

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Historia del Diseño		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	3464
Periodo docente:	Tercer-Cuarto semestre		
Materia:	Historia		
Módulo:	Disciplinas Histórico-Críticas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es
Ignacio Serrano Pérez	ignacio.serranoperez@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Historia del Diseño se sitúa dentro de la Materia de Historia y, a su vez, del Módulo de Disciplinas Histórico-Críticas. Su finalidad es la de contribuir a la formación intelectual, desde una perspectiva

crítica, de los futuros profesionales del Diseño.

OBJETIVO

Presentar y analizar el marco histórico en el que se desarrolla la actividad del diseño y su capacidad de intervenir como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de la calidad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se precisan

CONTENIDOS

TEMA 1. Introducción a la asignatura. TEMA 2. El movimiento Arts & Crafts. TEMA 3. El Art Nouveau. TEMA 4. Vanguardias y diseño. TEMA 5. De Stijl. El Constructivismo. La Bauhaus. TEMA 6. El diseño en Estados Unidos. TEMA 7. Reconstrucción y diseño. El diseño en Europa TEMA 8. Contra el canon moderno. La formación del pensamiento postmoderno. TEMA 9. Nuevas tendencias. Nuevas tendencias, nuevos materiales. Sostenibilidad y diseño social. Artesanía de vanguardia: la expansión del Art Design. TEMA 1. Introducción a la asignatura. Definición de diseño. Tipos de diseño. o TEMA 2. El modelo británico. El diseño victoriano. La reformulación de los ideales estéticos. John Ruskin y William Morris. El movimiento Arts & Crafts. o TEMA 3. El Art Nouveau. Orígenes y contextos. Nombres distintos para una misma corriente: Art Nouveau, Modernismo, Jugendstil, Liberty, Modern Style. o TEMA 4. Vanguardias y diseño. La revolución cubista. El Futurismo: Las palabras en libertad. Tipografía y diseño futuristas. La reacción Dada. La gráfica Dada. La tipografía como expresión del azar. El fotomontaje como herramienta política. o TEMA 5. El nacimiento del movimiento De Stijl: utopía y realidad. Diseño industrial y gráfica neoplasticista. La Revolución rusa y el nacimiento del Constructivismo. Nuevos productos para una nueva sociedad. Walter Gropius y la fundación de la Bauhaus. Primera etapa: el periodo de Weimar. Segunda etapa: el periodo de Dessau. Última etapa. Los años de Berlín. El cierre de la Bauhaus. La herencia de la Bauhaus. o TEMA 6. El diseño en Estados Unidos. Estados Unidos a la cabeza de la producción masiva. El desarrollo del marketing y la publicidad y su influencia en el diseño. El nuevo perfil profesional: del artista al diseñador. o TEMA 7. Reconstrucción y diseño. El diseño en Europa y Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial. Nuevos materiales. Hacia la profesionalización del diseño. Segundas vanguardias: Abstracción. Pop-art. Minimalismo. Arte Conceptual... o TEMA 8. Contra el canon moderno. La formación del pensamiento postmoderno. La era de la abundancia. La nueva sociedad de consumo. o TEMA 9. Nuevas tendencias. Relaciones arte-diseño

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- o Utilización del CANVAS UFV.
- o Exposición de trabajos de investigación por parte de los alumnos.
- o Visita a distintas exposiciones de diseño

Desarrollo de clases explicativas por parte del profesor, valorando la participación de los alumnos

Proyección de imágenes de las obras más notables comentadas en clase.

o Utilización del CANVAS UFV, tanto para facilitar a los alumnos las imágenes vistas en clase y proponer actividades formativas, como para propiciar un intercambio de información profesor/alumno que contribuya a la mejora formativa de éste.

o Exposición de trabajo de investigación realizado por los alumnos, relacionado con la la motivación creativa en los artistas, así como con el conocimiento de las últimas tendencias artísticas.

o Visita a exposiciones en espacios vinculados al diseño.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASES EXPOSITIVAS PRESENTACIÓN DEL TRABAJO EN GRUPO TUTORÍA Individualesgrupales	TRABAJO EN GRUPO ESTUDIO TEÓRICO ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS TRABAJO VIRTUAL EN LA RED

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

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

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

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Conocer la historia del diseño, del arte y de la arquitectura y su evolución técnica.

Adquirir conocimientos básicos de estudios culturales.

Adquirir una comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte.

Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.

Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.

Ser capaz de comunicar oralmente y por escrito los conocimientos adquiridos relativos al mundo del arte y de la creación.

Obtener apreciación estética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Establece relaciones entre la esfera del arte y la del propio diseño

Asiste a eventos, ferias y exposiciones de diseño

El alumno conoce el desarrollo y evolución del diseño desde mediados del siglo XIX hasta la actualidad.

El alumno identifica y analiza obras de diseño contemporáneo

El alumno analiza las estructuras de mercado relacionadas con el diseño

El alumno genera criterio fundamentado sobre el Diseño

El alumno genera una conciencia crítica sobre el Diseño

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

*80% Examen. (Consistirá en el comentario y desarrollo de distintas obras, que hayan sido vistas y explicadas en clase.) *10% Exposición de trabajos, individuales y en equipo, sobre diversos aspectos relacionados con la asignatura. *10% Asistencia y participación del alumno en el desarrollo de las clases. Se realizarán periódicamente ejercicios prácticos. Para la convocatoria extraordinaria la evaluación consistirá en una prueba escrita (100 %). Se pueden tareas transversales con otras asignaturas **INFORMACIÓN ADICIONAL NO SE PERMITE EL USO DEL TELÉFONO MÓVIL EN EL AULA SALVO EXPRESA AUTORIZACIÓN DEL PROFESOR. SOLO SE PERMITE LA UTILIZACIÓN DEL ORDENADOR PARA TOMAR APUNTES DE LA ASIGNATURA.** Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora. No se admiten trabajos entregados con retraso en CANVAS una vez se cierre la entrega. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad. Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta. **ALUMNOS REPETIDORES: Valor de Examen 100% REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:** Los mismos que en el sistema ordinario.

EL ALUMNO HA DE SUPERAR (5 O SUPERIOR) AMBAS PARTES DEL EXAMEN PARA QUE SE REALICE LA MEDIA DEL MISMO.

EL ALUMNO HA DE SUPERAR (5 O SUPERIOR) AMBAS PARTES DE LA MATERIA PARA QUE SE REALICE LA MEDIA DE LA MISMA.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Droste, Magdalena. Bauhaus: 1919-1933 / Colonia (Alemania) :Benedikt Taschen,1990.

Wingler, Hans Maria (1920-1984) La Bauhaus :Weimar, Dessau, Berlín, 1919-1933 / Barcelona :Gustavo Gili,1980.

Wilhide, E. Diseño Toda la Historia 2017
Blume

Wiedeman J History of graphic design 2018
Taschen

De Fusco, R. Historia del Diseño 2015
Santa & Cole