

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de SEÑALÉTICA

ESPECIALIDAD OPTATIVA

Curso 2021/2022

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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Grado		
Departamento	Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	SEÑALÉTICA		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Martes 11.00h a 14.00h. Jueves 12.00h a 14.00h		
Lugar donde se imparte	Aula 2.0	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Optativa		
Tipo de asignatura	B: 40% presencial 60% autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/Valenciano		

DATOS DE LOS PROFESORES

Profesor/es responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	
Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	

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

El objetivo general de la asignatura es la realización de signos que informan sin palabras. Un mundo donde la comunicación no verbal tiene sentido y es eficaz, para acceder al instante a grupos de contenidos o para superar barreras idiomáticas y culturales.

Los sistemas de iconos y pictogramas son valiosas herramientas de comunicación visual en una amplia variedad de aplicaciones. Su uso comprende áreas como los Sistemas de Señalización y Señalética Corporativa en grandes edificios y recintos como museos, hospitales o transportes públicos. En el área de Diseño de información los encontramos en instrucciones de aparatos o en diagramas, en el Diseño de Producto en electrodomésticos, en el salpicadero de vehículos o en herramientas especializadas. En el Diseño de Interfaz de Usuario tenemos ejemplos en Internet y en las diversas aplicaciones para los nuevos dispositivos electrónicos.

La asignatura trata del proceso de indagación gráfica, donde es necesario concebir signos de forma depurada y sobria, cuya función es primordial para su destinatario.

Se trabajarán dos enfoques para abordar el diseño de un sistema de pictogramas. El primero supone contemplar los pictogramas como un diseño coherente pero independiente de la tipografía. La segunda opción tratará de la realización de un sistema de pictogramas a partir de una tipografía.

3. Conocimientos previos recomendados

- Conocimientos sintácticos. Construcción del signo
- Conocimientos semánticos y retóricos del signo.
- Conocimientos de software específico de diseño gráfico
- Conocimientos avanzados de la comunicación visual.

4. Competencias de la asignatura

Competencias Generales:

CG1-Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias transversales:

CT3- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT8- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT15- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias Específicas:

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

CE3- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE4 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE6- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. Aplica la metodología de investigación más adecuada en cada caso para la generación de sistemas de señalización .	CG1- G22- CE1-
RA2. Resuelve las decisiones de comunicación de acuerdo con criterios sintácticos, semánticos y pragmáticos del signo.	CG1-- CT3- CT8- CE1-CE4
RA3. Desarrolla los marcadores de identidad de la señalización basándose en los procedimientos sintácticos y en la retícula.	CG1- CT3-CE3- CE6
RA4. Realiza los ajustes ópticos adecuados.	CT3-CT-15-CE1-CE4
RA5. Aplica los métodos de verificación y valoración (dimensión sintáctica, semántica, pragmática) para la eficiencia comunicativa.	CG1- CG22- CT3- CT15- CE1
RA6. Define, desarrolla y verifica el proceso de diseño de un sistema de pictogramas	CG1-CG22- CT3-CT8-CT15-CE1-CE3-CE4-CE6

6. Contenidos

1 / INTRODUCCIÓN

Iconos y pictogramas
Semiótica y pictogramas
La categorización de los signos
Principios básicos

2 / EL PROCESO DE DISEÑO

Planteamiento del proyecto
Definición del referente

3 / DESARROLLO PICTOGRAMAS

Procedimientos sintácticos
La retícula
Casos prácticos

4 / DESARROLLO PICTOGRAMAS DE ORIGEN TIPOGRÁFICO

Análisis de la tipografía de origen
La estructura tipo-pictográfica
Caso práctico: pictogramas (AVENIR, HELVÉTICA)

5 / DIGITALIZACIÓN Y AJUSTES ÓPTICOS

Trazados Bézier
Módulos y derivación de formas
Formas y contraformas
Ajustes ópticos
Aprendiendo de la tipografía

6 / VALORACIÓN

Dimensión semántica
Dimensión sintáctica
Dimensión pragmática

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase teórica	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6	30
Clases prácticas	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.	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6	40
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	A.1 A.6	5
Tutoría	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.	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.		0
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)
Trabajo autónomo	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.	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6	30
Estudio práctico	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.	A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6	28
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	A.1 A.2	2
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

Pizarra.

Taller maquetas (Mesa de luz, plantilla de corte, kit encuadernación, proyectores y pantallas, monitores de pantalla tv, sistemas de grabación...)

Ordenadores.

Software específico para diseño gráfico.

Acceso online.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>La calificación del alumno no ha de ser inferior a 5 sobre un máximo de 10 para aprobar.</p> <p>Los dos trabajos suponen un 100% de la calificación final de la asignatura.</p> <p>Los trabajos para ser aceptados tienen que tener un seguimiento por parte del profesor en las horas de la asignatura. <i>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los dos proyectos realizados.</i></p> <p><i>Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</i></p>	<p>RA.1</p> <p>RA.2</p> <p>RA.3</p> <p>RA.4</p> <p>RA.5</p> <p>RA.6</p>
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>La calificación del alumno no ha de ser inferior a 5 sobre un máximo de 10 para aprobar.</p> <p>Se realizará una prueba práctica. Los dos proyectos y la prueba práctica debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria.</p> <p><i>La calificación final será un 50% los proyectos presentados y un 50% la prueba práctica.</i></p> <p><i>Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</i></p>	<p>RA.1 RA.2 RA.3 RA.4 RA.5 RA.6</p>
--	--

<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Se entregarán los proyectos no aprobados o no presentados y se realizará una prueba práctica. Los proyectos y la prueba práctica debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria . <i>La calificación final será un 30% los proyectos presentados y un 70% la prueba práctica.</i></p>	<p>A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6</p>
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Se entregarán los proyectos no aprobados o no presentados y se realizará una prueba práctica. Los proyectos y la prueba práctica debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria . <i>La calificación final será un 30% los proyectos presentados y un 70% la prueba práctica.</i></p>	<p>A.1 A.2 A.3 A.4 A.5 A.6</p>

10. Bibliografía

Abdullah, R. y Hubner. R. (2002). *Pictograms, Icons & Signs. A guide to information Graphics*. Londres: Ed Thames & Hudson Ltd.

Abril, G (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Editorial

Síntesis SL.

Aicher, O. (2004). *Tipografía*. Valencia: Campgràfic Editors SL.

Aicher, O. Krampen, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili SA.

González-Miranda, E. Quindós. T. (2014). *Diseño de iconos y pictogramas*. Universidad del País Vasco.

American Institute of Graphic Arts (AIGA) (1984). *Símbolos de señalización*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SA.

Eco. U. (1989). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen SA.

Frutiger, A. (1981). *Signos. Símbolos. Marcas. Señales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili SA.

Abellón, M (2012). *Which Way To Go? . Diseño De Arquitectura Urbana, Orientación en el espacio y señalética*. Barcelona: Instituto Monsa De Ediciones.

Obra Colectiva. (2015). *New signage design*. Barcelona: Promopress