



Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/23

# Historia y Teoría del Diseño Gráfico

---

## Datos de identificación de la asignatura

### Código

69429

### Curso

1º

### Semestre

1

### Créditos ECTS

6

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

Básica

### Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

### Lengua Vehicular

Español

---

## Profesorado de la asignatura

### Profesor

D. Rafael Povo Grande de Castilla

### Datos de Contacto

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

### Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías.

Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno

---

## 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 a la Materia 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 básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Competencias generales

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 transversales

## 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, el estudiante será capaz de:

- 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.

Además, el alumno podrá:

- 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 Antigüedad.
- 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. Werkbund Institut. 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 espaciotemporal, 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	Período Temporal
TEMA 1. ¿Qué es diseño y qué no?	Septiembre
TEMA 2. Antes del diseño gráfico	Septiembre
TEMA 3. Aspectos vinculados al diseño gráfico como profesión	Septiembre
TEMA 4. Investigación aplicada a la profesión de diseñador	Septiembre
TEMA 5. El libro renacentista y su evolución	Septiembre
TEMA 6. Materias imprescindibles para el diseñador	Septiembre
TEMA 7. El rococó y la ilustración	Octubre
TEMA 8. Metodologías de trabajo para diseñadores	Octubre
TEMA 9. Siglo XIX. La revolución industrial	Octubre
TEMA 10. Arts & Crafts, Art Nouveau, Secesión Vienesa	Octubre
TEMA 11. Las vanguardias artísticas europeas	Octubre
TEMA 12. La Bauhaus y su influencia	Octubre

TEMA 13. Movimiento moderno en EEUU	Octubre
TEMA 14. Los 50	Noviembre
TEMA 15. Los 60	Noviembre
TEMA 16. Los 70 y los 80	Noviembre
TEMA 17. Nacimiento de la era digital	Noviembre
TEMA 18. Actualidad del diseño	Diciembre

---

## Actividades formativas

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 y 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.

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	70
Trabajos o casos prácticos	20



**Escuela Universitaria  
de Diseño, Innovación  
y Tecnología**

Tutoría	10
Trabajo autónomo	50

## Metodologías docentes

Se indica lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

- **Clase magistral presencial.** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos.** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula o, alternativamente, como entregas futuras.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

## Sistemas de evaluación

### General

En la primera columna se indica **textualmente** lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. En la última, un porcentaje dentro de la horquilla publicada en dicha memoria. En la central, hay que comentar de manera muy esquemática cómo se van a evaluar cada uno de los sistemas indicados (los detalles sobre ello serán desarrollados en apartados posteriores). Por ejemplo:

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre 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	70%

	objetivos de cada fase. La evaluación es continua.	
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	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.

### 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, 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

- Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por

el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se admitiese un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- 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.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo, pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar es de 5 (cinco).
- El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.
- El trabajo realizado por el alumno durante el curso, deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como 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 / Webgrafía

- **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.
- GURLER, 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 9,0. 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»".

Escala numérica	Calificación cualitativa
-----------------	--------------------------

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.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como "Suspenso" o "No presentado", se habrá consumido una convocatoria.