca

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>- Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante el semestre.</p> <p>- Se valorará la exposición, defensa y justificación de los proyectos individuales y de grupo cuando corresponda.</p> <p>- Se tendrán en cuenta los siguientes criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 2. Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas. 3. Relevancia de la información utilizada. 4. Capacidad de organización de la información. 5. Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. 6. Capacidad para representar las ideas. 7. Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. 8. Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo. 9. Ajuste a los plazos establecidos. 10. Ajuste a las normas establecidas para su realización. 11. Corrección ortográfica y sintáctica. <p>- Los trabajos suponen hasta un 90% de la calificación final de la asignatura. Para aplicar este porcentaje deberán estar todos ellos, entregados y aprobados. El 10% restante supondrá la motivación, la dedicación e implicación del alumno.</p> <p>- Dado que la asistencia a clase es obligatoria, las faltas deberán ser debidamente justificadas, un alumno con el 20% de faltas asistencia dejará de ser evaluado.</p> <p>*Los trabajos para ser evaluados tienen que tener un seguimiento por parte del profesor en las horas de la asignatura.</p> <p>- La calificación del alumno no ha de ser inferior a 5 sobre un máximo de 10 para aprobar cada trabajo.</p>	TODOS
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>Los alumnos que hayan superado el 20% en faltas de asistencia deberán entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.</p> <p>Además el profesor puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación..</p>	<p>TODOS</p>
---	--------------

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Prueba práctica. Se evaluará: <ul style="list-style-type: none"> - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. _. - Relevancia de la información utilizada. - Capacidad de organización de la información. - Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. - Capacidad para representar las ideas. - Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. - Ajuste a las normas establecidas para su realización. - Corrección ortográfica y sintáctica. • Entrega de todos los trabajos pendientes. Se evaluará: <ul style="list-style-type: none"> - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. - Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas. - Relevancia de la información utilizada. - Capacidad de organización de la información. - Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. - Capacidad para representar las ideas. - Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. - Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo. <p>Ajuste a las normas establecidas para su realización.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corrección ortográfica y sintáctica. <p>11.</p>	<p>TODOS</p>
---	--------------

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
--	--

<p>Los alumnos que hayan superado el 20% en faltas de asistencia deberán entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.</p> <p>Además el profesor puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación.</p>	<p>TODOS</p>
--	--------------

10. Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

CALVER, Giles (2004). *¿Qué es el Packaging?*. GG. Barcelona
HEALEY, Matthew (2009). *¿Qué es el branding?*. GG Barcelona
BASSAT, Luís: (2006). *El libro rojo de las marcas: como construir marcas de éxito*. Debolsillo. Barcelona.
COSTA, Joan (2004). *La imagen de marca. Un fenómeno social*. Paidós
COSTA, Joan (2008). *Señalética corporativa*. Paidós
PELTA, Raquel (2005). *Diseñar hoy*. Paidós Diseño. Barcelona,.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

DAVIS Melissa (2006). *Mucho más que un nombre. Una introducción a la gestión de marcas*. Parramón. Barcelona.
GONZÁLEZ SOLAS, Javier : *Identidad Visual Corporativa. La imagen de nuestro tiempo*. Editorial Síntesis
COSTA Joan (2008). *La forma de las ideas. Cómo piensa la mente. Estrategias de la imaginación creativa*. Costa Punto Barcelona
COSTA Joan (2003). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. La Crujía , Buenos Aires,
WIEDEMAN Julius (2010). *The package design book*. Taschen
CARTER David E. (2005). *Global corporate identity 2,3*. HDI

Materiales adicionales

Apuntes elaborados por el profesor.
Revistas y artículos especializados.
Webs y blogs de referencia aportados por el profesor