

GUÍA DOCENTE HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO II

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Historia del diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Teoría

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Historia del Diseño Gráfico II comprende un recorrido cronológico del diseño gráfico y sus principales diseñadores desde el siglo XIX hasta mediados del siglo XX, a través del análisis, la interpretación y la sistematización de sus diseños o producciones gráficas, cuya conexión y contextualización constituirán un objetivo preferente.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño, CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad, CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño, CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

→ Competencias específicas

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual, CEG13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico, CEG15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño gráfico desde finales del siglo XVIII hasta mediados del siglo XX, a partir de los precedentes históricos. La asociación del diseño gráfico con su tiempo: situación social e histórica, desarrollo científico y tendencias estéticas. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño gráfico. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
13	1. - DEL ARTS & CRAFTS AL WERBUND INSTITUT, VEINTE AÑOS HOMOGÉNEO. DE ESTILO 1.1 El movimiento Arts & Crafts. William Morris y la Kelmscott Press. 1.2 Ukiyo-e y la consolidación del Modern Style y del Arts & Crafts: Crane, Beardsley, Mackmurdo y Mackintosh. 1.3 El Art Nouveau francés. 1.4 La Secesión vienesa. 1.5 El modernismo en el resto de Europa y en los E.E.U.U. 1.6 Alemania: del Jugendstil al Werkbund Institut.	16
12	2.- LAS VANGUARDIAS Y EL MUNDO CONTEMPORÁNEO 2.1 La influencia de las vanguardias artísticas: aportaciones al diseño gráfico de los nuevos lenguajes artísticos. El futurismo y la revolución dadá. 2.2 El diseño gráfico al servicio de la propaganda política: el Constructivismo. 2.3 De Stijl, la Bauhaus y la Nueva Tipografía.	12
3	3.- EL CARTEL DE GUERRA 3.1 La propaganda visual durante la Primera Guerra Mundial. 3.2 La imagen gráfica durante la Segunda Guerra Mundial.	10
8	4.- LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO ENTREGUERRAS EN EUROPA EN EL PERÍODO DE ENTREGUERRAS: 4.1 La importancia de la teoría publicitaria. 4.2 La transición al cartel moderno: Cappiello. 4.3 Cassandre. 4.4 Carlu, Colin y Loupot. 4.5 Los renovadores de la tipografía: Eric Gill y Stanley Morison.	10

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	29
Asistencia a clases prácticas lectivas	5
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	25
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	23
Talleres de especialización	-
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

El proceso de enseñanza y aprendizaje debe construirse a partir de los conocimientos y experiencias previas de los alumnos. Así mismo, la metodología didáctica será activa y participativa, potenciando de esta forma en los alumnos, el desarrollo de la capacidad para aprender por sí mismos y el trabajo en equipos. Por tanto, favoreciendo en todo momento un aprendizaje significativo.

Se fomentará la interacción alumno-profesor y alumno-alumno con el fin de favorecer la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.

En este nivel de Estudios Superiores, se debe fomentar el esfuerzo y la dedicación de los alumnos al estudio, contribuyendo con ello a desarrollar su autonomía y responsabilidad en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, potenciando su implicación creciente en la construcción del aprendizaje, un pensamiento reflexivo y crítico, la elaboración de juicios personales y la creatividad, Innovación e investigación en la materia.

Las actividades complementarias y extraescolares favorecerán el desarrollo de los contenidos educativos propios de los Estudios de Diseño, e impulsarán la utilización de espacios y recursos educativos diversos.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencia a clases teóricas.
Asistencia a clases prácticas como son la realización de actividades y exposición de trabajos.
Realización de exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

Realización de trabajos, exposiciones, preparación de exámenes.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación: trabajos, exámenes, presentaciones, memorias, participación activa.

1.- Grupo de pruebas específicas: prueba objetiva

Examen escrito con una estructura basada en preguntas relacionadas con la Historia del Diseño de Gráfico II, que incluirá un comentario de una diapositiva y un tema a desarrollar o el comentario de dos diapositivas. Es imprescindible obtener una calificación mínima de aprobado en el examen para poder hacer nota media con el trabajo

2.- Grupo de análisis de las producciones de los alumnos: Actividades o trabajos de aplicación y síntesis y trabajo de investigación.

Los alumnos realizarán actividades o trabajos de aplicación, ampliación, innovación y un trabajo de investigación sobre los bloques de contenidos estudiados. Estos trabajos serán individuales o en grupos. El trabajo o memoria será expuesto oralmente en clase para su calificación.

3.- Participación Activa del alumnado a cuestiones propuestas por el docente

Estos instrumentos se utilizarán para la calificación del alumno en la asignatura semestral.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.

Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Es imprescindible obtener una calificación mínima en el examen, no inferior a 5 puntos sobre 10, para poder realizar la media con el trabajo.

Para las convocatorias no ordinarias, el 100 % de la calificación corresponderá al examen.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Demostrar capacidad de análisis. Desarrollar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	10%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y usar adecuadamente el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis.	80%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Comprender y usar adecuadamente el lenguaje propio del diseño gráfico. Demostrar capacidad de análisis.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y usar adecuadamente el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y usar adecuadamente el lenguaje propio del diseño gráfico. Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes. Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado. Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste. Demostrar capacidad de análisis.	100%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Recursos audiovisuales para la proyección de diapositivas y vídeos. Pizarra como apoyo para el desarrollo de las clases.
Bibliografía específica de la asignatura.

→ Recursos de la/el estudiante

Bibliografía específica de la asignatura.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Bech, R. (2011). La historia del diseño gráfico. Gustavo Gili.
- Eguizábal, R. (1998). Historia de la publicidad. Eresma Celeste Ediciones.
- Eskilson, S. J. (2012). Graphic design: A history (3rd ed.). Pearson Education.
- Heller, S., & Chwast, S. (2018). Graphic design history (2nd ed.). Pearson.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2014). Graphic design: The new basics. Chronicle Books.
- Meggs, P. B. (2000). Historia del diseño gráfico. McGraw-Hill.
- Moraga, M. (2015). Historia del diseño gráfico en España. Promopress.

- Satué, E. (1998). El diseño de libros del pasado, del presente y tal vez del futuro: La huella Manuzio. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Satué, E. (2004). El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza.
- Satué, E. (2005). El diseño gráfico en España. Alianza Forma.