

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA			ASIGNATURA		
			Gráfica del espacio <i>[en Decreto 111/2014, de 8 de julio]</i>		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			4º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			SIN REQUISITOS PREVIOS		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad	
DURACIÓN	Semestral	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	5 ETCS
HORAS TOTALES	125 horas	HORAS PRESENCIALES	56 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	69 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- 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

- Decreto 91/2023, de 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.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

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.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

El proceso de diseño, desarrollo del concepto. Proyecto y ejecución. Símbolos y señalización orientadora. Rótulos luminosos y electrónicos. Diseño de establecimientos comerciales. El trabajo en equipo con decoradores y decoradoras. Diseño de exposiciones y stands. La marca en el espacio: edificios corporativos, nudos de comunicaciones, zonas urbanas o stands. Arquitectura gráfica. Logotipo, símbolo, tipografía en el espacio. Desarrollo de soluciones corporativas globales. Espacios efímeros y escaparatismo. Materiales y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Competencias transversales (1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 16 y 17)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 realizar autocrítica hacia el propio desempeño	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el

profesional e interpersonal.	propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	CET11 Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de 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.	CET12 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.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	CET16 Demostrar capacidad en el uso de 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.	CET17 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

2.2. Competencias generales (1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20 y 22)

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	CEG8 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	CEG9 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG15 conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros

y grados de compatibilidad.	profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	CEG16 Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20 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.	CEG20 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.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	CEG22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

2.3. Competencias específicas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11 y 15)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3 comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	CEE3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	CEE4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.	CEE5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	CEE8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	CEE10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
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.	CEE15 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

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SESIONES/HORAS								
Acceso	Introducción: ¿Qué es la gráfica del espacio?	Presentación e introducción a la materia. Metodología de los procesos y proyectos.	4	8							
Ámbitos de la investigación	Wayfinding	Psicología ambiental. Mapas, caminos y redes.	6	12							
Práctica profesional	Señalética	Programas de símbolos y signos en la comunicación.	8	16							
Industria y relaciones productivas	Soportes para señalética	Ergonomía, materiales, implementación y normativa. Soluciones corporativas. Establecimientos comerciales, rotulación y tipografía en el espacio.	6	12							
Investigación e innovación	Espacios efímeros	Economía de medios. Exposiciones, stand y escaparatismo. Materiales y técnicas.	4	8							
Total			28	56							
Metodología para la adquisición de competencias				Instrumentos de evaluación (marcar X)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			COMPE- TENCIAS	Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actividades de aula	Participación e implicación	EXAMEN FINAL	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	16	5	21	G3, G4, G5, G8, G9, G17, G19, G20, T2, T6, T8, T11, T12, T13, E2, E3, E8, E9, E10, E15	1		x	x	x	1	2
Clases prácticas	12	24	36	G1, G2, G7, G10, G18, T1, T3, T4, T7, T14, T15, E1, E4, E5, E6, E7, E11, E12	1		x	x	x	1	2
Estudio y lecturas	4	10	14	G3, G4, G5, G8, G9, G17, G19, G20, T2, T6, T8, T11, T12, T13, E2, E3, E8, E9, E10, E15			x		x		

Trabajos	20	20	40	G5, G10, G17, G18, G20 T4, T6, T12, T13 E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E11, E12			3	1	x		4
Trabajo en grupo	10	10	20	G1, G2, G3, G4, G5, G7, G8, G9, G17, G18, G20 T1, T3, T4, T6, T7, T8, T11,			1	1	x		2

				T13, T14, T15 E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E15							
Actividades complementarias	4	0	4	G1, G2, G7, G10, G18, T1, T3, T4, T7, T14, T15, E1, E4, E5, E6, E7, E11, E12						x	
Actividades extraescolares	0	0	0	G1, G2, G7, G10, G18, T1, T3, T4, T7, T14, T15, E1, E4, E5, E6, E7, E11, E12	Las actividades extraescolares no son evaluables						
TOTAL HORAS	56	69	125								
Créditos ETCS	2	3 crd.-25h	125								
Horario semanal	4	14	56								

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

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 que propone esta asignatura. 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.

Tareas individuales: El alumno realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos.

Dada la asignación de horas para el desarrollo de actividades fuera del aula, muchas actividades (sus recursos e impartición) se trasladarán a la plataforma digital.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

5.1. Planes y Programas Educativos del Centro

Se contempla la convergencia de actividades y ejercicios con el **Festival GRA-GRA**.

El **Festival Gráfico Granada (GRA-GRA)** es una jornada de encuentro entre estudiantes y artistas consolidados del ámbito gráfico —ilustración, grabado y cómic— que propone una experiencia cultural única a través de un recorrido creativo por la ciudad de Granada. Su finalidad es poner en valor el patrimonio urbano, las personas que lo habitan y los espacios culturales que lo configuran, fomentando al mismo tiempo el diálogo entre generaciones de creadores.

El arte gráfico se establece así como hilo conductor de una propuesta que entrelaza creación contemporánea, conocimiento patrimonial y exploración vivencial del paisaje urbano de Granada.

Nos centraremos en los siguientes objetivos del proyecto que se corresponden con las competencias generales, específicas y transversales de la asignatura de Gráfica del Espacio:

1. Poner en valor el patrimonio material e inmaterial de la ciudad de Granada, mediante una experiencia cultural que contribuya a su proyección como candidata a Capital Europea de la Cultura 2031.

3. Explorar y redescubrir colectivamente espacios singulares y rincones poco visibilizados de la ciudad, utilizando el dibujo como herramienta de observación, interpretación y representación creativa del entorno.

5. Consolidar una publicación colectiva como memoria gráfica del festival, que recoja las interpretaciones visuales generadas durante el recorrido y difusión al trabajo colaborativo de estudiantes y artistas.

COVER Proyecto de reinterpretación artística es un proyecto anual de la Escuela de Arte y Superior de Diseño José Val del Omar de Granada (EASD Val del Omar) que propone al alumnado reinterpretar la obra de un/a artista consagrado/a del ámbito del cómic o la ilustración a través de un enfoque interdisciplinar. Se trata de un homenaje creativo que convierte el análisis gráfico en una experiencia colectiva de investigación, creación y exposición. Este año la artista invitada es Sonia Pulido. El proyecto culmina en una **exposición colectiva, no comercial, que se celebra inicialmente en el centro, pero que está abierta a itinerar por otros espacios públicos o culturales**. La muestra se documenta y difunde en formato digital, audiovisual y web, y puede complementarse con una publicación.

Trabajaremos en los siguientes objetivos del proyecto que se corresponden con las competencias generales, específicas y transversales de la asignatura de Gráfica del Espacio:

-Ampliar el lenguaje cultural del alumnado a través del análisis y reinterpretación de referentes gráficos contemporáneos.

-Fomentar la colaboración entre especialidades y niveles educativos mediante procesos de creación colectiva.

-Potenciar el papel de la escuela como espacio de experimentación artística con vocación de proyección pública y cultural.

También se desarrollará la participación en las actividades propuestas de **PLAT Foro de Arte y Diseño**. El proyecto se articula a través de conferencias, talleres y proyectos interdisciplinares que implican a toda la oferta formativa del centro. Apuesta por una metodología experiencial, creativa y colaborativa, que vincula los contenidos académicos con situaciones reales de trabajo, ampliando la perspectiva del alumnado sobre su futuro profesional. Este año se centrará en la industria gastronómica.

5.2. Contexto internacional

Se instará al alumnado a interesarse por las opciones de la movilidad Erasmus, y a estar informados de la realidad artística y profesional de la especialidad en el extranjero. Para ello se promoverán las siguientes acciones tanto para el alumnado visitante de Erasmus como para el alumnado de la escuela que se va fuera:

Para el alumnado:

- Procesos de integración en el aula y en proyectos grupales y apoyo adicional para la adaptación académica y cultural.
- La integración de contenidos se realiza a través de recursos digitales, Bibliografía en inglés, con especial atención al marco teórico general. Se pueden consultar estos recursos en la bibliografía anexa.

Sobre el programa:

- Se incentivará la participación en programas de movilidad académica a través de charlas, testimonios de alumnos que han participado y promoción de las ventajas profesionales y personales de la movilidad internacional.
- Orientación personalizada para estudiantes interesados en experiencias internacionales.

Esta adaptación a un contexto internacional y la inclusión de medidas para estudiantes Erasmus fomenta la diversidad y enriquece la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para una carrera global en el diseño gráfico.

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

[Asignatura de primer semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

El objetivo de la evaluación inicial será el de identificar los conocimientos previos adquiridos por el alumnado en relación a las competencias fundamentales de esta asignatura. Estas se pueden sintetizar como las capacidades para crear representaciones espaciales y conceptuales de base semiótica, desde la perspectiva del usuario y su de orientación, en todos los casos, apoyados en una base creativa.

El instrumento se llamará *Actividad: El mapa del tesoro*. En esta tarea tendrán que reflexionar de manera lúdica sobre cómo funciona la orientación. Tomando como referencia la escuela hemos de desarrollar un mapa del tesoro, aplicando una interpretación simbólica, personal o emocional sobre la cartografía que tendrán que dirigir al público al lugar en que se oculta el tesoro.

Las adaptaciones posibles hacen referencia a la construcción de mapas mentales, los hitos de referencia, las metáforas visuales, la composición gráfico-plástica, la coherencia entre signos pictográficos, el trabajo en equipo y la resolución de problemas de interpretación y ubicación espacial.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

El alumnado participará de la evaluación de los compañeros a través de la coevaluación de actividades (1) así como participará de su propia evaluación a través de la autoevaluación (3) de las actividades propuestas. El instrumento que se utilizará será la rúbrica y se producirá a lo largo del curso.

Se evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza-aprendizaje y la propia práctica docente, para lo que se realizará una encuesta anónima al final del curso y se fomentará el diálogo sobre los aspectos a valorar (temporalización, grado de dificultad, adecuación de las actividades, etc.) al término de cada unidad.

6.2. Instrumentos de evaluación

TIPO DE PRUEBA	Número de Pruebas	TEMPORALIZACIÓN
Examen de desarrollo teórico	1	En la semana 13
Examen práctico	1	En la semana 13
Examen final	1	Al final del semestre
Actividades de aula	2	A lo largo del semestre

Proyectos individuales	3	A lo largo del semestre
Proyectos de grupo + presentación	1	A lo largo del semestre

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación	Actividades y proyectos	Actividades de clase
20%	60%	20%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación	Actividades	Proyecto
50%	10%	40%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación	Actividades	Proyecto
50%	10%	40%

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, así como las pruebas de evaluación con una calificación igual o superior a 5.

Si la prueba de evaluación de contenido teórico-práctico no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA/SEGUNDA/EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación final	Actividades	Proyecto
50%	10%	40%

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, así como las pruebas de evaluación con una calificación igual o superior a 5.

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

- Ordenador
- Programas de Adobe
- Conexión a internet
- Pizarra
- Instrumentos y soportes para la proyección
- Moodle Centros Granada

b. Materiales.

- Documentación de producto impreso: libros, revistas, folletos, mapas.
- Material de dibujo básico, reglas, herramientas de corte.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

- Ordenador
- Programas de Adobe
- Conexión a internet
- Metro

7.3. Instrumentos de autoformación

- Moodle Centros Granada, el alumnado dispondrá del aula virtual de Moodle donde encontrará acceso a blog, videos, material en formato pdf, etc.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

- Se usará la evaluación inicial con objeto de identificar posibles dificultades en el aprendizaje.
- Se proponen la adaptación de las actividades en su realización o presentación, la sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo, la creación de métodos alternativos a pruebas escritas, segmentación de sesiones teóricas, etc.
- Todas las medidas se tendrán en cuenta una vez valorada la situación grupal al comienzo del curso, donde cada caso se estudiará individualmente.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatur; encuestas, rúbrica, etc...

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Wayfinding	<p>GIBSON, David. <i>The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places</i>.</p> <p>LYNCH, Kevin. <i>La imagen de la ciudad</i>. Barcelona: Editorial GG, 2015</p> <p>VV.AA. <i>You Are Here: A New Approach to Signage and Wayfinding</i>. Victionary. 2013</p> <p>VV.AA. <i>Accesibilidad universal y diseño para todos</i>. Madrid: Fundación ONCE y</p>

	Fundación COAM. 2011
UNIDAD 2 Señalética	COSTA, Joan. <i>Señalética Corporativa</i> . Autoedición: Barcelona. 2007 MIRANDA, Elena y QUINDÓS, Tania. <i>Diseño de Iconos y Pictogramas</i> . Valencia: Campgrafic Editors, sl. 2015
UNIDAD 3 Soportes para Señalética	SHAOQUIANG, Wan. <i>New Signage Design</i> . Prestel Publishing Ltd. 2018
UNIDAD 4 Espacios Efímeros	HUGHES, Philip. <i>Diseño de exposiciones. De los aspectos técnicos al concepto de diseño</i> . Barcelona: Promopress". 2015 VV.AA. <i>Arquitectura y Diseño Stands</i> . LEADING INTERNATIONAL KEY SERVICES: Barcelona. 2006