



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

GRÀFICA APLICADA A L'ESPAI

Gemma Villegas Barragán

Profesor Responsable: Gemma Villegas Barragán

Grupo: 1,2

Código: 105732

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	12:00 - 15:00	Gemma Villegas Barragán



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:

L'assignatura de Gràfica Aplicada a l'Espai integra la teoria i la pràctica a través del desenvolupament actiu de projectes de gràfica de l'entorn. Té com a objectiu donar a conèixer a l'alumnat l'origen i l'evolució de la representació visual i les relacions entre gràfica i espai, així com iniciar-se en el desenvolupament de projectes de disseny gràfic per a la seva implementació en espais públics i privats mitjançant l'estudi i l'aplicació pràctica de la senyalètica, el disseny expositiu, els diferents recursos de producció gràfica i les múltiples possibilitats de la materialitat per a la creació de sistemes visuals flexibles.

Objetivos Formativos:

1. Capacitat de definir el problema a investigar.
2. Anàlisi i interpretació de la informació. Selecció de les fonts en quantitat i rellevància de la informació obtinguda.
3. Pertinença del concepte en relació amb l'entorn.
4. Viabilitat del projecte a l'espai real i coherència de la proposta.
5. Domini dels codis visuals i tipogràfics. Bona execució formal.
6. Experimentació, documentació del procés i implementació de millores.
7. Qualitat del muntatge i presentació final.
8. Actitud proactiva i demostració d'autonomia en la presa de decisions.

Recomendaciones

Audiovisuales

Cursos

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

Documentals

- Rams. 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 (varis episodis d'uns 30m).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Tema 1: Orígen i evolució
Tema 2: Relacions gràfica-espai
Tema 3: Disseny expositiu
Tema 4: Senyalètica: Funcions
Tema 5: Senyalètica: Criteris
Tema 6: Tipografia modular
Tema 7: Senyalètica: Pictogrames
Tema 8: Supergraphics
Tema 9: Materialitat

Metodología docente:

- Combinació de teoria i pràctica en proporcions diferents en funció del tema.
- Presentació dels continguts de cada tema en forma de masterclass presencial, gravacions a Teams o fitxers al Moodle.
- Explicació detallada del briefing dels projectes al llarg del curs.
- Sessions de feedback individual i grupal en format presencial durant el desenvolupament dels projectes.
- Avaluacions en col·laboració amb professionals especialitzats externs en projectes concrets.
- Treball autònom de l'alumnat a classe mentre es revisen casos concrets.

Actividades formativas:

- Projecte 1: Comunicació gràfica de l'entorn.
Projecte 2: Creació o transformació d'un espai amb aplicació gràfica (col·laboració amb professional del Disseny d'Espais).
Projecte 3: Tipografia modular aplicada a l'espai.
Projecte 4: Supergraphic matèric.
-
- Diverses col·laboracions de professionals de l'àmbit (feedbacks i masterclasses).
 - Visita guiada a exposició (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.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

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.

Projecte 1: representa el 25% de la nota final

Projecte 2: representa el 25% de la nota final

Projecte 3: representa el 25% de la nota final

Projecte 4: representa el 25% de la nota final

Assistència i actitud a classe:

El procés d'aprenentatge és part essencial d'aquesta assignatura. Per això, l'assistència continuada i

l'actitud constructiva a classe seran considerades dins de l'avaluació global del projecte, ja que reflecteixen el grau de compromís i evolució de l'estudiant.

Normes de funcionament i participació:

Feedbacks

- L'atenció i la participació activa durant els feedbacks dels altres grups seran valorades molt positivament. La manca d'implicació en aquestes sessions podrà afectar negativament la qualificació final.
- Durant els moments de feedback públic als companys, cal mantenir el silenci i el respecte. No es permet parlar ni interrompre si no és per fer un comentari constructiu en relació al projecte exposat.
- No es proporcionarà feedback a l'alumnat que s'incorpori a l'aula més d'una hora després de l'inici de la sessió.
- L'alumnat que només assisteixi a una sessió de feedback obtindrà com a màxim una qualificació de 5 sobre 10 en el projecte.
- L'alumnat que no assisteixi a cap sessió de feedback obtindrà com a màxim una qualificació de 4 sobre 10 en el projecte.
- Les avaluacions es realitzaran exclusivament de manera presencial. No s'acceptaran avaluacions ni revisions de projectes per correu electrònic.

Presentacions

- No es permetrà realitzar altres tasques durant les presentacions públiques dels companys. Es valorarà negativament qualsevol falta d'atenció o respecte en aquestes situacions.
- No es permetrà entrar ni sortir de l'aula mentre els companys estiguin fent una presentació.

Generals

- Els correus electrònics que no comencin amb una salutació, no incloguin una presentació breu del cas i no expliquin clarament el motiu del missatge, no seran atesos.
- Els projectes centrats en els pobles d'origen o residència de l'alumnat només seran valorats positivament si estan degudament justificats des del punt de vista conceptual i metodològic.
- No està permès menjar a l'aula en cap cas.

Ús de la Intel·ligència Artificial (IA):

L'ús de la IA queda estrictament limitat a tasques de recerca, obtenció d'informació i ajustos finals (retocs i fotomuntatges). No es recomana utilitzar-la durant les fases conceptuals ni en el desenvolupament formal (com ara la generació d'esbossos o imatges durant el procés de disseny).

Proceso de revisión

- Diverses sessions setmanals de feedback personalitzat amb graella dels coneixements assolits fins la data compartida amb l'alumnat.
- Després de la presentació oral a classe, l'alumnat disposa d'una setmana addicional per implementar millores abans de l'entrega final del projecte al Moodle.
- Les qualificacions es faran públiques en un termini màxim de dues a tres setmanes després de l'entrega final dels projectes.

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

Llibres

- 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. Júlia Cameron. Aguilar, 2011
- Beware Wet Paint Designs. Alan Fletcher. Phaidon, 2011
- Graphic Design + Architecture. A 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 Milà. 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. The Properties of Typographic Space. Will Hill. Cambridge University Press, 2023
- Sobreviure al disseny. Context, memòria i temps. Marta Cerdà. Nous Quaderns Anagrama, 2025

Revistes

- Eye Magazine
- Creative Review
- Production Type Magazine

Articles i assajos

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