

Tras los pasos de Álvaro Yáñez

Resumen: Creación de una imagen corporativa partiendo de los personajes de la novela “El señor de Bembibre”.

Objetivos:

- Conocer el proceso de un proyecto de diseño, desde su inicio hasta su finalización.
- Comprender las escalas en el diseño y el canon en la figura humana.
- Utilizar programas informáticos de diseño.

Contribución a las competencias:

CCL – Lectura de descripciones físicas de los personajes. Conocimiento del vocabulario específico del ámbito del diseño

CMCT – Uso de escalas y medidas en el dibujo. Uso de herramientas de dibujo.

CD – Uso de herramientas digitales para el diseño.

CAA - Reflexión y autoevaluación del proceso realizado.

CSC

SIEP – Trabajo en equipo y toma de decisiones.

CEC - Contribución y conocimiento del patrimonio cultural, creación de lenguaje visual.

Contenidos:

(Bloque 3: Fundamentos del diseño)

- Concepto de canon, medida o módulo.
- Diseño Gráfico. La imagen corporativa.
- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación).
- Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño.

Actividades:

1. Abocetado y creación de personajes de la novela. A través de las descripciones físicas y psicológicas, el alumnado realizará una interpretación y diseñará a sus personajes.
2. Se realizará una puesta en común de los atributos más representativos y se simplificarán los dibujos para llegar a la creación de un logo e imagen corporativa.
3. Haciendo uso de las TIC, se crearán aplicaciones y propuestas para su difusión (camisetas, marcapáginas, esculturas, audiovisuales para las RRSS, etc.)
4. Autoevaluación y reflexión del proceso realizado.