

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA 2019-20

Asignatura	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO		Curso	3º
Materia	HISTORIA DEL ARTE			
Especialidad	DISEÑO GRÁFICO			
Profesor/a	M. Paz Romero Moreno			
Departamento	Teórico-práctico			
Un.Temporal		Semestral 2º		
Horas sem.	3	Aula		
Horario		Tutoría		
Carácter	OB	Tipo	T	
Créditos ETSC	4	Presencialidad		

Carácter: FB:(Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

1. Introducción a la asignatura

La asignatura pretende introducir al alumno en el conocimiento y la evolución del diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días. Partiendo de los conocimientos sobre arte, estética y diseño adquiridos a lo largo de los dos cursos anteriores, la asignatura propuesta para este tercer curso se centra en el diseño gráfico propiamente dicho, entendiéndolo como un fenómeno global y una forma de lenguaje que pone en relación comunicativa al emisor-creador con el público receptor del mensaje en el marco de un sistema social que hace posible la comunicación y aporta los códigos visuales, lingüísticos y estéticos necesarios para la misma.

El diseño gráfico, desde los albores de la modernidad, aparece esencialmente vinculado a las tareas de impresión y edición, avanzando posteriormente hacia la gráfica publicitaria e identitaria (imagen corporativa, logos, etc.) en un proceso que aparece vinculado, tanto a los avances técnicos y científicos como a los sucesivos planteamientos estéticos vigentes durante los últimos quinientos años. Del mismo modo, las vicisitudes políticas de cada momento, también tendrán una influencia sustancial en la evolución histórica del diseño gráfico, que en un proceso de fuerte retroalimentación (especialmente a lo largo del siglo XX), nutrirán la temática de una buena parte de la gráfica de protesta al mismo tiempo que esta alimentaba con sus mensajes a muchos de los movimientos sociales del mundo contemporáneo.

Por último, la asignatura reflexiona sobre la relación del diseño gráfico con las últimas tendencias del arte contemporáneo en el mundo de la posmodernidad, los mass-media y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. A modo de epígrafe, se introduce una unidad sobre la relación entre el diseño gráfico, el mundo del cómic y el arte urbano.

)

2. Requisitos previos y recomendaciones

Son imprescindibles los conocimientos adquiridos en los dos cursos anteriores de Historia de las Artes y el Diseño.

3. Competencias

En relación con esta asignatura serán evaluadas las siguientes competencias:

Transversales

Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente (**A-2**).

Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental (**A-16**).

Generales

Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño (**B-12**).

Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño (**B-13**).

Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación (**B-19**).

Específicas

Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico (C-13).

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 (C-14).

4. Contenidos

4.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1º	Los orígenes del diseño gráfico. Del siglo XVI al XVIII	1.1. La aparición de la imprenta. 1.2. La época del Barroco y el Rococó. 1.3. El Neoclasicismo. La litografía.	Análisis y comentario de diferentes láminas
2º	El diseño gráfico en la época de la Revolución Industrial. El siglo XIX.	2.1. La aplicación de las nuevas tecnologías al diseño gráfico. El grabado. La fotografía. 2.2. Morris y el <i>Arts and Crafts</i> . 2.3. El cartelismo moderno. <i>Los modernismos</i> .	
3º	El diseño gráfico en los años de las vanguardias.	3.1. Diseño gráfico y vanguardia. 3.2. El cartelismo Art Decó 3.3. Racionalismo y diseño gráfico.	Análisis y comentario de diferentes láminas
4.	El diseño gráfico desde la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días.	4.1. Europa y Estados Unidos en los años '50 y '60. 4.2. Diseño gráfico y posmodernidad. Últimas tendencias. 4.3. El diseño gráfico y las nuevas tecnologías. 4.4. El cómic.	

4.2- Actividades obligatorias (evaluables)

Serán obligatorios una serie de trabajos según indicaciones dadas en clase

5. Metodología de enseñanza aprendizaje

El método básico se centra en la clase presencial. Al término de cada unidad se podrán realizar sesiones prácticas relacionadas con lo aprendido, aunque la mayor parte del volumen de este trabajo práctico será realizado autónomamente por el alumno con el asesoramiento de la profesora titular. En el apartado dedicado a la evaluación se especifican las características básicas de estas actividades.

Clase teórica	Exposición de contenidos mediante explicaciones del profesor.
Clase práctica	Sesiones prácticas para preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias, con la teoría como base, para la adquisición de competencias específicas de la asignatura.
Trabajos	Actividades y trabajos que desarrollan los contenidos explicados por el profesor con o sin debate.
Trabajo en grupo	Preparación de ejercicios prácticos o teóricos con o sin debate y exposición oral en grupos de alumnos
Pruebas de evaluación	Exámenes teóricos, prácticos, pruebas orales, test orales o escritos.
Seminarios/Jornadas	Periodo de instrucción basado en la preparación, estudio e investigación en campos especializados y concretos de la materia con interacción entre alumnos y profesor. (Con o sin profesor)
Tutorías	Seguimiento individual (o en grupo reducido). Presencial o no para el alumno.
Actividades complementarias	Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación.

5.1- Estrategias evaluativas. (Se describirán de manera precisa.)

Competencias transversales:

Las estrategias evaluativas se llevarán a cabo a través de la observación de las diferentes actividades obligatorias.

Competencias generales:

Las estrategias evaluativas se llevarán a cabo a través del seguimiento de las diferentes actividades obligatorias.

Competencias específicas:

Las estrategias evaluativas se llevarán a cabo mediante diferentes diálogos y debates en clase.

6. Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología para la adquisición de la competencia				Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)								
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno			COMPETENCIAS	Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias de	Autoevaluación	Trabajos de análisis y	Portfolio	Otros
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	30		30									
Clases teórico- prácticas		20	20									
Clases prácticas												
Actividades obligatorias evaluables												
Tutoría (individual/ colectiva, si procede)	10		10									
Seminarios/ Jornadas												
Pruebas evaluación	2		2									
Actividades complementarias		10	10									
Otros		30	30									Total
Total HORAS de trabajo estudiante			100									100 %

6.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Duración	Fecha
------	-------------------------------	----------	-------

1º	Exposición teórica. Visionado de imágenes. Debate y/o comentario histórico-artístico.	8 horas	
2º	Exposición teórica. Visionado de imágenes. Debate y/o comentario histórico-artístico.	10 horas	
3º	Exposición teórica. Visionado de imágenes. Debate y/o comentario histórico-artístico.	12 horas	
4º	Exposición teórica. Visionado de imágenes. Debate y/o comentario histórico-artístico.	12 horas	

7. Evaluación y Calificación

7.1– Sistema de Evaluación

Al tratarse de una asignatura teórica el examen final tiene un valor del 60% y a ello se le suma un 40% de los trabajos. La asistencia a clase aunque no es obligatoria es aconsejable. La asistencia a clase durante la exposición de los trabajos es obligatoria.

7.2– Convocatorias

4 convocatorias

7.3– Criterios de evaluación y calificación

Se valorará los siguientes términos para medir el grado de adquisición por parte de los alumnos de la capacidad de:

- ✓ Analizar y comparar los diferentes estilos artísticos y gráficos a lo largo de la historia.
- ✓ Comprender razonada y críticamente cualquier acontecimiento o manifestación artística referida a la época en se crea.
- ✓ Desarrollar los contenidos correspondientes a los diferentes estilos gráficos.

Al término del semestre se realizará una prueba presencial compuesta por una pregunta de contestación extensa y una serie de tres o cuatro comentarios de carácter histórico-artístico a partir de un conjunto de imágenes propuestas al alumno de entre las que se han estudiado durante el curso.

La duración del ejercicio será de dos horas. No se permite el uso de ningún material externo.

Además, el alumno deberá realizar a lo largo del curso un trabajo sobre alguno de los temas tratados en los contenidos de la asignatura, aunque también podrá escoger otros ajenos a la misma, en cuyo caso habrá de discutir la viabilidad del estudio con la profesora titular. El trabajo es obligatorio e indispensable para aprobar la asignatura, completando la nota del examen hasta en un 40%. Se trata de realizar varios trabajos siendo obligatorio la exposición de los mismos. El objetivo es que el alumno amplíe conocimientos y aprenda a utilizar los elementos básicos de la redacción y la exposición científica (citas, bibliografía, notas, presentación, juicio crítico, etc.).

Será obligatoria la presencia en clase del 85%. De lo contrario se hará una prueba final que incluirá el temario dado en clase y los trabajos expuestos por los diferentes alumnos.

7.4- Medidas excepcionales

Se contemplarán en el momento según las diferentes necesidades.

7.5- Ponderación para la evaluación continua.

Según está señalado en el apartado de calificación.

7.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

Los criterios para la evaluación de estos alumnos serán los mismos criterios de evaluación que el resto de alumnos

7.7- Criterios para la evaluación extraordinaria (Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria)

Los criterios para la evaluación de estos alumnos serán los mismos criterios de evaluación que el resto de alumnos

7.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Se estudiarán los diferentes casos según la circunstancia.

7.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad. (Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión)

Se tendrán en cuenta en función de la discapacidad del alumno.

8. Recursos y materiales didácticos

Se hace imprescindible el uso de un aula adaptada al visionado de imágenes a través de un cañón de vídeo y habilitada también para la proyección de diapositivas. También se hará uso de la biblioteca y de los puestos informáticos disponibles en la clase.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están presentes en esta asignatura como elementos instrumentales encaminados a mejorar y agilizar la relación profesor-alumno a través de la plataforma Schoology, y a la búsqueda y tratamiento de la información en el aula.

Necesidades materiales para el curso 14/15 por orden de prioridad.

Asignatura	Historia del Diseño Gráfico
Profesor/a.	M. Paz Romero Moreno
Departamento	Teórico - Práctico

Prioridad	Imprescindible	Precio estimado	Recomendable	Precio estimado
1º	Bibliografía Básica	50 euros		
2º				
3				
	TOTAL	50 euros	TOTAL	

9. Bibliografía

9.1- Bibliografía general.

CAMPÍ, I. Diseño y nostalgia. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.

CAMPÍ, I. La idea y la materia. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.

MEGGS

SATUÉ, E. El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Forma. Madrid, 2010.

SPARKE, P. Diseño y cultura. Gustavo Gili. Barcelona, 2010.

9.2- Bibliografía complementaria

10. Web y otras fuentes

10.3- Direcciones web de interés

10.4- Otros materiales y recursos didácticos

11- Actividades de promoción artística y extraescolares

Asignatura	Historia del diseño gráfico	
Profes.	M. Paz Romero Moreno	
Departamento	Teórico - Práctico	

<i>Actividad</i>	<i>Fecha</i>	<i>Grupos implicados</i>	<i>Precio estimado y/o recursos</i>
Visita a diferentes exposiciones	Diciembre	3º E.S. D.G	