GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL DISEÑO Y LA ICONOGRAFÍA

GRADO EN **DISEÑO DIGITAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia del Diseño y la Iconografía
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	Primero
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dr. Jaime Repollés / jaime.repolles@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - 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.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE11 - Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.

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.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

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.

Crear experiencias e imágenes de arte digital aplicando los fundamentos de programación para el arte y el diseño.

Identificar procesos algorítmicos capaces de generar patrones y formas de interés artístico.

Introducir conocimientos técnicos en el proceso creativo.

Introducir al alumno en los procesos de fabricación digital y de digitalización.

CONTENIDO

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

TEMARIO

Tema 0. Concepto, sentido y función del diseño.

Tema 1. Fundamentos del diseño como proceso de trabajo, forma de comunicación e industria cultural.

1.1. Del designio al diseño: hacia la comunicación gráfica de conceptos.

1.2. De la escritura al diseño gráfico: de la imprenta al signo visual.

1.3. El diseño de la naturaleza: el nacimiento Art Nouveau del diseño moderno.

Tema 2. Procesos de trabajo en el diseño.

2.1. La brecha entre la palabra y la imagen: la dialéctica entre el logo y el icono.

2.2. El origen de la iconografía: la creación de un atlas visual de imágenes simbólicas.

2.3. El origen de la tipografía: la creación de un alfabeto tipográfico significante.

Tema 3. La imagen desde un punto de vista cultural, psicológico y cognitivo.

3.1 La teoría de la forma en el diseño: la Psicología de la Gestalt.

3.2. La teoría de la función en el diseño: la Escuela de la Bauhaus.

3.3. La teoría de la estructura en el diseño: El Constructivismo y la Semiótica.

Tema 4. Época pre-tipográfica.

4.1. El tejido, la greca y el ornamento.

4.2. El texto, el jeroglífico y la ilustración.

4.3. La pintura, el icono y el cartel.

Tema 5. De la imprenta a la revolución industrial: nacimiento del diseño gráfico.

5.1. Diseño y ciudad: el concepto de pantalla.

5.2. Diseño y vanguardia: la función política.

5.3. Diseño y mercado: el objeto de consumo.

Tema 6. Fundamentos de diseño digital.

6.1. El imaginario del diseño digital.

6.2. Tendencias digitales y autores.

6.3. DYS Culture y revolución digital.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	40,00	40,00
Clases Prácticas	14,00	14,00
Tutorías	4,00	2
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	63,00	0,00
Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	23,00	0,00
Actividades de Evaluación	6,00	6,00
TOTAL	150	62

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 y 2 / 4 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 y 6 / 5 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	60	60
Prueba Objetiva	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Para superar la asignatura será preciso aprobar tanto el examen como la parte práctica.

Tanto el examen como las prácticas de clase se calificarán de 0 a 10, siendo un 5 la calificación mínima necesaria para aprobar.

Seguimiento del trabajo en el aula. Será obligatorio entregar la totalidad de las prácticas de clase.

Se demandará del alumno una participación activa durante las clases y una asimilación de los conceptos desarrollados en la asignatura en los trabajos y pruebas escritas.

En convocatoria extraordinaria se mantienen las mismas condiciones que en ordinaria.

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.

Cubeiro. C.: Manual de fundamentos del diseño gráfico. Córdoba, Berenice, 2022.

Bibliografía recomendada

Arnheim, R.: Arte y percepción visual. Madrid, Alianza, 2002.

Baudrillard, J.: La sociedad de consumo. Madrid, s. XXI, 2009.

Campi, I.: ¿Qué es el diseño?. Barcelona, Gustavo Gili, 2020.

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

Elam, K.: La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición.

Barcelona, Gustavo Gili, 2014.

Foucault, M.: Las palabras y las cosas. Madrid, s. XXI, 1998.

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

Munari, B.: Diseño y comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili, 2016.

Panofsky, E.: El significado en las artes visuales, Madrid, Alianza, 2004.

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:
Ordenador personal

Software:
Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

No hay software especial