

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Gráfico			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		Gráfica del espacio			
PROFESOR/A		Irene Caparrós			
DPTO.	Coordinación de las EASD Gráfico				
TIPO	Obligatoria		CARÁCTER	Teórico-práctica	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4 h	CRÉDITOS ECTS	5
HORAS TOTALES	125 h	HORAS PRESENCIALES	72 h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	53 h

### INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta guía docente incluye todos los apartados especificados en el artículo 10 del Decreto 91/2023 del 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.

La siguiente guía docente se ha realizado atendiendo al siguiente marco legislativo:

- Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Entender y estudiar el espacio desde la perspectiva del diseño y la aplicación de la gráfica al mismo es de especial interés para nuestro ámbito de trabajo. Desde el desarrollo de sistemas de señalización hasta la aplicación de la gráfica corporativa al espacio, pasando por la museografía y la museología, engloban distintas disciplinas vinculadas con el diseño gráficas y entroncadas dentro del mismo.

Todas estas disciplinas se enfocan en trabajar la comunicación en el espacio. Partiendo de conocimientos y herramientas adquiridos en asignaturas anteriores como las de "Antropometría y ergonomía" o "Diseño de identidad Visual", el alumnado desarrollará capacidades y metodologías para abarcar proyectos completos de la aplicación de la gráfica al espacio.

Se ampliarán y se incluirán aspectos relativos a señalética, símbolos, marca, diseño de stands, materiales, técnicas y metodologías propias de la materia.

Esta asignatura permitirá al alumnado iniciarse en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico para su implementación en espacios públicos y privados, interiores y exteriores. Decisiones cotidianas como los caminos a escoger en el espacio, cómo encontrar los destinos, identificar empresas en la vía pública, crear marca en el espacio expositivo y otras de índole similar representan cuestiones básicas a las que este temario tiene como fin responder.

## OBJETIVOS

1. Analizar y valorar con criterios específicos los diversos planteamientos de diseño gráfico en el espacio, atendiendo a sus particularidades, dificultades, y poner en práctica estos conocimientos
2. Plantear el proceso de diseño y desarrollo de los proyectos de gráfica aplicada al espacio, incluyendo metodologías, tipologías y problemáticas propias de esta rama del diseño.
3. Realizar proyectos referidos a la gráfica aplicada al espacio y ejecutarlos.
4. Interiorizar y poner en práctica los principales aspectos del diseño de iconos y señalética, incluyendo correcciones ópticas, adaptación a rejillas y cuadrículas y familiaridad con tipografías
5. Diseñar aplicaciones de marca al espacio de establecimientos comerciales, en el marco de colaboración con el equipo humano de decoración y arquitectura que todo proyecto de este tipo supone
6. Elaborar arquitectura gráfica, incluyendo adecuadamente elementos corporativos en el espacio arquitectónico: logotipo, símbolos, texto...
7. Conocer los materiales y técnicas específicas de esta área del diseño.
8. Desarrollar métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
9. Realizar el diseño de la gráfica propia de espacios expositivos.
10. Comprender y utilizar el vocabulario técnico específico para su aplicación en el desarrollo de proyectos de Gráfica del Espacio
11. Comunicar un proyecto de gráfica en el espacio, realizar la síntesis del proceso de diseño llevado a cabo, argumentar su trabajo y transmitir con fluidez la idea que presenta en los soportes adecuados.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conoce y pone en práctica las metodologías propias de la Gráfica del Espacio.
2. Identifica y tiene en cuenta las dificultades, particularidades y problemáticas en los proyectos de aplicación de gráfica al espacio.
3. Reconoce la importancia del trabajo conjunto de otras áreas de conocimiento (arquitectura, ingeniería del espacio, interiorismo, paisajismo...) para el correcto desarrollo del proyecto de gráfica del espacio.
4. Traslada el universo gráfico de una marca a la gráfica del espacio de establecimientos, exposiciones, cartelería y señalética.
5. Desarrolla una señalética completa, coherente y significativa, atendiendo a las especificidades ergonómicas y de diseño específicas de este tipo de proyectos.
6. Aplica correctamente los diseños y los traslada a artes finales coherentes con los materiales y técnicas propios de la disciplina en cuestión.
7. Conoce, explora y extrae conclusiones del estudio de la bibliografía y ejemplos de proyectos de la gráfica aplicada al espacio.
8. Realiza con éxito el diseño de la gráfica para un espacio expositivo.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT03. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT04. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT06. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT07. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT08. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT09. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT12. 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.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT17. 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

- CG01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CT02. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CT03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CT04. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CT05. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CT06. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CT07. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CT08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CT13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CT14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CT15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CT16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CT18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.  
CT19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.  
CT20. 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.  
CT21. Dominar la metodología de investigación.  
CT22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE01. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.  
CE02. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.  
CE03. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.  
CE04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.  
CE05. Establecer estructuras organizativas de la información.  
CE06. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.  
CE08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.  
CE09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.  
CE13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.  
CE14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.  
CE15. 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

Unidades didácticas	Semanas
<b>UD01 INTRODUCCIÓN A LA GRÁFICA DEL ESPACIO</b> ¿Qué es gráfica del espacio? Historia, orígenes y desarrollo de la gráfica del espacio Disciplinas, campos de acción y tipologías de proyectos	2
<b>UD02 SEÑALÉTICA</b> Señalética y señalización: definición y características. Construcción de iconos. Relación con la tipografía y los sistemas tipográficos. Correcciones ópticas, estéticas y funcionales. Sistemas de señalética: la importancia del briefing. Aspectos físicos, ergonómicos, materiales y estéticos. Funcionalidad. Manual de señalética.	7

<b>UD03 IDENTIDAD EN EL ESPACIO</b> Introducción Definiciones Diseño de establecimientos, mobiliario, stands, y otras aplicaciones de la identidad corporativa al espacio. Espacios efímeros	4
<b>UD04 MUSEOGRAFÍA</b> La gráfica aplicada a los museos y las muestras expositivas. Tipologías de exposición, recorridos, planificación, guión y diseño de la exposición. Elementos gráficos que conforman la museografía.	4

*Esta planificación puede sufrir modificaciones a causa de las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.*

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de gráfica del espacio desde una perspectiva profesional asimilables a proyectos reales, 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.

- Apoyo teórico. Con la idea de apoyar el aprendizaje práctico que el alumnado desarrolle durante la realización de proyectos se apoyarán estos con clases expositivas donde se incluya material audiovisual, apoyo de las TICs, mayéutica y debates.
- Proyectos individuales y en grupo. En estas clases se aplicará el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos de gráfica en el 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 la profesora, 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 el estudiante.

## AGRUPAMIENTOS

Según los objetivos que nos fijemos en cada unidad y las actividades programadas será conveniente un tipo de agrupamiento distinto, pudiendo ser:

- Trabajo individual. Fomenta la autonomía e iniciativa personal y permite evaluar las capacidades y aptitudes de cada alumno/a por separado. Se utilizará para trabajos de desarrollo, actividades de tipo conceptual y de evaluación.
- Grupo de trabajo (pequeño grupo de dos o máximo tres personas). Fomenta habilidades como la cooperación y la asertividad, además de asemejarse a la práctica profesional. Los grupos de trabajo se combinarán con los proyectos individuales a lo largo del curso en función de cómo responda el alumnado y de sus necesidades.
- Grupo clase. Este tipo de agrupamiento se usará en actividades como debates, dinámicas creativas como *brainstorming*, etc.

## TIPO DE ACTIVIDADES

A lo largo de las unidades didácticas se proponen distintos tipos de actividades y proyectos, que podrán variar en función de las necesidades del grupo y que atienden a la siguiente clasificación:

- Actividades de introducción-motivación.
- Actividades de desarrollo y evaluación.
- Actividades de consolidación y refuerzo.
- Actividades de ampliación.

## EVALUACIÓN

### 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.
- T07. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- T08. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T09. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 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.
- T14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 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.  
G06. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.  
G07. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.  
G08. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.  
G13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.  
G14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.  
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.  
G18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.  
G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.  
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.  
G21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.  
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.  
E09. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

E13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

E14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

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, proactividad, autonomía
  - A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
  - B. Participación en seminarios y actividades complementarias
- (II) Conocimientos teóricos
  - C. Memoria descriptiva del proyecto
  - D. Exposición y defensa del proyecto en clase
  - E. Pruebas escritas objetivas (para el alumnado con evaluación discontinua)
- (III) Habilidades y conocimientos prácticos
  - F. Actividades
  - G. Proyectos individuales
  - H. Proyectos en grupo
  - I. Prueba práctica (para el alumnado con evaluación discontinua)

### PROCEDIMIENTOS

a. Evaluación ordinaria 1ª - Evaluación continua para alumnado asistente (menos del 20% de faltas - 14 horas)\*

- Parte (I) A, B 10%
- Parte (II) C, D 40%
- Parte (III) F, G, H 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, 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 - Evaluación discontinua para alumnado no asistente (más del 20% de faltas - 14 horas)\*

- Parte (I) 0%
- Parte (II) E 45%
- Parte (III) F,G,H 10% I 45%

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 en 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.

Tal y como se ha indicado, el alumnado evaluado a través de esta modalidad realizará una prueba teórico-práctica de los contenidos trabajados durante el curso. Para tener derecho a la realización de



dicha prueba, el alumnado afectado deberá presentar previamente la totalidad de los proyectos realizados durante el curso.

#### 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 por el centro. 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 superado el límite de faltas establecidas para una correcta evaluación continua de su desempeño (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 de la evaluación se expresarán en términos de calificaciones, de acuerdo con una escala numérica de 0 a 10. Se considerarán positivas las calificaciones iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

La calificación del módulo se realizará por proyectos y según tres apartados: contenidos teóricos, contenidos prácticos y actitud.

- La nota final consistirá en la suma ponderada de cada proyecto y actividades evaluables realizadas. Para efectuar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 en cada unidad y en cada uno de los proyectos propuestos.
- No se aceptarán trabajos incompletos, o que no obedezcan a las instrucciones dadas.
- Aquellos trabajos con más de 10 faltas de ortografía tendrán una penalización del 10%.
- Los proyectos presentados fuera de plazo (sin motivo justificado) obtendrán la calificación de 0 en los apartados de “seguimiento” y “defensa”, o en caso de no contemplarse este apartado una penalización del 20% en la calificación final.
- Los proyectos presentados en plazo pero no defendidos en la fecha establecida (sin motivo justificado) obtendrán la calificación de 0 en el apartado de “exposición oral”, aún cuando el alumno/a proceda a su defensa en otra sesión de clase.
- Los diferentes ejercicios y proyectos serán evaluados haciendo uso de rúbricas comunicadas al alumnado al inicio de cada actividad.

#### PONDERACIÓN

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

A lo largo del semestre se realizarán tres proyectos, que responderán a la siguiente ponderación:

- Proyecto Museografía 25%
- Proyecto Identidad en el espacio 25%
- Proyecto Señalética 50%

Esta ponderación puede sufrir modificaciones puesto que responderá en cada caso al ritmo de trabajo del grupo, las necesidades propias del alumnado y circunstancias externas a lo largo del curso.

### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

a. Recuperación de proyectos no superados a lo largo del semestre

En caso de no superar alguno de los proyectos propuestos, la recuperación consistirá en la repetición o corrección de dichos proyectos a partir de las especificaciones del profesorado. Habrá un periodo de recuperación a final de enero para todos los proyectos no superados a lo largo del semestre. La fecha de dicha recuperación será determinada por la docente con la suficiente antelación, en función de las necesidades del grupo.

b. 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 superado el límite de faltas establecidas para una correcta evaluación continua de su desempeño (más del 20% de faltas - 14 horas), realizará una prueba teórico-práctica de los contenidos trabajados durante el curso. Para tener derecho a la realización de dicha prueba, el alumnado afectado deberá presentar previamente la totalidad de los proyectos realizados durante el curso, quedando la calificación determinada de la siguiente forma:

- a. Prueba teórico-práctica: 90% (45% conocimientos teóricos y 45% conocimientos prácticos)
- b. Proyectos efectuados durante el curso académico: 10%

### ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Aula amplia, bien iluminada, acondicionada específicamente para el módulo.
- Materiales didácticos para el alumnado (presentaciones, esquemas, recursos, etc.) Pizarra.
- Proyector, pantalla y ordenador para el visionado de imágenes, audiovisuales, presentaciones, etc..
- Conexión a Internet.
- Puestos informáticos para el trabajo del alumnado.

Material que debe aportar el alumno:

- Opcional: ordenador personal con software específico.
- Herramientas de dibujo/corte/pegado: rotuladores, lápices de diferentes durezas, bolígrafos, compás y reglas, reglas metálicas de corte, cúter, tijeras...

### ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Teniendo presente la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía, donde en el artículo 5 se garantiza la igualdad entre todos los discentes aunque puedan presentar dificultades tanto en su acceso como en su permanencia dentro del sistema educativo en nuestra comunidad autónoma; a los artículos 22, 23 y 24 del Decreto 147/2002, de 14 de mayo, por los que se establecen las medidas de apoyo a alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales en enseñanzas postobligatorias; al capítulo V, disposición adicional única, Atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, del Decreto 604/2019, de 3 de diciembre, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas superiores de Artes Plásticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la Consejería competente en materia de educación adoptará las medidas oportunas para la adaptación

del plan de estudios a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, fomentará la equidad e inclusión educativa en las enseñanzas artísticas superiores de artes plásticas mediante la aplicación de las medidas necesarias para la adecuada atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de accesibilidad y diseño universal y la no discriminación por razón de discapacidad; y al amparo de la Orden del 25/07/2008, dentro del marco general del Real Decreto 1/2013, de 29 de noviembre y junto al punto 7.1. Atención educativa ordinaria de las Instrucciones del 8 de marzo del 2017, se atiende a la diversidad con un conjunto de actuaciones dirigidas a dar respuesta a las dificultades que presenten nuestros discentes, tales como pueden ser las actividades de refuerzo o de ampliación mencionadas en epígrafes anteriores.

Por tanto, las adaptaciones que se aplicarán serán metodológicas. También se harán adaptaciones sobre contenidos en el caso que un equipo de especialistas lo determine: se establecerán medidas individualizadas de apoyo educativo para aquellos alumnos que manifiesten y acrediten necesidades específicas.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades planificadas para el curso 2024-2025 son las siguientes:

- Talleres, mesas redondas y conferencias enmarcadas en el Festival de Diseño y Cultura Visual Telmodice 2025.
- Se promoverá la asistencia a muestras expositivas que tengan lugar en la ciudad de Málaga durante el desarrollo de la asignatura (de septiembre 2024 a enero 2025)
- Se promoverá la asistencia a eventos, talleres, congresos, exposiciones, masterclass, y otras actividades complementarias y/o extraescolares relacionadas con la materia que puedan surgir y que se adecuen a la planificación realizada.

### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

De las actividades planteadas en el apartado anterior, serán aquellas que se lleven a cabo fuera del horario lectivo.

### BIBLIOGRAFÍA

#### BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Aicher, O. y Krampen, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*, (-). Barcelona, Gustavo Gili.
- AIGA (2017). *Design for good: a handbook for designers*, (-). USA, AIGA.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*, (-). Barcelona, Gustavo Gili.
- Rathgeb, M. (2006). *Otl Aicher*, (1ª edición), Londres, Phaidon Press Limited.
- Sims, M. (1991). *Gráfica del entorno: Signos, señales y rótulos. Técnicas y materiales*, (1ª edición). Barcelona, Gustavo Gili.

#### PROYECTO Y METODOLOGÍAS APLICADAS AL DISEÑO APLICADO AL ESPACIO

- Visocky O'Grady, J. y Visocky O'Grady K. (2021). *Manual de investigación para diseñadores: Conozca a los clientes y comprenda lo que necesitan realmente para diseñar con eficacia*, (1ª edición). Barcelona, BLUME.

#### ERGONOMIA Y LIMITACIONES FÍSICAS

–Neufert, E. (2010). *NEUFERT: Arte de proyectar en arquitectura*, (15ª ed., 3ª tirada). Barcelona, Gustavo Gili

#### SEÑALÉTICA Y SEÑALIZACIÓN. DISEÑO DE PICTOGRAMAS

–Costa, J. (1989). *Señalética*. (-). Barcelona, CEAC.

–Díaz, S. (2015). *Señalética y rotulación*. (-). Madrid, Promopress.

–Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. (1ª edición). Nueva York, Princeton Architectural Press.

–González Miranda, E. y Quindós, T. (2020). *Diseño de iconos y pictogramas*, (2ª ed). Valencia, Campgráfic.

–Meuser, P. y Pogade, D. (2018). *Accessibility and wayfinding: Construction and Design Manual*. (1ª edición). -, Dom Publishers.

#### IDENTIDAD APLICADA AL ESPACIO. DISEÑO DE ESPACIOS EFÍMEROS

–Baur, R., & Thiery, S. (2013). *Don't brand my public space*. (-). Zürich, Lars Muller Publishers.

–Serrats, M. (2006). *Imagen gráfica: Aplicaciones en espacios públicos*, (1ª edición). Barcelona, Loft Publications.

#### MUSEOGRAFÍA Y MUSEOLOGÍA

–Fernández, L.A. (2013). *Museología y museografía*. (-). Barcelona, Ediciones del Serbal.

–Hughes, P. (2010). *Diseño de exposiciones*, (1ª edición), Londres, Laurence King Publishing.

–Pérez, M.R. (2019). *Diseño y gestión de exposiciones temporales*. Madrid, Editorial Síntesis