



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 2

Código: FDI0130

Paralelo: A, A, A, A, B, B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS

Correo electrónico jlazo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Da al estudiante una mirada global del desarrollo del Diseño Gráfico en la historia, así como conocimientos en cultura general.

Esta asignatura teórica, analiza desde el pensamiento complejo, las tendencias y los personajes del siglo XIX, XX y XXI, generando así estructuras relacionales.

La asignatura da conocimientos y herramientas útiles para los proyectos de diseño

3. Contenidos

01.	El Funcionalismo
01.01.	Inicios del Funcionalismo (2 horas)
01.02.	de Stijl (2 horas)
01.03.	El Constructivismo Ruso / Vkhutemas (2 horas)
01.04.	La Bauhaus (4 horas)
02.	Entreguerras
02.01.	El Art Decó (2 horas)
02.02.	El Surrealismo (2 horas)
03.	El Funcionalismo de posguerras
03.01.	Representantes del Funcionalismo (2 horas)
03.02.	La Escuela de Ulm (2 horas)
04.	Cultura Pop
04.01.	Crisis del modernismo (1 horas)
04.02.	El Pop Art (2 horas)
04.03.	El Pop en el diseño (2 horas)
05.	El Posmodernismo y el siglo XXI
05.01.	Contracultura (2 horas)
05.02.	Posmodernismo y Deconstructivismo (2 horas)
05.03.	Nuevas tendencias (2 horas)
06.	Diseño en Ecuador (0 horas)
06.01.	Historia del Diseño Gráfico en Ecuador (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
-Reconocer las tendencias, personajes y hechos de los siglos XIX, XX y XXI que se convirtieron en referentes del Diseño Gráfico	-Investigaciones -Reactivos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
-Reconocer las tendencias, personajes y hechos de los siglos XIX, XX y XXI que se convirtieron en referentes del Diseño Gráfico	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Capítulo 1		APORTE 1	5	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 2		APORTE 2	10	
Investigaciones	Capítulo 3		APORTE 3	10	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 3		APORTE 3	5	
Trabajos prácticos - productos	Todos los capítulos		EXAMEN	10	
Evaluación escrita	Todos los capítulos		EXAMEN	10	
Reactivos	Reactivos de toda la materia	Cultura Pop, El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI, Entreguerras	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	La calificación en el supletorio del trabajo queda fija sobre 10 puntos	Cultura Pop, El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI, Entreguerras	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

En esta materia se analiza la evolución del diseño gráfico en relación al contexto cultural e histórico en que se dieron sus cambios, innovaciones y movimientos. Las clases se dan de tal manera que se pretende acercar a los estudiantes a la época de la que se esté tratando, utilizando gran cantidad de material multimedia para dar una idea clara de la época y los lugares de los que se está tratando.

Los estudiantes a su vez generan material multimedia en base a investigaciones que son analizadas en clases.

Criterios de Evaluación

Existen evaluaciones en base a reactivos y exámenes escritos donde se espera que el estudiante pueda elaborar conceptos que definan correctamente aquello que se les pregunta.

En el caso de los trabajos prácticos e investigaciones, éstos terminan en objetos multimedia en donde se evalúa la calidad en cuanto a: la validez de la investigación, la calidad estética, la utilización de los recursos.

En el caso del afiche se evalúa la calidad estética, la aproximación al estilo solicitado, el manejo del concepto elegido, el impacto logrado.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
GOMPERTZ, WILL	Taurus	¿QUÉ ESTÁS MIRANDO?	2013	9788430601257
Heller, Steven; Vienne, Véronique	Blume	100 ideas que cambiaron el diseño gráfico	2012	
Glaser, Milton; Illic, Mirko	Gustavo Gili	Diseño de Protesta	2006	
Bird, Michael	Blume	100 ideas que cambiaron el arte	2012	
Meggs, Philip B.	John Wiley & Sons	A history of graphic design	1998	
Drucker, Johanna; McVarish, Emily	Pearson Prentice Hall	Graphic Design History	2009	
Sparke, Penny	Gustavo Gili	Diseño y cultura, una introducción	2004	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 05/09/2016

Estado: Aprobado