



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE Señalética 2022-23

Especialidad: **Todas**

Curso **2022/2023**

→ 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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Señalética		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	cadria@easdvalencia.com
Horario tutorías	10.30h – 11.30h
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



→ 2. 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Señalética**.

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 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 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Aplica la metodología de investigación más adecuada en cada caso para la generación de sistemas de señalización.	CG1 - CG22 - CE1
R2 -Resuelve las decisiones de comunicación de acuerdo con criterios sintácticos, semánticos y pragmáticos del signo.	CG1 - CT3 - CT8 - CE1 CE4
R3 - Desarrolla los marcadores de identidad de la señalización basándose en los procedimientos sintácticos y en la retícula. adecuadamente las herramientas tipográficas, así como los programas de maquetación y gestión de fuentes.	CG1 - CT3 - CE3 - CE6
R4 - Realiza los ajustes ópticos adecuados.	CT3 - CT15 - CE1 - CE4
R5 - Aplica los métodos de verificación y valoración {dimensión sintáctica, semántica y pragmática} para la eficiencia comunicativa.	CG1 - CG22 - CT3 - CT15 CE1
R6 - Define, desarrolla y verifica el proceso de diseño de un sistema de pictogramas.	CG1 - CG22 - CT3 - CT8 - CT15 - CE1 - CE3 - CE4 - CE6



→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción

Conceptos fundamentales

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

Unidad 2. El proceso de diseño

Proceso

- Planteamiento del proyecto.
- Definición del referente

Unidad 3. Desarrollo pictogramas

Sintáctica

- Procedimientos sintácticos.
- La retícula.
- Casos prácticos.

Unidad 4. Desarrollo de pictogramas de origen tipográfico

Metodología

- Análisis de la tipografía de origen
- La estructura tipo-pictográfica.
- Caso práctico: pictogramas { Avenir, Helvética }

Unidad 5. Digitalización y ajustes ópticos

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



Unidad 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4,R5, R6	30
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	40
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R2	5
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	0
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo



<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	30
<i>Estudio práctico</i>	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.	R1, R2. R3, R4, R5, R6	28
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2.	2
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Pizarra. Ordenadores. Software específico. Acceso online.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado 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. Los 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. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>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.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores, (resultados de aprendizaje más concretos), según sea su tipología</p>	<p>R1 - R2 - R3 - R4 R5 - R6</p>
---	--------------------------------------

9.1.2 Alumnado 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 proyectos y la prueba práctica debe alcanzar un mínimo de 5 para poder superar dicha convocatoria.</p> <p>La calificación final será un 50% los proyectos presentados y un 50% la prueba práctica.</p> <p>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.</p>	<p>R1 - R2 - R3 - R4 R5 - R6</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



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

. La calificación final será un 30% los proyectos presentados y un 70% la prueba práctica.

R1 - R2 - R3 - R4
R5 - R6

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

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

. La calificación final será un 30% los proyectos presentados y un 70% la prueba práctica.

R1 - R2 - R3 - R4
R5 - R6

→ 10. Bibliografía

Abdullah, R. Hubner, R. (2002). *Pictograms, Icons & Sign. Aguide to information Graphics*. Londres: Ed Thames &Hudson Ltd.

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

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

Bibliografía complementaria:

Libro

Aicher, O. (2004). *Tipografía*. València: Campgràpic.

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

American Institute of Graphic Arts (AIGA) (1984). *Símbolos de señalización*. Barcelona: GG.

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



Frutiger, A. (1981). *Signos. Símbolos. Marcas. Señales*. Barcelona: CPG.

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