

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
Historia del Diseño Gráfico

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Historia del Diseño Gráfico**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Historia del Diseño Gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 3º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es	3Ga
Fuentes González, Isabel	ifuentes@ esdmadrid.es	3Gb

4. Presentación de la asignatura

Historia del Diseño Gráfico es una asignatura obligatoria de la especialidad de Diseño Gráfico, perteneciente al plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, cuya finalidad es que los alumnos aprendan cómo se han transmitido comunicaciones visuales intencionadas con la mayor eficacia posible, utilizándose para ello los medios que han permitido y permiten la multiplicación de imágenes según la tecnología disponible en cada momento.

En efecto, desde mediados del el siglo XV, en los albores del ciclo histórico que en Occidente conocemos como modernidad, el diseño gráfico fue evolucionando en paralelo a un proceso de evolución tecnológica que permitía la rápida y exacta multiplicación de un determinado original. Desde entonces, y especialmente en la segunda mitad del siglo XIX, el diseño gráfico se desarrolló considerablemente al amparo de la Revolución Industrial, consolidándose en el siglo XX como auténtico e irreversible fenómeno social.

La elaboración de mensajes objetivos por parte de individuos dotados de habilidad gráfica se ha producido desde siempre, formalizándose de acuerdo a lógicas internas perfectamente coherentes con la función que hoy desempeña el diseño gráfico al servicio de la industrialización y comercialización de mercancías o ideologías.

Por ello, esta asignatura pretende ayudar a los alumnos a sistematizar las secuencias temporales que ordenan diacrónicamente dichos acontecimientos y describen las obras en su continuidad histórica. Será tarea habitual del profesor presentar de manera cohesionada la selección de procesos, obras y situaciones precedentes que conducen a la actualidad del diseño gráfico. Y todo ello en los tres grandes campos en los que vamos a agrupar las tipologías

posibles del diseño gráfico, a saber, la edición, la publicidad y la identidad.

A partir de un catálogo razonado de obras, fundamentado científicamente sobre datos verificables, tanto el profesor como los alumnos deberán ser capaces de analizar y establecer juicios estéticos. La importancia del análisis crítico en esta asignatura se corresponde con el gran interés que siempre ha existido por el uso de la imagen en los medios de comunicación. La ambigüedad de la imagen, su capacidad para contener y sintetizar una gran carga simbólica, la ha convertido en una poderosa arma de persuasión y seducción. Nuestra misión será penetrar en los códigos con los que el diseño se construye, descifrarlo e interpretar sus resultados.

Los alumnos han de entender que las imágenes diseñadas en su momento para cubrir una demanda concreta pueden alojar, con el paso del tiempo, otros significados no necesariamente acordes con aquella necesidad de comunicación para la que se proyectaron. Desde el siglo XV hasta el siglo XXI, la conciencia de la historia ha sido y es un elemento característico de la cultura occidental, en la cual el pasado siempre ha estado presente. En este sentido, la asignatura pretende diferenciar las tradiciones auténticas de los usos que posteriormente se ha hecho de ellas, incluyendo los productos nostálgicos.

Confiamos en que la contribución de esta asignatura al perfil profesional del diseñador radique en que su aprendizaje sirva para ampliar su capacidad de transmitir valores culturales en su trabajo, toda vez que solo así conocerá y comprenderá los aspectos claves de la cultura en la que vive y de dónde provienen. Para conseguirlo, los alumnos han de detectar las expectativas que el producto gráfico genera en el público al que va dirigido. Será entonces cuando puedan contrastar sus intuiciones con los referentes de la historia del diseño y con la capacidad simbólica que desprenden en el contexto cultural y, específicamente, en el sistema de valores de las comunicaciones visuales.

Finalmente, para que este proceso de generación de conocimiento sea eficaz, su aprendizaje se verá favorecido por la actividad investigadora de los estudiantes. La investigación es un proceso de aprendizaje que activa la propia reflexión y organiza la gestión del conocimiento necesaria para profundizar en los procesos y factores del diseño. Para adquirir esta competencia los estudiantes elaborarán uno o varios proyectos de investigación dirigidos por el profesor, que incidirá en la formación de la capacidad conceptual, la gestión de la complejidad, el manejo selectivo de documentación, el empleo de metodologías de análisis y los procesos de toma de decisiones cualificadas.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Es recomendable que los alumnos que cursen esta asignatura hayan superado previamente las asignaturas de Teoría e Historia del Arte y Teoría e Historia del Diseño. Esto les va a permitir aprender la teoría y la historia del diseño gráfico de manera más específica, sobre la base de unos conocimientos generales de la materia ya asimilados y unas prácticas metodológicas adquiridas.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)

1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
4CG Profundizar en la historia y la tradición del diseño gráfico
6CG Valorar la dimensión del diseño gráfico como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
9CG Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
6CEG Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
9CEG Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
10CEG Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
13CEG Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
15CEG Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño gráfico, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Conocer la historia del diseño gráfico a través de su desarrollo histórico
CEG2 Comprender la función histórica del diseño como mediador entre tecnología, producción, consumo y cultura
CEG3 Adquirir conceptos teóricos e instrumentos básicos de análisis e interpretación de textos e imágenes fundamentales de la teoría y la crítica del diseño y de la cultura contemporánea
CEG4 Adquirir un conocimiento sistemático e integrado de las producciones de diseño gráfico en una perspectiva diacrónica general
CEG5 Identificar fuentes de información manejando recursos diversos para elaborar datos y conocimiento
CEG6 Expresar y comunicar experiencias oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso
CEG7 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
CEG8 Analizar las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG9 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG10 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño gráfico

6. Resultados de aprendizaje

Para superar la asignatura los estudiantes serán capaces de:

1. Identificar y definir los conceptos que vinculan al diseño gráfico con la producción, la comunicación y la cultura.
2. Clasificar y explicar las principales tendencias y diseñadores en los distintos ámbitos y géneros del diseño gráfico.
3. Aplicar los conocimientos adquiridos a la creación de una propuesta personal de investigación extraída de la temática de la asignatura, aportando la documentación necesaria, valorando especialmente la generación de datos propios extraídos de fuentes primarias con trabajo de campo.
4. Analizar todos los extremos del tema de investigación elegido, acotándolo en función de la viabilidad de su desarrollo en el marco de la programación de la asignatura y de la elección de los instrumentos metodológicos apropiados para su estudio.
5. Integrar los datos extraídos, redactando un relato que los interprete y componiendo un discurso autónomo acerca de la incidencia del diseño en las personas y su valor social en la actualidad.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- La comunicación gráfica en Occidente. Precedentes y Revolución industrial	Tema 1. La galaxia Gutenberg
	Tema 2. Del Art Nouveau a la Nueva Objetividad
II.- Orígenes y expansión de las vanguardias	Tema 3. Las vanguardias históricas y la modernidad gráfica
	Tema 4. Tendencias constructivas
III.- Estados Unidos. Diseño e identidad	Tema 5. Estados Unidos a la vanguardia
	Tema 6. La identidad corporativa
IV.- Tendencias posteriores a la segunda guerra mundial	Tema 7. Conceptualismo y pop
V.- Panorama actual	Tema 8. Postmodernidad y red digital
VI.- Trabajo de investigación	Tema 9. Propuesta
	Tema 10. Documentación
	Tema 11. Redacción
	Tema 12. Exposición

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
<p>Prueba escrita El conocimiento crítico de los conceptos teóricos y de la historia del diseño gráfico será suministrado por el profesor o profesora en las clases teóricas. La actividad del alumno, por la que se le evaluará en la prueba escrita, consiste en estudiar, comprender y asimilar la trama histórica en la que se ha desarrollado el diseño y demostrar capacidad de análisis de las producciones más relevantes y significativas.</p>
<p>Trabajo de investigación De manera inversa a lo que sucede en las clases teóricas, en las que el protagonismo en la transmisión del contenido radica básicamente en el profesor/a, el contenido de las clases prácticas lo proporciona el alumno/a, aportando el conocimiento que va generando su proyecto de investigación.</p> <p>Así, el contenido de las clases prácticas consiste en la comunicación por parte de los alumnos/as, de los logros obtenidos o de las dificultades encontradas, de su puesta en común, y de los consiguientes debates en grupo. Las clases prácticas son conducidas y dirigidas por el profesor, y su formato dependerá de la problemática de cada una de las fases de la investigación. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Generación de las propuestas de investigación Tareas puntuales con fecha de entrega en aula virtual (Hasta seis. Ver cronograma) Exposición oral de tareas realizadas Debate en grupo Presentación oral del trabajo de investigación finalizado <p>En el aula virtual se producirá el seguimiento, realización y evaluación de las tareas programadas del trabajo de investigación.</p>

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teóricas (a)	50 horas (41,6 %)
Clases prácticas (a)	18 horas (15 %)
Realización de pruebas (a)	04 horas (3,3 %)
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	20 horas (16,6 %)
Preparación del estudiante para los ejercicios prácticos (b)	28 horas (23,3 %)
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120 horas

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Esta asignatura corresponde a un perfil teórico-práctico, cuya metodología docente aspira a favorecer el pensamiento creativo y crítico, enseñando a aprender, a fin de superar el objetivo de enseñar sólo conocimientos, para pasar a priorizar la adquisición de competencias mediante la instrucción en las capacidades, habilidades y destrezas exigidas por la profesión de diseñador, asumidas por el plan de estudios.

La extraordinaria complejidad que implica una historia general del diseño, la diversidad de sus manifestaciones, obliga al profesor/a a realizar un gran esfuerzo de síntesis. Síntesis y explicación de una cultura común del diseño, que se detenga en los nexos y las relaciones entre las diferentes producciones. El diseño forma parte de las formas y los estilos de vida, por lo que conforma una expresión fiel de lo que, en cada momento, la sociedad ha sido o ha aspirado a ser. Desde el siglo XIX, el desarrollo económico de Occidente impulsó, como nunca se había visto hasta entonces, la expansión de la revolución industrial y el desarrollo tecnológico en función del rendimiento de la cuenta de resultados de las empresas.

La exposición de esta trama histórica del diseño a partir de sus manifestaciones, es el objetivo de la clase magistral, que es imprescindible para que el estudiante comprenda a qué obedece el diseño contemporáneo, qué hitos señalaron los caminos a seguir, y en este sentido, cuáles son las producciones originales, su origen y verdadera significación, y el grado de aceptación que obtuvieron por parte del público.

Pero, además de la firme convicción que albergan los profesores/as de historia del diseño en cuanto a que un alumno más culto será un diseñador más dotado para los retos y decisiones que su vida profesional le exigirá, también es importante no quedarse solo ahí. Ciertamente esta asignatura, como el resto de las disciplinas del ámbito de la teoría e historia del arte y del diseño, lejos de una visión trasnochada que otorgaba a las mismas un papel exclusivamente informativo, aportan a la formación del diseñador aspectos como la capacidad de análisis, reflexión y maduración de sus propuestas. Para ello, a través de la aplicación de un modelo de investigación, que se desarrolla con una adecuada fundamentación científica, el alumno ha de generar un proceso de reflexión sobre las posibilidades, aportaciones y límites de su propuesta, que se ha de concretar en el lanzamiento de las pertinentes hipótesis de trabajo, de su experimentación y verificación.

Se trata de una investigación empírica, y como tal, las proposiciones que finalmente se lleguen se derivarán del análisis e interpretación de los datos obtenidos directamente de la realidad. Datos que, oportunamente procesados y contrastados con la documentación de referencia para cada propuesta, se han de confrontar con el marco teórico sobre el que se apoya cada proceso investigador, para así, extraer consideraciones concluyentes y concretar las aportaciones originales del estudiante investigador.

En su conjunto, la acción educativa de esta asignatura se produce en dos espacios diferenciados y complementarios: el aula virtual y el aula presencial. El aula presencial es el lugar físico en el que se produce el encuentro y la intervención del profesor y los alumnos. Es el lugar idóneo para la clase magistral, para el debate y para las presentaciones de las tareas realizadas, así como del trabajo final de los alumnos. Todas ellas son actividades evaluables.

En el aula virtual se alojará toda la documentación propia de la asignatura que cada profesor estime oportuna y conveniente. Permitirá al profesor comunicar la planificación de todas las actividades y al estudiante presentar en tiempo y forma las tareas, ejercicios o trabajos requeridos.

Esta distribución de las actividades entre el espacio virtual y el presencial favorece el trabajo autónomo de los alumnos y la adquisición por éstos de un elenco de capacidades más amplio. Además, las diferentes aportaciones y debates en el aula presencial se completan con las correspondientes entregas y comunicados producidos en el aula virtual. Como herramienta de comunicación, el aula virtual es también el lugar apropiado para la notificación de eventos o actividades de interés en el ámbito de la asignatura.

En definitiva, la puesta en marcha de estas herramientas y metodologías permite ampliar la capacidad formadora de esta asignatura mediante una diversificación de estrategias educativas, en el buen entendido de que la aportación de la materia a los objetivos generales del currículo del diseño no ha de constituirse sobre la base de que la adquisición de un conocimiento de calidad sea un fin en sí mismo, sino de que éste se ponga a disposición del fomento en los alumnos de una conciencia crítica y selectiva, imprescindible para su desarrollo profesional.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Tanto las actividades realizadas en el aula presencial con el profesor como las aportaciones que los estudiantes entregan como resultado de su trabajo autónomo están sometidas a evaluación continua. La evaluación continua se concreta en la comprobación sistemática de los resultados de aprendizaje que garantizan la adquisición de las competencias prescritas.

Prueba escrita

Consiste en un ejercicio de una duración máxima de dos horas, que comprenderá el comentario de una serie de imágenes proyectadas, correspondientes a los contenidos de los temas de la asignatura. Las imágenes se proyectarán sin solución de continuidad y los alumnos escribirán un comentario de cada una de ellas. El/la profesor/a podrá formular las cuestiones que estime oportuno en relación con dichas imágenes.

Trabajo de investigación

El aula virtual es una herramienta idónea para planificar el trabajo de iniciación a la investigación y ofrecer los recursos necesarios para que los alumnos realicen sus tareas progresivamente. Esta plataforma digital registra las tareas programadas, que los alumnos han de entregar según el calendario establecido, no admitiéndose la entrega de cada tarea fuera de plazo. Asimismo, a través de ella, el profesor puede comunicar las observaciones, orientaciones, correcciones y evaluación que realice para el adecuado seguimiento y progreso del trabajo, hacia la consecución de los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Determinadas tareas deben de ser presentadas en el aula presencial y el profesor puede organizar debates al respecto. Asimismo, en último término, cada autor expondrá en el aula presencial el trabajo finalizado.

11.2. Criterios de evaluación

Prueba escrita

En la valoración de los ejercicios se atenderá primeramente a la correcta clasificación espacio-temporal de las imágenes expuestas. En cuanto al análisis formal y del contenido de las producciones expuestas, se valorarán especialmente la significación y aportaciones que se desprenden de ellas, así como su relación tanto con su contexto histórico, estético y productivo, sus antecedentes y, en su caso, las influencias a que dio lugar.

Trabajo de investigación

El Trabajo de investigación es una actividad cuyos resultados de aprendizaje están orientados a la consecución de competencias generales y transversales. Es una actividad eminentemente práctica en la que se trabaja la competencia general del diseñador para demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. También favorece la adquisición de diversas competencias transversales, como son la organización y planificación del trabajo de forma eficiente y motivadora.

Asimismo, en este proyecto se evalúa la capacidad intelectual del estudiante para trabajar de forma autónoma, valorando su iniciativa y el espíritu emprendedor que tendrá que demostrar en su futuro ejercicio profesional.

En su dimensión de proceso de generación de conocimiento, el trabajo de investigación incrementa su capacidad para plantear hipótesis, reunir información oportuna, analizándola, sintetizándola y contrastándola, desarrollando el razonamiento crítico de ideas y argumentos. Esto exige que el estudiante evalúe permanentemente los resultados que va alcanzando, tomando decisiones al respecto, ejerciendo la autocrítica, rectificando y corrigiendo. Se trata de solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo.

Además, la investigación personal permite entablar debates fundamentados en el aula presencial. La puesta en común de las diversas propuestas y soluciones adoptadas, retroalimenta el conjunto de las iniciativas, fomentando la crítica constructiva del trabajo en equipo.

La investigación ha de ser explicada mediante un discurso que pueda permitir su comunicación, difusión y publicación. Tanto los procesos como los resultados han de ser formalizados en un documento definitivo.

Finalmente, se valorará la habilidad para exponer y comunicar la experiencia en una presentación pública, apreciándose en ella la utilización de un vocabulario preciso y de una expresión y puesta en escena adecuada, siempre al servicio de una transmisión convincente de la experiencia, con sus desafíos, dificultades y logros.

11.3. Criterios de calificación

Para superar la asignatura será necesario aprobar tanto la prueba escrita como el trabajo de iniciación a la investigación. La calificación final de la asignatura será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en las dos partes a evaluar, prueba escrita y trabajo de iniciación a la investigación, valorándose cada una en un 50%. Dicha calificación final se expresará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de cero a diez, con un decimal, redondeándose a la centésima más próxima y, en caso de equidistancia, a la superior. Para la superación de la asignatura se exigirá una calificación final de 5 o superior.

Cada una de las tareas que componen el trabajo de iniciación a la investigación, y que los alumnos han de entregar en las fechas determinadas, serán calificadas según los criterios de evaluación anteriormente descritos. No obstante, al ser esta actividad progresiva la calificación final del trabajo no ha de ser, necesariamente, el resultado de la media aritmética de todas las calificaciones parciales. En todo caso, la entrega de la tarea denominada "Trabajo Final" será definitiva para la superación del trabajo de investigación mediante el sistema de evaluación continua, dado su carácter globalizador, integrador y finalista.

Se valorarán el interés, la participación positiva en el aula presencial y la responsabilidad demostrada en relación con sus obligaciones como estudiante. En este sentido, si el/la profesor/a lo estima oportuno y conveniente podrá acrecentar hasta un 10% la calificación final obtenida.

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje mínimo de asistencia a clase, establecido en el 80% del total de clases reales (descontando los días de clase asignados como no lectivos o festivos en el calendario escolar de la C.A.M. del presente curso académico), perderán la evaluación continua, pero en ningún caso el derecho a ser evaluados en la convocatoria ordinaria, siendo convocados por el/la profesor/a a una prueba que medirá los resultados del aprendizaje de la asignatura. En este supuesto no serán objeto de evaluación trabajos, ejercicios o tareas realizados fuera de dicha prueba.

La convocatoria extraordinaria consistirá, exclusivamente, en la realización de una prueba escrita, tendrá una duración máxima de dos horas y comprenderá dos partes:

- a) Comentario o respuestas a cuestiones a partir de una serie de imágenes proyectadas, correspondientes a los contenidos de los temas de la asignatura.
- b) Proyecto de investigación. De acuerdo con las instrucciones que se suministrarán en la misma prueba, no se trata de entregar en esta prueba un trabajo de investigación ya realizado, sino de responder a las preguntas de índole teórica o práctica que se formulen. Para la preparación de esta parte de la prueba se ha de plantear y organizar un proyecto para una supuesta investigación en el ámbito de la asignatura, programado en todas sus fases con arreglo a los requisitos expuestos en esta guía docente para su elaboración y a la documentación suministrada en el aula virtual.

Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria será necesario aprobar tanto la parte a como la parte b, siendo la calificación final la media ponderada de las calificaciones obtenidas en las dos partes a evaluar, valorándose cada una en un 50%.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	50%

Prácticas	50%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación que hayan perdido la evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, en el porcentaje mínimo del 80% del total (27 clases presenciales, menos las clases que, en su caso, coincidan con días no lectivos), serán evaluados de acuerdo a los siguientes parámetros:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórica	50%
Prueba práctica	50%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la convocatoria ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escrita	50%
Prácticas	50%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Los recursos y materiales imprescindibles para el seguimiento y evaluación de la asignatura se alojarán en el Aula virtual para el uso exclusivo de los alumnos matriculados en este curso en la misma.

Asimismo, en función de las tareas desempeñadas, se deberá acudir al Centro de documentación y biblioteca de la Escuela, o a otros centros de recursos cuyos fondos brinden información o documentación de referencia sobre los contenidos específicos de la asignatura.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>El diseño gráfico. Desde sus orígenes hasta nuestros días</i>
--------	--

Autor	SATUÉ, Enric
Editorial	Madrid, Alianza Editorial, 2012
Título	<i>El diseño Gráfico</i>
Autor	HOLLIS, Richard
Editorial	Barcelona, Destino, 2000
Título	<i>Diseño. Historia en imágenes</i>
Autor	SPARKE, Penny, et al.
Editorial	Barcelona, Blume, 1999
Título	<i>Historia del Diseño Gráfico</i>
Autor	MEGGS, Philip B. y PURVIS, Alston W.
Editorial	Barcelona, Editorial RM, 2009
Título	<i>No más normas. Diseño gráfico posmoderno</i>
Autor	POINOR, Rick
Editorial	Barcelona, GG, 2003

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Diseño Gráfico y su enseñanza</i>
Autor	BELLUCCIA, Raúl
Editorial	Madrid, Paidós, 1992
Título	<i>Diseño e historia. Invariantes</i>
Autor	BALTANÁS, José
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2004
Título	<i>Diccionario visual de diseño gráfico</i>
Autor	GAVIN Ambrose y HARRIS Paul
Editorial	Index BOOK S.L Barcelona, 2010
Título	<i>El diseño en el tiempo</i>
Autor	BHASKARAN, Lakshmi
Editorial	Barcelona, Blume, 2007
Título	<i>Arte en la tipografía y tipografía en el Arte</i>
Autor	ENRIC SATUÉ
Editorial	Madrid, Editorial Siruela, 2007
Título	<i>Grafik-Design in Deutschland 1890-1945</i>
Autor	AYNSLEY, Jeremy
Editorial	London, Thames and Hudson, 2000
Título	<i>Diseño Digital</i>
Autor	ROJO, Javier
Editorial	Barcelona, Paidós, 2004
Título	<i>Analógico y Digital</i>
Autor	AICHER, Otl
Editorial	Barcelona. Gustavo Gili, 2001
Título	<i>El mundo como proyecto</i>
Autor	AICHER, Otl

Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2005
Título	<i>El diseño de libros del pasado, del presente y tal vez del futuro</i>
Autor	SATUÉ, Enric
Editorial	Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1996
Título	<i>Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico</i>
Autor	KINROSS, Robin
Editorial	Valencia, Editorial Campgràf, 2008
Título	<i>Imprenta moderna. Tipografía y literatura en España 1874-2005</i>
Autor	TRAPIELLO, Andrés
Editorial	Valencia, Editorial Campgràfic, 2006

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	METROPOLITAN MUSEUM OF ART http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections
Dirección 2	VICTORIA AND ALBERT MUSEUM http://www.vam.ac.uk/
Dirección 3	NEW YORK PUBLIC LIBRARY http://digitalgallery.nypl.org/
Dirección 4	MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?Museo=MNAD
Dirección 5	LA LISTA ROJA (artes visuales, diseño, interiorismo y arquitectura) http://theredlist.fr/
Dirección 6	BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE (BNF) http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html
Dirección 7	BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA http://www.bne.es/es/Inicio/index.html

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Estudio y visita a colecciones, exposiciones temporales, centros de producción, monumentos o lugares históricos, relacionados con la asignatura

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Fernando Rey García
Correo electrónico	frey@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y Gestión del Diseño
Categoría	Catedrático de Artes Plásticas y Diseño. Especialidad: Historia del Arte
Titulación Académica	Licenciado en Geografía e Historia. Sección: Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid

Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Catedrático de Historia del Arte en Escuelas de Arte: 20 años Consejero Técnico de Artes Plásticas y Diseño del Ministerio de Educación del Gobierno de España: 10 años. Asesor del Centro Nacional de Innovación y Comunicación Educativa (CNICE) del Ministerio de Educación del Gobierno de España: 10 años Asesor de la Fundación Centro Nacional del Vidrio: 10 años Investigación: "Los Estudios Superiores de Diseño en España". Servicio de Estudios del BBV, Madrid, 1996. Miembro de la Asociación Española de Críticos de Arte (A.E.C.A.)
Nombre y apellidos	Isabel Fuentes González
Correo electrónico	ifuentes@ esdmadrid.es
Departamento	Cultura y Gestión del Diseño
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño. Especialidad: Historia del Arte
Titulación Académica	Licenciada en Geografía e Historia, sección Historia del arte. Universidad Autónoma de Madrid.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesora de Artes Plásticas y Diseño Historia del arte en Escuelas de arte (25 años). Acreditación de la suficiencia investigadora en el área de conocimiento de Historia del arte (2002-UNED) Publicaciones: Libro: <i>Las Bellas Artes</i> , nº 48 de la colección Imago. Editorial Santillana, Madrid en 1987 ISBN: 84-294-2563-9. Libro: <i>Delhy Tejero entre la tradición y la modernidad 1904- 1936</i> . Instituto de Estudios Zamoranos Florián de Ocampo (C.S.I.C). Zamora, 1998. ISBN: 84-86873-67-3 1989-2005: Colaboraciones sobre temas de didáctica, arte, crítica de arte y otros en las siguientes publicaciones: Cyan (Revista Internacional de Arte), Gente (Dominical del periódico Diario 16), y el periódico El Norte de Castilla (1996-2005)

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

No disponible

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Historia del Diseño Gráfico

CURSO: 3º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Fernando Rey; Isabel Fuentes

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
CLASES TEÓRICAS									
BLOQUE		I.- La comunicación gráfica en Occidente. Precedentes y Revolución industrial	I.- La comunicación gráfica en Occidente. Precedentes y Revolución industrial	I.- La comunicación gráfica en Occidente. Precedentes y Revolución industrial	II.- Orígenes y expansión de las vanguardias	II.- Orígenes y expansión de las vanguardias	II.- Orígenes y expansión de las vanguardias	III.- Estados Unidos. Diseño e identidad	III.- Estados Unidos. Diseño e identidad
TEMA		1. La galaxia Gutenberg	1. La galaxia Gutenberg	2. Del Art Nouveau a la Nueva Objetividad	3. Vanguardia y modernidad	3. Vanguardia y modernidad	4. Tendencias constructivas	5. Estados Unidos a la vanguardia	6. La Identidad Corporativa
METODOLOGÍA	Presentación. Guía docente	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral
COMPETENCIAS		1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 6CEG, 13CEG, 15CEG, CEG1, CEG2, CEG3, CEG4, CEG6, CEG7, CEG8, CEG10							
CLASES PRÁCTICAS									
BLOQUE		VI.- Trabajo de investigación							
TEMA		9. Propuesta	9. Propuesta	9. Propuesta	9. Propuesta	9. Propuesta	10. Documentación	10. Documentación	10. Documentación
ACTIVIDAD	Guía didáctica y cronograma del trabajo del semestre	Tarea 1. Búsqueda de propuestas. Aula presencial	Tarea 2. Concreción del planteamiento inicial	Tarea 3. Entrega doc. 1. Aula virtual	Tarea 4. Perfeccionamiento de la propuesta	Tarea 5. Entrega doc. 2. Aula virtual	Tarea 6. Metodología de investigación en ciencias sociales	Tarea 7. Entrega doc. 3. Aula virtual	Tarea 8. Realización del trabajo de campo
METODOLOGÍA	Presentación del modelo investigador	Reflexión individual expuesta y trabajo en equipo	Aportaciones individuales y debate de ideas en grupo. Aula presencial	Definición. Ideas y conceptos. Preguntas de investigación. Documentación	Aportaciones individuales y debate de ideas. Aula presencial	Planificación. Plan de trabajo	Exposición teórica. Modelo de trabajo de campo	Diseño de los Instrumentos de investigación propios	Aplicación de los instrumentos de investigación y recolección de datos
COMPETENCIAS		1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 1CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 6CEG, 9CEG, 10CEG, 13CEG, 15CEG, CEG 5, CEG6							

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Historia del Diseño Gráfico

CURSO: 3º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Fernando Rey; Isabel Fuentes

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
CLASES TEÓRICAS									
BLOQUE	IV.- Tendencias posteriores a la segunda guerra mundial	IV.- Tendencias posteriores a la segunda guerra mundial	V.- Panorama actual						
TEMA	7. Conceptualismo y Pop	7. Conceptualismo y Pop	8. Postmodernidad y red digital					PRUEBA ESCRITA Convocatoria ordinaria	PRUEBA ESCRITA Convocatoria extraordinaria
METODOLOGÍA	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral						
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 6CEG, 13CEG, 15CEG, CEG1, CEG2, CEG3, CEG4, CEG6, CEG7, CEG8, CEG10								
CLASES PRÁCTICAS									
BLOQUE	VI.- Trabajo de investigación								
TEMA	10. Documentación	10. Documentación	11. Redacción	11. Redacción	11. Redacción	12. Exposición	12. Exposición		
ACTIVIDAD	Tarea 9. Realización del trabajo de campo	Tarea 10. Análisis de los datos. Tarea 10. Entrega doc. 4. Aula virtual	Tarea 11. Elaboración del discurso de investigación	Tarea 12. Rúbrica de autoevaluación Entrega doc. 5. Aula virtual	Tarea 13. Trabajo final Entrega doc. 6. Aula virtual y en soporte papel	Tarea 14. Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	Tarea 15. Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate		
METODOLOGÍA	Recolección de datos	Análisis y gestión de los datos	Trabajo autónomo	Autoevaluación	Redacción documento definitivo	Exposición oral en público	Exposición oral en público		
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 1CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 6CEG, 9CEG, 10CEG, 13CEG, 15CEG, CEG 5, CEG6								