

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño Gráfico

Disciplina: Historia do deseño gráfico

Índice

1	Identificación e contextualización.....	3
2	Descrición da disciplina.....	3
	2.1. Descritores.....	3
	2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
	2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	3
	2.4. Metodoloxía.....	4
3	Obxectivos.....	5
4	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
	4.1. Competencias transversais	5
	4.2. Competencias xerais	5
	4.3. Competencias específicas da titulación.....	6
5	Organización dos contidos.....	6
	5.1. Contidos.....	6
	5.2. Organización.....	7
6	Procedemento de avaliación.....	7



1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/ ; http://www.escolarte.com/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Historia do deseño gráfico				
Disciplina	Historia do deseño gráfico				
Carácter	Obrigatoria da especialidade (O.E.)	Tipo	Teórica (T.)	Duración	Anual (150 h.)
Curso	2º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais		2 (72 totais)			
Horas de traballo non presencial		72			
Horas de tutoría		6			

2 Descrición da disciplina

2.1. Descritores

- Coñecemento, análise e significado do deseño gráfico. Deseñadores/as e tendencias.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2. Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Esta disciplina non ten relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

2.3. Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

Na disciplina trátase a evolución das manifestacións do deseño gráfico desde a súa orixe ate a actualidade. Preténdese que o alumnado adquira, a través do coñecemento e reflexión sobre o

contexto histórico, social e cultural no que se desenvolve o deseño, unha formación crítica sobre estilos e movementos, tendencias e deseñadores.

2.4. Metodoloxía

Actividades introdutorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas relacionadas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- **Formativa.**
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fóra del.

3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4 Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1. Competencias transversais

T2. Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T16. Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

T17. Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos.

4.2. Competencias xerais

X3. Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X5. Actuar como mediadores/as entre a tecnoloxía e a arte, as ideas e os fins, a cultura e o comercio.

X6. Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

X12. Afondar na historia e a tradición das artes e do deseño.

X13. Coñecer o contexto económico, social e cultural en que ten lugar o deseño.

X14. Valorar a dimensión do deseño como factor de igualdade e de inclusión social e como transmisor de valores culturais.

4.3. Competencias específicas da titulación

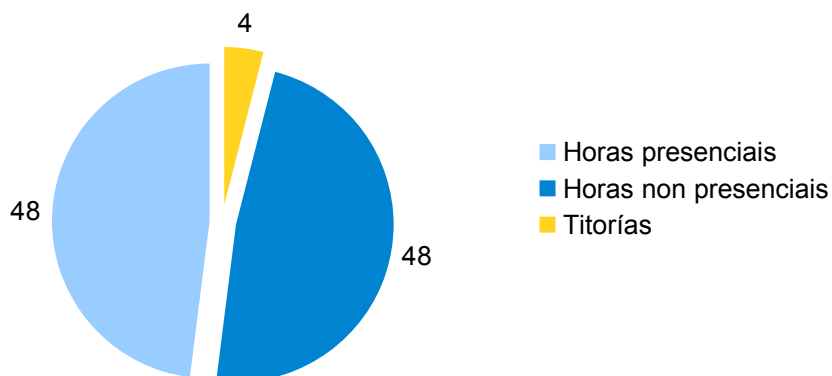
EG15. Reflexionar sobre a influencia social positiva do deseño, valorar a súa incidencia na mellora da calidade de vida e do ambiente e a súa capacidade para xerar identidade, innovación e calidade na produción.

5 Organización dos contidos

5.1. Contidos

- Época preindustrial.
- O século XIX: a influencia da Revolución Industrial.
- O deseño gráfico a comezos do século XX.
- O deseño gráfico ao servizo da propaganda política.
- O nacemento do deseño moderno: Bauhaus, Nova Tipografía e a súa influencia posterior.
- O deseño gráfico en Europa e EE. UU. na segunda metade do século XX.
- Outras tendencias e nacionalidades no Deseño Gráfico.
- Deseño gráfico na Postmodernidade.
- Deseño gráfico contemporáneo.
- Deseño gráfico en España
- Deseño gráfico en Galicia

5.2. Organización



6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.