

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO			ASIGNATURA		
			GRÁFICA DEL ESPACIO		
CURSO			4º EASDG		
DPTO.	Comunicación Gráfica y Audiovisual				
TIPO	Obligatoria		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	5
HORAS TOTALES	125	HORAS PRESENCIALES	72	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	53

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Desde el desarrollo de sistemas de señalización, hasta la creación de establecimientos corporativos, la asignatura de gráfica del espacio engloba distintas disciplinas dentro del diseño gráfico, enfocadas todas a trabajar con la comunicación en el espacio. Partiendo de los conocimientos aprendidos en asignaturas anteriores, como las de Antropometría y Ergonomía o Diseño de Identidad Visual, los alumnos desarrollarán capacidades y metodologías para abarcar proyectos que engloban ambas disciplinas. Se ampliarán conceptos sobre señalética, símbolos, marca, así como se introducirá en aspectos más específicos como el diseño de stands, materiales y técnicas y la metodología propia de la materia.

Esta asignatura permitirá al alumnado iniciarse en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico para su implementación en los espacios públicos y privados. Decisiones cotidianas como qué camino escoger, cómo encontrar mi destino, cómo identificar una empresa en la vía pública, como crear marca en el espacio expositivo y otras de índole similar, representan las cuestiones básicas a las que pretende dar respuesta este temario, conformando aquellas competencias principales a las que el alumnado puede alcanzar a través de esta asignatura.

OBJETIVOS

- Aprender el proceso de diseño y desarrollo del concepto.
- Realizar proyectos y ejecutarlos.
- Realizar símbolos y señalización orientadora.
- Realización de rótulos luminosos y electrónicos.
- Diseñar establecimientos comerciales.
- Aprender a trabajar en equipo con decoradores.
- Realizar diseños de exposiciones y stands.
- Elaborar arquitectura gráfica.
- Realizar logotipo, símbolos y tipografías en el espacio.
- Desarrollar soluciones corporativas globales.
- Elaborar espacios efímeros y escaparatismo.
- Aprender los materiales y técnicas.
- Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

COMPETENCIAS

Competencias transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Establecer estructuras organizativas de la información.
6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos co-

- municacionales del proyecto.
10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
 11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
 15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

UD01 INTRODUCCIÓN A LA GRÁFICA DEL ESPACIO	
¿Qué es gráfica del espacio? Orígenes. Disciplinas.	2 semanas
UD02 SEÑALÉTICA	
Señalética y señalización. Categorías de señalética. Sistemas de señalética: aspectos físicos y ergonómicos. Materiales. Manual de señalética.	7 semanas
UD03 IDENTIDAD EN EL ESPACIO	
Introducción Definiciones Diseño de establecimiento Espacios efímeros	4 semanas
UD04 MUSEOGRAFÍA	
Definición Tipos de exposiciones Planificación y diseño de la exposición Elementos a tener cuenta	4 semanas
<i>Esta programación puede sufrir modificaciones a causa de las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.</i>	

METODOLOGÍA

Técnicas y estrategias, agrupamientos o tipos de actividades.

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de gráfica del espacio, fomentando la madurez y la autonomía para construir el conocimiento. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las actividades prácticas asignadas a cada unidad didáctica. Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento, coordinación de sus actividades y una retroalimentación constante de su grado de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados.

- Clases teóricas. Se utilizará la clase magistral, mediante la transmisión de información en un tiempo ocupado principalmente por la exposición oral y el apoyo de las TICs, la mayéutica y los debates.
- Clases prácticas. En estas clases se aplicará el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos de gráfica del espacio a fin de que el alumnado, siguiendo una metodología que impulsa el «aprender a aprender», sea capaz de solventar por sí mismo los problemas propuestos por la profesora, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo del curso. Dentro de esta metodología activa se llevarán a cabo exposiciones orales de los proyectos planteados, que serán evaluados entre compañeros/as y por el profesor, potenciando así las habilidades de expresión oral e incentivando el análisis crítico común y la autocrítica de los trabajos desarrollados en el aula.
- Tutorías. Seguimiento grupal o personalizado en que se revisan y discuten las soluciones presentadas por del estudiante. La tutoría se realizará de manera presencial siempre que sea posible.

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

Criterios de evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

T01 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T02 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

T03 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

T05 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

T06 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

T10 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

T11 Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

T12 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

T13 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

T15 Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

T16 Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- G01 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G02 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G03 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G04 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- G05 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G08 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- G09 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- G16 Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- G18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- G22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS

- E01 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- E02 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- E03 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- E04 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- E05 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- E06 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- E08 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- E10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- E11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- E15 Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- (I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos
 - A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
 - B. Participación en seminarios y actividades complementarias
- (II) Conocimientos teóricos
 - C. Pruebas escritas objetivas
- (III) Habilidades y conocimientos prácticos
 - D. Actividades

- E. Proyectos individuales
- F. Proyectos en grupo
- G. Prueba práctica (para el alumnado con pérdida de evaluación continua)

PROCEDIMIENTOS

a. Evaluación ordinaria 1ª - Alumnado asistente (menos del 20% de faltas - 14 horas)*

Parte (I) 15%

Parte (II) 15%

Parte (III) D,E,F 70%

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación (conocimientos, destrezas y actitudes) previstos para la presente modalidad. Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada uno de los proyectos propuestos, y realizar todas las tareas y pruebas evaluables y no evaluables. En caso de que no se cumpla con las condiciones referidas, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

b. Evaluación ordinaria 1ª - Alumnado no asistente (más del 20% de faltas - 14 horas)*

Parte (I) 0%

Parte (II) 40%

Parte (III) D,E 10% G 50%

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación (conocimientos y destrezas) previstos para la presente modalidad. Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en las dos partes de una prueba teórico-práctica, y realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua. En caso de que no se cumpla con las condiciones referidas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

c. Evaluación ordinaria 2ª (septiembre)

El alumnado que no satisfaga las tareas no evaluables, o que no supere las tareas y las pruebas evaluables solicitadas en esta modalidad, podrá optar a recuperar la materia pendiente en los periodos establecidos para tal efecto por parte de la profesora. El sistema de recuperación será individualizado, según las condiciones que el docente determine para cada caso, y podrá consistir en la elaboración —total o parcial— de las tareas no evaluables pendientes de ejecución, en la realización —total o parcial— de las tareas y las pruebas evaluables no superadas, y/o en el desarrollo de otras tareas o pruebas adicionales.

En el caso del alumnado que se presente a esta convocatoria pero haya perdido el derecho a evaluación continua (más del 20% de faltas - 14 horas), el procedimiento de evaluación será el mismo que en el punto b. desarrollado anteriormente.

**Los retrasos en la llegada a clase y las salidas antes de tiempo computarán como una falta de asistencia si superan los 15 minutos.*

Criterios de calificación

CALIFICACIÓN

Los resultados obtenidos por el estudiante se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS). | 5,0-6,9: Aprobado (AP). | 7,0-8,9: Notable (NT). | 9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Con respecto a la entrega de las actividades y proyectos, se valorarán de forma negativa las faltas de ortografía y la falta de puntualidad en la entrega. Los trabajos entregados que no cumplan estas condiciones tendrán una penalización del 20% sobre la nota del mismo.

PONDERACIÓN

Los criterios de ponderación de la asignatura son los descritos en el apartado de "Procedimientos".

Los criterios de ponderación y rúbricas de los proyectos evaluables desarrollados en clase serán comunicados al alumnado al inicio de cada actividad.

Criterios de recuperación (convocatoria Extraordinaria)

Se basará en la valoración de los conocimientos (saber) y las destrezas (saber hacer) a través de una prueba teórico-práctica. Además, como requisito para superar esta convocatoria, el alumnado deberá realizar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua de la convocatoria ordinaria 1ª del curso anterior.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados conseguidos en los aspectos de evaluación (conocimientos y destrezas) previstos en la presente convocatoria.

PONDERACIÓN

Proyectos: 10%

Prueba teórica: 30%

Prueba práctica: 60%

Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en la parte teórica como práctica de la prueba, y en todas las tareas evaluables solicitadas. En caso de que no se cumpla con las condiciones referidas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta convocatorias se derivase un valor superior.

MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN COVID 19

Formación semi-presencial

En caso de que la situación sanitaria nos obligue a adoptar una modalidad semi-presencial, el grupo se dividirá en dos y las clases se impartirán de forma alterna semanal sin conexión simultánea.

No se contemplan adaptaciones más allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones, dado que el contenido y las actividades de enseñanza-aprendizaje pueden desarrollarse plenamente a través de la modalidad semipresencial.

Formación telemática

No se contemplan adaptaciones mas allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones, dado que el contenido y las actividades de enseñanza-aprendizaje pueden desarrollarse plenamente a través de la modalidad de formación telemática.

Se atenderá el protocolo unificado de actuación telemática propuesto desde el centro:

- Uso de la Plataforma Google Suite (Classroom y Meet).
- Uso del correo corporativo para las comunicaciones
- Durante el horario lectivo se realizará un 25% de conexión real a través de video Meet, y un 75% de atención telemática al alumnado a través de Classroom.
- En todo momento se mantendrá una comunicación fluida entre ambas partes dentro de las horas lectivas establecidas en el horario escolar.
- Las faltas de asistencia tendrán la misma consideración que en la docencia presencial.
- Se hace obligatorio el uso de la cámara de video y el micrófono, tanto para el alumnado como para el profesorado, debiendo tener la cámara abierta en todo momento, y el micrófono se abrirá dependiendo de las necesidades.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

Altavoces Hojas de papel Hojas autoadhesivas Impresora Internet Mesas	Ordenadores Rotuladores Sillas Software Pizarra Proyector
--	--

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Junto con los proyectos desarrollados a lo largo del curso, se promoverá la asistencia a eventos, talleres, masterclass, etc. que puedan surgir y que se adecuen a la planificación realizada.

Estás pueden ser, siempre que la situación sanitaria lo permita, visitas a empresas, exposiciones, y museos que puedan ser de interés. Invitar a profesionales específicos de las áreas tratadas en la asignatura para realizar una clase magistral, taller o coloquio en el aula. Participación en las jornadas de Telmo Dice y Moments que se realizan en la escuela. Participación en concursos interesantes para la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Wayfnding: People, Signs and Architecture. Paul Arthur y Romedi Passini.
- The Wayfnding Handbook: Information Design for Public Places. David Gibson.
- Accesibilidad universal y diseño para todos. VV.AA.
- You Are Here: A New Approach to Signage and Wayfnding. VV.AA.
- New Signage Design. Wan Shaoquiang
- Diseño Iconos y Pictogramas. Elena González Miranda y Tania Quindós. Editorial Campgràphic.
- Señalética Corporativa. Joan Costa
- Signos, símbolos, marcas, señales. Adrian Frutiger. Gustavo Gili.
- Arquitectura y Diseño Stands. VV.AA.
- Museología y museografía. L.A. Fernández. El serbal.
- Visual merchandising. Escaparates e interiores comerciales. T.Morgan. Gustavo Gili.
- Gráfica del entorno. M. Sims. Gustavo Gili.

MEDIDAS ADOPTADAS POR MOTIVO COVID

La evaluación inicial realizada al comienzo del curso ha permitido concluir que no existe brecha digital significativa en el alumnado adscrito a esta asignatura. Esto, unido al carácter teórico-práctico de la asignatura, posibilitaría, si fuese necesario, realizar una docencia telemática o semi-presencial a priori sin dificultades significativas y sin la necesidad de realizar modificaciones en la presente programación.

No se contemplan medidas adicionales más allá de las establecidas en el protocolo del centro, recogidas en el documento "ACTUACIONES Y MEDIDAS PARA LA ORGANIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE EN LA ESCUELA DE ARTE SAN TELMO DURANTE EL CURSO 2021-22 MOTIVADAS POR LA CRISIS SANITARIA DEL COVID-19."