

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

# Historia y Teoría del Diseño Gráfico

---

## Datos de Identificación de la asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Básica

### Módulo

Módulo de Ciencias Sociales

### Créditos ECTS

6

### Denominación de la Asignatura

Historia y Teoría del Diseño Gráfico

### Modalidad/es de enseñanza

Presencial

### Código

39002

### Profesor

Rafael Povo Grande de Castilla

### Curso

Primero

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Primero

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesor

Rafael Povo Grande de Castilla

### Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno

### Datos de Contacto

[rafael.povo@esne.es](mailto:rafael.povo@esne.es)

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título

### Aconsejables

Conocimientos de Historia del Arte, Historia de la Fotografía e Historia del Diseño Gráfico. Sensibilidad hacia las manifestaciones artísticas y estéticas aplicadas al diseño.

---

## Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Ciencias Sociales.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

La asignatura de Historia y Teoría del Diseño Gráfico aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y la evolución de la imagen gráfica. Conocer y entender el diseño gráfico desde sus orígenes aporta al futuro diseñador una base cultural y artística fundamental para el desarrollo de su carrera profesional. Con esta asignatura se estimula la observación y la habilidad de la composición e investigación en proyectos de diseño. El conocimiento de la trayectoria del mundo de las artes gráficas y el diseño es fundamental en la adquisición de los conocimientos necesarios para la elaboración de proyectos complejos en las asignaturas propias de la carrera.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

La aplicación de estas referencias históricas es necesaria tanto en asignaturas convencionales como pueden ser color, dibujo o ilustración hasta asignaturas

más tecnológicas (tratamiento digital de imágenes, diseño vectorial, animación...)

El conocimiento de Historia y Teoría del Diseño es imprescindible en la elaboración de trabajos complejos de las asignaturas de Proyectos donde el alumno podrá demostrar su capacidad de investigación y análisis en la utilización de referencias y recursos gráficos. En especial, en aquellos casos donde el proyecto requiera una rigurosa adecuación histórica.

La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título.

---

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias genéricas

**CG0**- Hablar bien en público

**CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior

**CG7** - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

**CG10** - El estudiante aprenderá a analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en la elección y programación de medios publicitarios. Analizará e investigará una serie de medios publicitarios y las propiedades de una gama de productos publicitarios complejos.

### Competencias específicas

**CE3** - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

**CE8** - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados

para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un standard profesional.

---

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

### Al finalizar la asignatura

- Entender el diseño gráfico desde sus orígenes.
- Dotar de una base cultural artística al estudiante.
- Estimular la observación, ojo crítico y conocimiento cultural.
- Alentar la habilidad de la composición e investigación.
- Identificar y contextualizar en su correspondiente marco histórico-cultural cualquier manifestación o signo gráfico.
- Identificar y contextualizar en su correspondiente marco histórico-cultural fuentes gráficas manuscritas, incunables y material impreso gracias a los medios mecánicos como la xilografía o la imprenta.
- Identificar y contextualizar en su correspondiente marco histórico-cultural a los principales fotógrafos del S.XIX y del S.XX.
- Identificar y contextualizar en su correspondiente marco histórico-cultural las principales iniciativas que, desde finales del XIX, elevaron el diseño a una disciplina académica y profesional.
- Identificar y contextualizar en su correspondiente marco histórico-cultural la huella de las principales vanguardias artísticas del S.XX en la historia del diseño.
- Describir los procesos y mecanismos con los que opera el mensaje publicitario en medios gráficos.
- Identificará e interpretará a través del análisis de imágenes artísticas el papel estético y la lectura simbólica de aspectos como la forma, la luz y el color.
- Será capaz de adoptar posturas críticas a través de la reflexión en clase y el debate en torno a las obras.
- Reforzará la aptitud de mirar, que le permitirá tener referentes históricos y artísticos a la hora de contextualizar las distintas formas de creación gráfica.
- Aplicar una metodología de investigación historiográfica afín al materialismo histórico benjaminiano, la dialéctica de la imagen y la confrontación a modo de montaje.

- Identificar las claves historiográficas que permiten datar una determinada fuente gráfica en un determinado periodo histórico rastreando, a su vez, su pervivencia –y supervivencia- a lo largo del tiempo y en el presente inmediato.
  - Identificar las claves historiográficas que permiten reconstruir las influencias de una determinada producción gráfica.
  - Localizar fuentes históricas que permitan replantear y dar nuevos enfoques a determinadas construcciones historiográficas.
  - Discriminar los elementos sincrónicos de los anacrónicos a la hora de evaluar una producción gráfica de carácter historicista.
- 

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

La historia del diseño gráfico, desde los orígenes de la humanidad hasta la aparición de la Web e Internet. Las primeras formas comunicativas mediante elementos visuales y la representación de ideas mediante grafos.

Protodiseño: el diseño gráfico en la Edad Antigua.

Desarrollo caligráfico y edición de códices durante la Edad Media.

El siglo XV. El siglo de la tipografía y el libro.

Siglos XVI al XVIII. Transición y normalización.

Siglo XIX. El Diseño Comercial.

Siglo XX: Arts&Crafts. Modernismo. WerkbundInstitut. Vanguardias y su influencia en el diseño gráfico. Art Decó. Bauhaus. Ulm.

Estilo Tipográfico Internacional. Escuelas de Nueva York. El Diseño gráfico en Latinoamérica. El Diseño gráfico en España.

### Temario desarrollado

#### **Tema 1.- ¿Qué es diseño y qué no?**

Relaciones del diseño gráfico con las artes, la comunicación, el marketing y la industria. El branding y la publicidad.

#### **Tema 2.- Antes del diseño gráfico**

De la prehistoria a la edad media.

#### **Tema 3.- Aspectos vinculados al diseño gráfico como profesión**

La investigación, la inspiración, la planificación, las técnicas, la producción.

#### **Tema 4.- Investigación aplicada a la profesión de diseñador**

Búsqueda de información y referencias visuales. Qué buscar y dónde encontrarlo. Inspiración y plagio. Documentación de fuentes. Redacción académica y creativa.

#### **Tema 5.- El libro renacentista y su evolución**

Imprenta, tipografía e ilustración.

#### **Tema 6.- Materias imprescindibles para el diseñador**

Las visuales: la ilustración, la fotografía, la tipografía, el color, la composición. Y las conceptuales: creatividad, psicología, estrategia.

#### **Tema 7.- El rococó y la ilustración**

La búsqueda de la belleza y la razón.

#### **Tema 8.- Metodologías de trabajo para diseñadores**

Proyectos pequeños, medianos y grandes. Organización por fases. Cronogramas. Trabajo individual y en equipo.

#### **Tema 9.- Siglo XIX. La revolución industrial**

Comunicación de masas, impresión en color, fotografía, publicidad.

#### **Tema 10.- Arts & Crafts, Art Nouveau, Secesión Vienesa**

Peter Behrens. Inicios del arte comercial. Nacimiento del branding.

#### **Tema 11.- Las vanguardias artísticas europeas**

Futurismo, constructivismo, dadaísmo, cubismo, surrealismo. Su influencia en el diseño y la publicidad.

#### **Tema 12.- La Bauhaus y su influencia**

Un antes y un después para el diseño gráfico.

#### **Tema 13.- Movimiento moderno en EEUU**

II Guerra Mundial. Postguerra.

#### **Tema 14.- Los 50**

International Style. Suiza. Escuela de Nueva York. La nueva publicidad.

#### **Tema 15.- Los 60**

Pop art, psicodelia.

#### **Tema 16.- Los 70 y los 80**

Postmodernismo, Punk

#### **Tema 17.- Nacimiento de la era digital**

#### **Tema 18.- Actualidad del diseño**

#### **Tema 19.- Análisis de diseños a partir de lo aprendido**

Ubicación espacio-temporal, intención, técnicas, innovación, eficacia.

#### **Tema 20.- El propio estilo**

Qué es y cómo encontrarlo. Referentes personales. Evolución y aprendizaje. La zona de confort.

#### **Tema 21.- Recorrido histórico y conceptual**

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
TEMA 1.	septiembre
TEMA 2.	septiembre
TEMA 3.	septiembre
TEMA 4.	septiembre
TEMA 5.	septiembre
TEMA 6.	septiembre
TEMA 7.	octubre
TEMA 8.	octubre
TEMA 9.	octubre
TEMA 10.	octubre
TEMA 11.	octubre
TEMA 12.	octubre
TEMA 13.	octubre
TEMA 14.	noviembre
TEMA 15.	noviembre
TEMA 16.	noviembre
TEMA 17.	noviembre
TEMA 18.	diciembre
TEMA 19.	diciembre
TEMA 20.	diciembre
TEMA 21.	enero

## Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan.  
Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Clases teóricas</b>	-Exposición de los temas. -Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. -Repasos al inicio de la clase. -Resolución de dudas: temas y lecturas. -Pruebas de evaluación.	CG0, CG3, CG7, CG10, CE3, CE8	50	20	70
<b>Clases prácticas</b>	-Resolución de ejercicios -Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. -Presentaciones. -Pruebas de evaluación	CG0, CG3, CG7, CG10, CE3, CE8	10	10	20

<b>Tutoría.</b>	-Preparación de clase mediante lectura de los temas. -Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. -Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG0, CG3, CG7, CG10, CE3, CE8	10	-	10
<b>Trabajo autónomo</b>	-Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. -Estudio personal. -Preparación de comentarios y debates. -Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG3, CG7, CG10, CE3, CE8	-	50	50

## Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Exámenes/Pruebas objetivas	Corrección de la resolución del examen.	20%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	Los ejercicios prácticos se realizan cumpliendo los objetivos de cada fase. La evaluación es continua.	70%

Asistencia participativa	Grado de participación en el desarrollo de las clases y de las actividades y prácticas complementarias.	10%
--------------------------	---	-----

## Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Exámenes/Pruebas objetivas	Corrección de la resolución del examen	20%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	Los ejercicios prácticos se realizan cumpliendo los objetivos de cada fase. La evaluación es continua.	70%
Asistencia participativa	Grado de participación en el desarrollo de las clases y de las actividades y prácticas complementarias.	10%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la

presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

### **Asistencia a Clase**

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### **Entregas de Trabajos**

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptara un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

En los trabajos en grupo, la calificación podrá ser individual, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc de los componentes del grupo de trabajo. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

### **Evaluación Extraordinaria**

En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o

repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como de un trabajo extra.

En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

---

## Bibliografía

### Bibliografía básica

- L MEGGS, P. B. (2015): Historia del Diseño Gráfico, RM Verlag, Barcelona.
- SATUÉ, E. (2012): El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días, Alianza, Madrid.

### Bibliografía complementaria

- Seddon, T. (2014): El diseño gráfico del siglo XX, Promopress, Barcelona.
- Satué, E. (2003): Los años del diseño, Turner, Madrid.
- AA. VV. (2000): Signos del siglo.100 años de Diseño Gráfico en España [cat.expo], Ministerio de Economía y Hacienda-Ministerio de Cultura. Madrid.

- AA.VV. (2009): Romper las reglas. Tipografía suiza en los turbulentos años ochenta, Campgrafic, Valencia.
- AICHER, O. (2007): El mundo como proyecto, Gustavo Gili, Barcelona.
- ARNHEIM, R. (1979): Arte y percepción visual, Alianza Forma, Madrid.
- BAIN, P. y SHAW, P. (2001): La letra gótica. Tipo e identidad nacional, Campgrafic, Valencia.
- BALTANÁS, J. (2004): Diseño e historia. Invariantes, Gustavo Gili, Barcelona.
- DONDIS, D.A. (2011): La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Gustavo Gili, Barcelona.
- DOPICO CASTRO, M. (2011): La evolución de los caracteres de palo seco, Campgrafic, Valencia.
- FRUTIGER, A. (2011): Signos, símbolos, marcas, señales, Gustavo Gili, Barcelona.
- GURTLER, A. (2006): Historia del periódico y su evolución tipográfica, Campgrafic, Valencia.
- ILIC, M y GLASER, M. (2006): Diseño de protesta, Gustavo Gili, Barcelona.
- JARDÍ, E. (2012): Pensar con imágenes, Gustavo Gili, Barcelona.
- JULIER, G. (2010): La Cultura del Diseño, Gustavo Gili, Barcelona.
- KLEIN, N. (2001): No logo. El poder de las marcas. Paidós. Barcelona.
- LECLANCHE-BOULE, C. (2005): Constructivismo en la URSS, Campgrafic, Valencia.
- LOXLEY, S. (2007): La historia secreta de las letras, Campgrafic, Valencia.
- LUPTON, E. -Ed.- (2012): Intuición, acción, creación. GraphicDesignThinking, Gustavo Gili, Barcelona.
- MARSACK, R. -Ed.- (2011): Ensayos sobre diseñadores influyentes de la AGI, Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- MEIER, H.E. (2004): La evolución de la letra, Campgrafic, Valencia.
- MOSLEY, JAMES (2010): Sobre los orígenes de la tipografía moderna, Campgrafic, Valencia.
- MULLER BROCKMANNJ. (1988): Historia de la comunicación visual. Gustavo Gili, Barcelona.
- MUNARI, B. (2008): Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica, Gustavo Gili, Barcelona.

- NOVARESE, ALDO: (2009): El signo alfabético, Campgrafic, Valencia.
- PELTA, R. (2004), Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003), Paidós, Barcelona.
- POYNOR, R. (2003): No más normas. Diseño gráfico y postmoderno, Gustavo Gili, Barcelona.
- SPARKE, P. (2011): Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad, Gustavo Gili, Barcelona.
- SWAN, A. (1992): Diseñográfico, Blume, Barcelona.
- TSCHICHOLD, J. (2003): La nueva tipografía, Campgrafic, Valencia.
- VVAA (2002): El abecé de la buena tipografía, Campgrafic, Valencia.
- WONG, W. (2011): Fundamentos del diseño, Gustavo Gili, Barcelona.

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

<b>Escala numérica</b>	<b>Calificación cualitativa</b>
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.