

## ABANDERA TU CURSO

### Categoría: Tecnología Aplicada

**Título:** Abandera tu curso.

**Formato:** Composición con proporción A3 apaisada y escalable.

**Modalidad:** Grupal.

**Destinatarios:** Alumnos del segundo ciclo secundario.

**Preparación previa:** Sí.

**Descripción:**

Diseñar una bandera como símbolo de identidad colectiva inspirándose en lo que los une, los hace únicos y les otorga pertenencia. Recurriendo a colores, símbolos, formas y figuras simples.

Objetivos: definir una imagen que los identifique como grupo.

Contenidos: imagen, elementos gráficos, marca, Identidad visual.

Actividad: Grupo de 4 o más participantes. Diseñar la articulación de elementos que compongan una imagen identitaria que refleje los valores que como grupo se desea comunicar visualmente. Elección criteriosa.

Criterios de evaluación:

-Bandera:

- **Simple:** sencilla, con pocos componentes y recursos, facilidad para recordarla y reproducirla,  
**Representativa:** debe guardar relación e identificarse con los usos y costumbres de un colectivo
- **Pregnante:** de alto impacto visual, por su simpleza, croma y estructura
- **Distintiva:** debe poder diferenciarse del resto

### VERSIÓN CON MÁS DETALLES

#### Categoría: Pieza Gráfica

¿Qué es una bandera? Para definir mejor lo que conocemos como bandera usaremos las palabras de Edward Kaye, estudioso de la vexilología, una disciplina auxiliar de la historia que se encarga del estudio de las mismas: "el propósito de una bandera es representar un lugar, organización o persona; esto se logra mediante una tela

generalmente rectangular que está habitualmente en constante movimiento, es decir, flameando, en la que aparecen diseños y/o colores visibles a distancia. Esta bandera debe resultar fácil de reproducir en cantidades mayores o menores y en varios tamaños.

## Introducción

El uso de símbolos para distinguirse y diferenciarse data de los orígenes de las civilizaciones. Desde los escudos de armas de los reyes y familias nobles, estas figuras y ornamentaciones han pasado del relieve a los estandartes, del cuero al metal y por último a las banderas. El escudo de armas del rey estaba en los gonfalones, estandartes y banderas del ejército, animales, vajilla y cualquier bien que pertenezca al mismo. De esta manera podemos decir que el nacimiento de estas representaciones responde a la necesidad de identificar propiedades y territorios.

Se considera a los vexilos o vexillum (término en latín que da origen a la palabra vexilología) utilizados por los soldados romanos, como las primeras enseñas o banderas. A diferencia de las actuales, estas contaban con una asta y un travesaño horizontal donde pendían pesadamente, debido a que estaban hechas de cuero o lana. Con la llegada de los musulmanes a la península ibérica se incorporaron otro tipo de tejidos ligeros como la seda, dándoles la posibilidad de ondear y flamear.

A diferencia de estas banderas, en las banderas actuales "se empieza a desarrollar el concepto de nación más allá del gobernante. Y la bandera empieza a identificarse no como la del rey, sino como la de los ciudadanos. De todos ellos", explica José Manuel Erbez, secretario de la Sociedad Española de Vexilología.

Las banderas no solamente designan a reyes o a países. A continuación, proponemos la clasificación de Wikipedia:

### Personas físicas:

- Bandera personal. Las más conocidas son las utilizadas por los armadores de barcos.
- Bandera de rango. Representan a un cargo de un estamento, pero no al individuo en particular. En este grupo se engloban principalmente las banderas de las autoridades militares, de los cargos del gobierno (presidentes, ministros, etc.) y de los cargos de entidades privadas (presidentes, comandantes, capitanes de flota, tesoreros, secretarios, etc.).
- Guion. Bandera del que "guía", normalmente un monarca o jefe de Estado. Su uso se extendió también a las antiguas tácticas militares de los siglos XVIII y XIX, donde eran empleadas por efectivos del mismo nombre para "guiar" el paso de cada batallón.
- Estandarte

### Grupos de personas:

- Bandera nacional, pabellón nacional y torrotito: Representan a una nación. Hay 193 países independientes en el mundo, cada uno de los cuales tiene una bandera nacional que es ondeada en su propio territorio y en sus embajadas en el exterior.
- Bandera de entidad subnacional: Incluye todas las banderas representativas de territorios inferiores a la nación (regiones, provincias, comunidades, comarcas, municipios, parroquias, barrios, etc.).
- Bandera de organización supranacional: Bandera de organismos como la Organización de las Naciones Unidas, la Unión Europea o la OTAN, por citar unos ejemplos.
- Bandera de entidad privada: Incluye las representativas de clubes deportivos, fundaciones, asociaciones, cofradías, empresas, etc. Pueden ser grupos nacionales o **internacionales**.

**Con respecto a las formas**, las banderas se suelen presentar dentro de los siguientes formatos:

- Rectangular
- Cuadrada
- Corneta
- Gallardete (triangular, trapezoidal y gallardetón)

### ¿Cómo diseñar una bandera?

Los parámetros que propone Edward Kaye para tener en cuenta a la hora de diseñar una bandera son los siguientes:

- **Simplicidad** – Debe ser tan simple que un niño la pueda dibujar de memoria.
- **Simbolismo** – Los símbolos, imágenes, colores y diseños deben relacionarse entre sí y ser expresivos de lo que quieren representar o transmitir.
- **Usar pocos colores** – Limitar el número de colores a no más de tres, que sean básicos y contrasten entre sí.
- **No poner inscripciones, escudos ni sellos** – Nunca reproducir inscripciones, escudos o sellos de organizaciones.
- **Ser distinta de cualquier otra.** – No repetir el diseño de una bandera ya existente, a no ser que con ello se quiera aludir a una relación histórica, geográfica, cultural, etc.

Para más información y ejemplo sobre cada uno de los ítems, [clic aquí](#).

### Descripción

Los integrantes de cada equipo deberán diseñar una bandera, volcando en la misma los conceptos, símbolos, colores y formas que los representen y definan.

La propuesta incluirá 1 [bandera](#) y una descripción breve del concepto y las justificaciones.

### Objetivos

Este Concurso busca acercar las herramientas de comunicación visual y vincularlas con diferentes vivencias de la sociedad en este año 2020 intentando representar diferentes visiones del mismo, a modo de poder expresar situaciones o realidades varias que se consideren significativas. Busca así realizar un ejercicio de

diseño motivando el interés por el conocimiento experto del Diseño Gráfico como una de las disciplinas centrales de la Comunicación Visual.

## Temario

El tema de la serie de postales será el año 2020 con sus particularidades y el enfoque quedará a elección y criterio del o de los participantes. Lo que se tendrá en cuenta son las imágenes propuestas y la pertinencia de particularidades significativas de las mismas.

Las imágenes que se utilicen pueden ser fotos, dibujos, collages, composiciones de textos e imágenes, con lenguaje principalmente visual, pudiendo tener el refuerzo semántico de una palabra o frase corta. Cada postal deberá tener una intención comunicacional en sí misma y a su vez estar en relación a las demás como parte de la serie.

## Actividad

### Modalidad

La modalidad grupal: mínimo 3 personas que representen al grupo

### Formato

- Bandera. Pieza gráfica horizontal tamaño A2: 59,4 x 42 cm en versión para imprimir PDF 300 DPI - CMYK y en versión digital A3 PDF 150 DPI RGB
- Documento anexo con las justificaciones y conceptualizaciones (formato A4 – pdf)

### Plazos y duración

El plazo de entrega es el día y horario asignados en el cronograma.

## Inscripción

### Participación

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es libre y de forma individual o grupal.

Se recomienda la participación de estudiantes especialmente motivados por las áreas relativas al diseño gráfico o la comunicación.

### Requisitos

El día de la presentación la bandera deberá estar **impresa** en el formato indicado. Los participantes adjuntarán por e-mail a la dirección provista por la universidad. Un archivo con la bandera en versión digital (formato PDF) donde dé cuenta del nombre de la serie propuesta; acompañado de una breve descripción de la idea de la serie, sus valores, los objetivos de comunicación y el concepto general de la propuesta gráfica.

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web: <http://oniet.ubp.edu.ar>.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a [competencias.oniet@ubp.edu.ar](mailto:competencias.oniet@ubp.edu.ar) quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

## Evaluación

### *Consideraciones generales*

La competencia se estructurará de la siguiente manera:

- El día de las Olimpiadas, el grupo que participe deberá enviar un archivo PDF adjunto por e-mail a la dirección provista por la universidad. El nombre del archivo deberá ser guardado con las siglas de la escuela y nombre de tutor (docente).
- El PDF deberá contener el título del concurso. Datos pertinentes nombre de la escuela, provincia y localidad. Nombre y apellido de los alumnos y docentes que participen del grupo. Adjunto nombre de la serie de postales propuestas y memoria descriptiva.
- Las autoridades de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UBP designaran un jurado que establecerá el orden de mérito de los trabajos.

### **Responsables y colaboradores**

Esta competencia será supervisada y evaluada por un especialista en el tema perteneciente al staff de la Universidad Pascal.

Carrera asociada: Diseño gráfico.

Directora: Victoria Solís

### **Criterios de evaluación**

El Jurado establecerá los criterios de selección que tendrán relación con:

- Pertinencia de las postales planteadas
- Originalidad.
- Tratamiento de las imágenes (fotografía/dibujo).
- Coherencia en la serie.

### **Ganadores**

Se definen 3 ganadores siguiendo el concepto de las Olimpiadas:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

Cabe destacar que la identificación de los medalleros es meramente conceptual y serán entregadas conjuntamente con los premios estipulados en oportunidad del cierre del evento.