



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 2

**Código:** FDI0130

**Paralelo:**

**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019

**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

<b>1</b>	<b>El Funcionalismo</b>
1.1	Inicios del Funcionalismo (2 horas)
1.2	de Stijl (2 horas)
1.3	El Constructivismo Ruso / Vkhutemas (2 horas)
1.4	La Bauhaus (4 horas)
<b>2</b>	<b>Entreguerras</b>
2.1	El Art Decó (2 horas)
2.2	El Surrealismo (2 horas)
<b>3</b>	<b>El Funcionalismo de posguerras</b>
3.1	Representantes del Funcionalismo (2 horas)
3.2	La Escuela de Ulm (2 horas)
<b>4</b>	<b>Cultura Pop</b>
4.1	Crisis del modernismo (1 horas)
4.2	El Pop Art (2 horas)
4.3	El Pop en el diseño (2 horas)
<b>5</b>	<b>El Posmodernismo y el siglo XXI</b>
5.1	Contracultura (2 horas)
5.2	Posmodernismo y Deconstructivismo (2 horas)
5.3	Nuevas tendencias (2 horas)
5.4	Diseño en Ecuador (0 horas)
5.5	Historia del Diseño Gráfico en Ecuador (3 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Reactivos: Capítulo 1	El Funcionalismo	APORTE 1	5	Semana: 5 (15/10/18 al 20/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Artefacto Multimedia que representa un cartel	El Funcionalismo de posguerras	APORTE 2	6	Semana: 9 (12/11/18 al 14/11/18)
Reactivos	Reactivos: Capítulo 1, 2 y 3	El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, Entreguerras	APORTE 2	4	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos: Cartel Punk	Cultura Pop	APORTE 3	4	Semana: 12 (03/12/18 al 08/12/18)
Investigaciones	Investigaciones: Diseñadores Latinoamericanos	El Posmodernismo y el siglo XXI	APORTE 3	6	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	Reactivos: Capítulos 4 y 5	Cultura Pop, El Posmodernismo y el siglo XXI	APORTE 3	5	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	Examen Final	Cultura Pop, El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI, Entreguerras	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos: Línea de tiempo analógica - 10 carteles de película	Cultura Pop, El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI, Entreguerras	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Examen Supletorio	Cultura Pop, El Funcionalismo, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI, Entreguerras	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
HELLER, Steven y MIRKO, Ilic	Gustavo Gilli	Escrito a Mano: Diseño de Letras Manuscritas en la Era Digital	2004	
MÜLLER-BROCKMANN, Josef	Gustavo Gilli	Historia de la Comunicación Visual	1988	
BLACKWELL, Lewis	Gustavo Gilli	Historia de la Comunicación Visual	2004	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Gompertz, Will	Taurus	¿Qué estás mirando?	2013	
Heller, Steven; Vienne, Véronique	Blume	100 ideas que cambiaron el diseño gráfico	2012	
Meggs, Philip B.	John Wiley & Sons	A history of graphic design	1998	

#### Web

#### Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/09/2018

Estado: Aprobado