

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL DISEÑO Y LA ICONOGRAFÍA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Historia y Pensamiento
Denominación de la asignatura:	Historia del Diseño y la Iconografía
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Dr. Jaime Repollés
E-mail:	Jaime.repolles@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

En esta materia, los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y el diseño digital. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

La asignatura se proyecta en un horizonte de trabajo interdisciplinar, con el objetivo de complementar, a través de las bases teóricas y de la fundamentación histórico-cultural, las competencias incluidas en otras asignaturas del grado.

El conocimiento de las líneas generales del marco cultural y más concretamente del marco histórico-artístico contribuye al desarrollo paralelo de sus campos afines, especialmente en las áreas relacionadas con la creación y representación de imágenes, en cualquiera de sus formatos y técnicas, tanto en medios analógicos como digitales.

Conocer los fundamentos del diseño como proceso de trabajo, forma de comunicación y como industria y saber analizar la imagen y los iconos, desde un punto de vista cultural, psicológico y cognitivo es fundamental para todo Diseñador Digital.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

3.2 Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

4. CONTENIDOS

- Fundamentos del diseño como proceso de trabajo, forma de comunicación y como industria.
- La imagen desde un punto de vista cultural, psicológico y cognitivo.
- Época pre-tipográfica.
- De la imprenta a la revolución industrial.
- Época industrial: nacimiento del diseño gráfico.
- DIY Culture y Revolución digital

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	47	100%
AF2 Clases Prácticas	9	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	69	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	17	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Dondis, D. A.: La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona, Gustavo Gili, 2014.

Satué, E.: El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid, Alianza Forma, 2018.

Costa, J.: La imagen de marca. Barcelona, Paidós, 2015.

Bibliografía recomendada

Elam, K.: La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición. Barcelona, Gustavo Gili, 2014.

Llop, R.: Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Barcelona, Gustavo Gili, 2016.

Mendelsund, P.: Qué leemos cuando leemos. Barcelona, Seix Barral, 2015.

Pelta, R.: Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona, Paidós, 2018.

Sparke, P.: Diseño y cultura. Una introducción. Barcelona, Gustavo Gili, 2015.

Wong, W.: Fundamentos del diseño. Barcelona, Gustavo Gili, 2015.