



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: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@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

1	El Funcionalismo
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)
2	Entreguerras
2.1	El Art Decó (2 horas)
2.2	El Surrealismo (2 horas)
3	El Funcionalismo de posguerras
3.1	Representantes del Funcionalismo (2 horas)
3.2	La Escuela de Ulm (2 horas)
4	Cultura Pop
4.1	Crisis del modernismo (1 horas)
4.2	El Pop Art (2 horas)
4.3	El Pop en el diseño (2 horas)
5	El Posmodernismo y el siglo XXI
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 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 -Trabajos prácticos - productos
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 -Investigaciones -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	El Funcionalismo	El Funcionalismo	APORTE 1	5	Semana: 5 (15/10/18 al 20/10/18)
Trabajos prácticos - productos	El Funcionalismo de posguerras	El Funcionalismo	APORTE 2	6	Semana: 9 (12/11/18 al 14/11/18)
Reactivos	El Funcionalismo ,El Funcionalismo de posguerras ,Entreguerras	El Funcionalismo	APORTE 2	4	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Cultura Pop	Entreguerras	APORTE 3	4	Semana: 12 (03/12/18 al 08/12/18)
Reactivos	Cultura Pop ,El Posmodernismo y el siglo XXI	Entreguerras	APORTE 3	5	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	El Posmodernismo y el siglo XXI	Entreguerras	APORTE 3	6	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	Cultura Pop ,El Funcionalismo ,El Funcionalismo de posguerras ,El Posmodernismo y el siglo XXI ,Entreguerras	Cultura Pop, El Funcionalismo de posguerras	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Cultura Pop ,El Funcionalismo ,El Funcionalismo de posguerras ,El Posmodernismo y el siglo XXI ,Entreguerras	Cultura Pop, El Funcionalismo de posguerras, El Posmodernismo y el siglo XXI	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Cultura Pop ,El Funcionalismo ,El Funcionalismo de posguerras ,El Posmodernismo y el siglo XXI ,Entreguerras	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

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/09/2018**

Estado: **Aprobado**