



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

GRAFICA APLICADA A L'ESPAI

Gemma Villegas Barragan

Profesor Responsable: Gemma Villegas Barragan

Grupo: 1,2

Código: 105732

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimarts 12:00 - 15:00	Gemma Villegas Barragan
2	Dimarts 15:30 - 18:30	Gemma Villegas Barragan



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

La asignatura de Gráfica Aplicada en el Espacio integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de gráfica del entorno. Tiene como objetivo dar a conocer al alumnado el origen y la evolución de la representación visual y las relaciones entre gráfica y espacio, así como iniciarse en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico para su implementación en espacios públicos y privados mediante el estudio y aplicación práctica de la señalética, el diseño expositivo, los diferentes recursos de producción gráfica y las múltiples posibilidades de la materialidad para la creación.

Objetivos Formativos:

1. Capacidad de definir el problema a investigar.
2. Análisis e interpretación de la información. Selección de las fuentes en cantidad y relevancia de la información obtenida.
3. Pertenencia del concepto en relación con el entorno.
4. Viabilidad del proyecto en el espacio real y coherencia de la propuesta.
5. Dominio de los códigos visuales y tipográficos. Buena ejecución formal.
6. Experimentación, documentación del proceso e implementación de mejoras.
7. Calidad del montaje y presentación final.
8. Actitud proactiva y demostración de autonomía en la toma de decisiones.

Recomendaciones

Audiovisuales

Cursos

- Graphic Design. Paula Scher, BBC Maestro.
- Composición tipográfica para proyectos editoriales. Fraser Muggeridge, Domestika.
- Canal de Youtube Profe Iván (Iván Gómez), Experto en Adobe Creative.

Documentales

- Ramos. Gary Huswit, 2018. Internet Archives (74m).
- Eames. El arquitecto y la pintora. Jason Cohn, Bill Jersey. Filmin (1h 25m).
- Objectified. Gary Huswit, 2009. Prime Video (1h 16m).
- Helvetica. Gary Huswit, 2007. Netflix (1h 20m).
- Ways of Seeing. John Berger, 1972. Youtube (varios episodios de unos 30m).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Tema 1: Origen y evolución

Tema 2: Relaciones gráfica-espacio

Tema 3: Diseño expositivo

Tema 4: Señalética 01/02

Tema 5: Pictogramas

Tema 6: Tipografía modular

Tema 7: Supergraphics

Tema 8: Materialidad

Metodología docente:

- Combinación de teoría y práctica en proporciones distintas en función del tema.
- Presentación de los contenidos de cada tema en forma de masterclass presencial, grabaciones en Teams o archivos en Moodle.
- Explicación detallada del briefing de los proyectos a lo largo del curso.
- Sesiones de feedback individual y grupal en formato presencial durante el desarrollo de los proyectos.
- Evaluaciones en colaboración con profesionales especializados externos en proyectos concretos.
- Trabajo autónomo del alumnado en clase mientras se revisan casos concretos.

Actividades formativas:

Proyecto 1: Comunicación gráfica del entorno para una exposición del CCCB (colaboración con profesional del Diseño de Campañas).

Proyecto 2: Creación o transformación de un espacio con aplicación gráfica (colaboración con profesional del Diseño de Espacios).

Proyecto 3: Tipografía modular aplicada en el espacio.

Proyecto 4: Supergraphics + Materialidad.

- Masterclass de especialista en Publicidad y Difusión del CCCB.
- Masterclass de especialista en Señalética en Signes.
- Masterclass de especialista en Producción gráfica en EGM.
- Visita guiada a exposiciones (a definir).

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Proyecto 1: representa el 25% de la nota final

Proyecto 2: representa el 25% de la nota final

Proyecto 3: representa el 25% de la nota final

Proyecto 4: representa el 25% de la nota final

Asistencia y actitud en clase:

El proceso de aprendizaje es parte esencial de esta asignatura. Por eso, la asistencia continuada y la actitud constructiva en clase serán consideradas dentro de la evaluación global del proyecto, ya que reflejan el grado de compromiso y evolución del estudiante.

Normas de funcionamiento y participación:

Feedbacks

— La atención y participación activa durante los feedbacks de los otros grupos serán valoradas muy positivamente. La falta de implicación en estas sesiones podrá afectar negativamente a la calificación

final.

- Durante los momentos de feedback público a los compañeros, es necesario mantener el silencio y el respeto. No se permite hablar ni interrumpir si no es para realizar un comentario constructivo en relación al proyecto expuesto.
- No se proporcionará feedback al alumnado que se incorpore al aula más de una hora después del inicio de la sesión.
- El alumnado que sólo asista a una sesión de feedback obtendrá como máximo una calificación de 5 sobre 10 en el proyecto.
- El alumnado que no asista a ninguna sesión de feedback obtendrá como máximo una calificación de 4 sobre 10 en el proyecto.
- Las evaluaciones se realizarán exclusivamente de forma presencial. No se aceptarán evaluaciones ni revisiones de proyectos por correo electrónico.

Presentaciones

- No se permitirá realizar otras tareas durante las presentaciones públicas de los compañeros. Se valorará negativamente cualquier falta de atención o respeto en estas situaciones.
- No se permitirá entrar ni salir del aula mientras sus compañeros estén haciendo una presentación.

Generales

- Los correos electrónicos que no empiecen con un saludo, no incluyan una presentación breve del caso y no expliquen claramente el motivo del mensaje, no serán atendidos.
- Los proyectos centrados en los pueblos de origen o residencia del alumnado sólo serán valorados positivamente si están debidamente justificados desde el punto de vista conceptual y metodológico.
- No está permitido comer en el aula en ningún caso.

Uso de la Inteligencia Artificial (IA):

El uso de la IA se limita estrictamente como herramienta para la búsqueda y obtención de información. No está permitido utilizarla como medio creativo para la generación de imágenes, ni como soporte para esbozos, ni tampoco para la resolución final del proyecto.

Proceso de revisión

- Varias sesiones semanales de feedback personalizado con parrilla de los conocimientos adquiridos hasta la fecha compartida con el alumnado.
- Después de la presentación oral en clase, el alumnado dispone de una semana adicional para implementar mejoras antes de la entrega final del proyecto en Moodle.
- Las calificaciones se harán públicas en un plazo máximo de dos a tres semanas después de la entrega final de los proyectos.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Reconocer las similitudes y diferencias de un proyecto de diseño con otros similares dentro del contexto de la oferta existente en el mercado. (KT01)

Habilidades

Aplicar alfabetos, demostrando el conocimiento de las diferentes familias tipográficas y el dominio de la arquitectura de la letra. (ST07)

Relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño en el desarrollo de proyectos de diseño integrales. (ST09)

Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto. (ST10)

Desarrollar el análisis previo al desarrollo de un proyecto, identificando las características propias del sector profesional del diseño mediante la incorporación de la perspectiva de género y de criterios de diversidad en el estudio del contexto y de sus grupos de interés. (ST02)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Bibliografía y Recursos

Libros

- Design, Form and Chaos. Paul Rand. Yale Univertisy Press, 1993
- The Wayfinding Handbook Information Design for Public Places. Charlotte + Peter Fiell, 2009
- Supergraphics. Graphic Design for Walls, Buildings and Spaces. Tony Brook + Adrian Shaughnessy. Unit Editions, 2010
- El camino del artista. Julia Cameron. Aguilar, 2011
- Beware Wet Paint Designs. Alan Fletcher. Phaidon, 2011
- Graphic Design + Architecture. En 20th-Century History. Richard Poulin. Rockport Publishers Beverly-Massachusetts, 2012
- ¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos. Will Gompertz. Taurus, 2013
- Supernew Supergraphics. Tony Brook + Adrian Shaughnessy. Unit Editions, 2014
- Lo esencial. El diseño y otras cosas de la vida. Miguel Milán. Lumen, 2015
- Piensa como un artista. Will Gompertz. Taurus, 2015
- Designing Programmes. Karl Gerstner. Lars Müller Verlag, 2018
- Flexible Visual Systems. Martin Lorenz. Slanted Publishers, 2022
- Space ad Language.
- Sobrevivir al diseño. Contexto, memoria y tiempo. Marta Cerdà. Nuevos Cuadernos Anagrama, 2025

Revistas

- Eye Magazine
- Creative Review
- Production Type Magazine

Artículos y ensayos

- www.academia.edu/documents/in/dutch_graphic_design
- www.creativereview.com
- www.hyphenpress.co.uk/authors
- www.typotheque.com/articles