

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Historia del diseño gráfico

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Historia del diseño gráfico
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	Historia del diseño gráfico
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Haber cursado y superado las asignaturas: “Historia del arte y la estética” e “Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual”.
Calendario	20 septiembre - 31 enero
Horario de impartición	martes: 9:00 a 11:00 viernes: 13:00 a 15:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Rafael de Besa
Correo electrónico	rafaeldg@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La materia se centra en el devenir del diseño gráfico en los últimos dos siglos y medio, Si bien hace un recorrido por la representación de la imagen hasta llegar el surgimiento del diseño, el principal objetivo consiste en promover el pensamiento analítico y crítico relativo a las manifestaciones del diseño gráfico en su contexto histórico, político, social y artístico, así como comprender las fuentes tratadas, aplicar procedimientos analíticos y elaborar conclusiones fundamentadas. Conocer las especificaciones de su lenguaje y relacionarlas en el espacio y en el tiempo con otras manifestaciones artísticas, así como conocer la génesis y la evolución histórica del diseño gráfico y sus tendencias, insistiendo en las manifestaciones contemporáneas y en sus conexiones con el arte de los últimos tiempos.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

rafaeldg@euosuna.org

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Del arte gráfico al diseño. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX. Arts and Crafts y Art Nouveau. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas. Art Déco. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial. El estilo moderno en Europa. Influencia de las segundas vanguardias. Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1. De la imagen gráfica al diseño
 - 1.1. El concepto y campo del Diseño Gráfico.
 - 1.2. Los antecedentes: la Antigüedad y la Edad Media.
 - 1.3. El Renacimiento: el origen del Diseño Gráfico.
 - 1.4. El Barroco y el Neoclasicismo: las épocas de la transición y normalización.
2. El cartel publicitario. El diseño gráfico en el Arts & Crafts y el Modernismo.
 - 2.1. Revolución Industrial del siglo XIX.
 - 2.2. El Modernismo.
 - 2.3. William Morris y las Arts & Crafts.
 - 2.4. El Cartel Publicitario.
3. La influencia de la fotografía a finales del siglo XIX y principios del siglo XX.
 - 3.1. Potencia mimética. Realismo y verdad. Pervivencia y evolución de Los modelos clásicos.
 - 3.2. Ductilidad de la superficie y recuperación de la forma. La idea de lo bello, el valor del placer.
4. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. Diseño gráfico y propaganda política. La Bauhaus. Art Déco.
 - 4.1. Las vanguardias artísticas del diseño gráfico: Futurismo, constructivismo, De Stijl, Dadaísmo, Surrealismo, etc.
 - 4.2. Diseño gráfico y propaganda política.
 - 4.3. La Bauhaus y el Diseño Gráfico alemán de su época.
 - 4.4. La Europa de entreguerras: Art Déco.
5. El diseño norteamericano después de la II Guerra Mundial. Europa. La influencia de las segundas vanguardias.
 - 5.1. Estados Unidos mediados del siglo XX: la consolidación del “estilo americano”.
 - 5.2. La aportación de los emigrantes europeos: desde Loewy a

Brodovich.

5.3. La influencia de las segundas vanguardias.

6. Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información.

6.1. Panorama del Diseño Gráfico mundial en la segunda mitad del siglo XX y la sociedad de la información.

6.2. Contracultura y consumo.

7. El cómic y la animación.

7.1. Historia del cómic.

7.6. Historia de la animación y los dibujos animados.

8. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual.

8.1. Globalización y publicidad.

8.2. El diseño gráfico actual.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- 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
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de 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
- 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..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar

el diseño

CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

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.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades

Actividades Evaluables

Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	48	48%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	10	10%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	3	3%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	3%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0%
Total horas presenciales		64	64%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	15	15%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	10	10%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	6	6%
	Total horas de trabajo autónomo	31horas	31%
	Total volumen de trabajo	100 horas	4 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón. - Biblioteca - Aulas informáticas

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

ARGAN, G.C. El arte moderno. Akal. Madrid 1991-

DE MICHELI, Mario: Las vanguardias artísticas del siglo XX. Madrid. Alianza 1983

MÜLLER-BROCKMANN, J.: Historia de la comunicación visual. G G Diseño. Barcelona, 1988

SATUÉ, Enric: El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza

MEEGS, Philip B.: Historia del diseño gráfico. Mc Graw Hill. México, 2000

BARNICOAT, John: Los carteles. Su historia y su lenguaje. GG. Barcelona, 1972

150 ans de publicité. Union centrale des arts décoratifs. Paris, 2004

SPARKE, Penny: Diseño: historia en imágenes. Hermann Blume. Madrid 1987

ANDEL, Jaroslav: Avant-Garde Page Design 1900-1950. D.G.E. New York, 2000

JEFFREY, Ian: La fotografía. Ed. Destino. Barcelona, 1999

SOUGEZ, Marie-Loup: Historia de la fotografía. Cuadernos Arte Cátedra. Madrid, 1999

SCHARF, Aaron. Arte y fotografía. Alianza Forma. Madrid, 2001

GARCIA, Santiago: La novela gráfica. Ed. Astiberri.



6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET11 - 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

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - 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 significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

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.

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

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.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.



7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	60 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Se plantea al alumno la posibilidad de realizar dos exámenes parciales a lo largo del curso (dos bloques de contenido cada uno) en lugar de solo un examen final. La nota media de ambos parciales equivaldría a la nota del examen final, siempre y cuando tengan ambos como mínimo un 5. En caso de que el alumno suspenda uno de estos parciales, siempre puede presentarse al examen final, que incluye toda la materia de la asignatura.	%
Actividades Prácticas	Al término de cada unidad se realizarán una serie de actividades relacionadas con dicho tema (una lectura y comentario de texto, descripción o comentario de imágenes relacionadas, un test o preguntas cortas referentes a los términos que aparecen en el tema impartido, etc).	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	10%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

La programación de actividades complementarias dependerá del estado de la situación sanitaria.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a					
20-24 IX	m				Presentación Curso
	v				Introducción. Concepto y campos del Diseño Gráfico
2 ^a					
27 IX-1 X	m				La escritura y la cultura visual en las primeras civilizaciones: Prehistoria. Mesopotamia
	v				Egipto
3 ^a					
4-8 X	m				Grecia
	v				Roma
4 ^a					
11-15 X					
	v				El Diseño Visual en la Edad Media: Paleocristiano Carolingio Manuscritos celtas
5 ^a					
18-22 X	m				Románico Islám
	v				Gótico
6 ^a					
25-29 X	m				El diseño gráfico en la Época Moderna: La tipografía y el libro
	v				Renacimiento y Manierismo
7 ^a					
1-5 XI	m				El Barroco y el Neoclacisismo: las épocas de la transición y normalización
	v				Diseño y Revolución Industrial
8 ^a					
8-12 XI	m				El movimiento del Arts & Crafts
	v				La iluminación de libros en la Inglaterra victoriana
9 ^a					
15-19 XI	m				El cartel publicitario
	v				Modernismo
10 ^a					
22-26 XI	m				Modernismo II

	v				La influencia de la fotografía a finales del siglo XIX y principios del siglo XX
11 ^a					
29 XI – 3XII	m				Parcial I
	v				Las vanguardias artísticas del diseño gráfico I
12 ^a					
6-10 XII					
	v				Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico II
13 ^a					
13-17 XII	m				Diseño gráfico y propaganda política.
	v				Werkbund y Bauhaus
14 ^a					
20-22 XII	m				La Europa de entreguerras: Art Déco.
	v				El diseño norteamericano después de la II Guerra Mundial. Europa. La influencia de las segundas vanguardias.
15 ^a					
10 – 14 I	m				Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información.
	v				Ilustración, comic y animación
16 ^a					
17 – 21 I	m				Globalización y publicidad.
	v				Diseño gráfico actualidad
17 ^a					
24 – 28 I	m				Parcial II
	v				Final
18 ^a					
19 ^o					

20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					