



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO 1
Código: FDI0129
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: MOSCOSO CORDERO MARIA SOLEDAD
Correo electrónico: msmoscoso@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
 Ninguno

Nivel: 4

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórica, analiza desde el pensamiento complejo, los sucesos más representativos del Diseño Gráfico en los siglos XX y XXI, generando estructuras relacionales entre hecho y contexto.

El estudiante tendrá una mirada global del desarrollo del Diseño Gráfico en la historia, así como conocimientos en cultura general

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	El Siglo XIX
01.01.	El siglo de las revoluciones (2 horas)
01.02.	El Romanticismo, Los Preraphaelitas y la Era Victoriana (2 horas)
01.03.	La Publicidad y las Artes Visuales (2 horas)
01.04.	Arts & Crafts (2 horas)
02.	La Belle Époque
02.01.	El Ukiyo-e y el Japonismo (2 horas)
02.02.	El Preimpresionismo, El Impresionismo y el Postimpresionismo (3 horas)
03.	El Art Nouveau
03.01.	Modern Style y Le Style Moderne (3 horas)

03.02.	Jugendstil, Modernismo y Secession (4 horas)
04.	El Pensamiento Moderno
04.01.	Camino a la abstracción, movimientos del siglo XX (3 horas)
04.02.	El Futurismo (2 horas)
05.	La Gran Guerra
05.01.	Propaganda y Política (1 horas)
05.02.	Dada (4 horas)
05.03.	De Stijl (2 horas)

5. 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.

-1. Identificar el espacio diseño gráfico desde la mirada histórica, cultural y estética.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

-2. Reconocer e identificar los diversos estilos y movimientos en las épocas más representativas de la historia del diseño gráfico.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

-1. Relacionar la producción de formas con el pensamiento de una época.

-Investigaciones
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Examen hasta Arts & Crafts	El Siglo XIX	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Artefacto multimedia con uno de los representantes del siglo XIX - inicios XX	La Belle Époque	APORTE 2	10	Semana: 9 (07/05/18 al 09/05/18)
Investigaciones	Artefacto multimedia período artístico o un movimiento de diseño o arte. En pareja	El Art Nouveau, El Pensamiento Moderno, El Siglo XIX, La Belle Époque, La Gran Guerra	APORTE 3	10	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Afiche Dada	El Art Nouveau	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Reactivos	examen	El Art Nouveau, El Pensamiento Moderno, El Siglo XIX, La Belle Époque, La Gran Guerra	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	supletorio	El Art Nouveau, El Pensamiento Moderno, El Siglo XIX, La Belle Époque, La Gran Guerra	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

La presente asignatura se desarrolla mediante una serie de clases introductorias a los temas que serán complementadas por el aporte de los estudiantes mediante investigaciones, con la finalidad de que puedan "aprender haciendo". Para el estudio de cada tema el estudiante contará con un documento de diapositivas entregado por el profesor, además del aporte investigativo propio.

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.

Video sobre un diseñador relevante / 10

Buscar un diseñador gráfico del período comprendido entre el siglo XIX y hasta el final de la 1ra Guerra Mundial, del cual se hará un reportaje en un video de no más de tres minutos describiendo su obra y los momentos más relevantes de su vida.

El video tendrá una introducción de al menos 4 segundos con el título del reportaje, y al final al menos 5 segundos con los créditos del estudiante. La animación será resuelta en alta resolución (1080 x 720 pixeles a 24 fps) y usará audio (44.8 kHz) para acompañar la acción.

Se califica:

- Estética / 2: calidad estética de la animación
- Interés / 4 : la solución propuesta tiene contenidos relevantes, generando interés y provoca volverla a ver
- Audio / 2: uso correcto de banda sonora y recursos acústicos para señalar momentos de tensión u otros
- Recursos / 2: uso correcto de las herramientas de animación elegidas, transiciones, efectos visuales u otros

Video sobre un movimiento artístico o de diseño / 10

Buscar un movimiento del período comprendido entre el siglo XIX y hasta el final de la 1ra Guerra Mundial, del cual se hará un reportaje en un video de no más de tres minutos describiendo lo mejor del movimiento y contextualizándolo dentro de su período histórico.

El video tendrá una introducción de al menos 4 segundos con el título del reportaje, y al final al menos 5 segundos con los créditos de los estudiantes. La animación será resuelta en alta resolución (1080 x 720 pixeles a 24 fps) y usará audio (44.8 kHz) para acompañar la acción.

El trabajo puede ser realizado de manera individual o en parejas.

Se califica:

- Estética / 2: calidad estética de la animación
- Interés / 4 : la solución propuesta tiene contenidos relevantes, generando interés y provoca volverla a ver
- Audio / 2: uso correcto de banda sonora y recursos acústicos para señalar momentos de tensión u otros
- Recursos / 2: uso correcto de las herramientas de animación elegidas, transiciones, efectos visuales u otros

Línea de Tiempo

Se trata de realizar una línea de tiempo en soportes no convencionales, esto significa que se saldrá de lo que se puede ver en un libro de historia o en una gráfica en internet, con la intención de utilizar al máximo la belleza o estética de las obras de artistas y diseñadores que trabajaron durante el siglo XIX y hasta la 1ra. Guerra Mundial.

Para esto se buscarán 10 movimientos de diseño o arte, vistos durante las clases o que se encuentren en ese período (pueden usarse movimientos no revisados como Die Brücke). Se tomarán 2 obras de 2 autores diferentes por movimiento y se aplicarán en soportes donde se pueda explotar esta estética, pueden ser soportes tridimensionales, bidimensionales o digitales. La información sobre la obra y su autor es parte de la propuesta, puede estar dentro del soporte o de alguna forma presente acompañando al soporte.

Se evalúa /10

Información / 2,5

La información que acompaña el objeto es suficiente para describir cuándo, quién, cómo y dónde se dio la obra descrita y el movimiento a que pertenece.

Originalidad /2,5

El soporte utilizado es novedoso y apropiado para la propuesta.

Relevancia estética /2,5

La solución estética es apropiada e interesante y aprovecha bien la visibilidad de las obras elegidas.

Funcionalidad /2,5

La propuesta tiene buenos acabados y puede comercializarse.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Burtenshaw Ken	Ava Publishing	Fundamentals of creative advertising	2006	
Jose María Montaner	G. Gili	Las formas del siglo XX	2002	
Wigan Marc	AVA Publishing	Basic Illustration Text and Image	2008	
Eco Humberto	Lumen	Historia de la Belleza	2005	
Eco Humberto	Lumen	Historia de la Fealdad	2007	
Bhraskaran Lkshmi	Blume	El Diseño Gráfico en el tiempo	2005	
Bayley Sthephen, Terence Conran	Blume	Diseño, Inteligencia hecha materia	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
Lazo, Juan Carlos	Historia del Diseño Gráfico	http://historiadisgrafico.com/
Nancy Stock-Allen	A short introduction to Graphic Design History	http://www.designhistory.org
Lazo, Juan Carlos	Historia del Diseño Gráfico	https://sites.google.com/site/historiadeldisenografico1

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **21/02/2018**

Estado: **Aprobado**