Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Historia del Diseño
(2018 - 2019)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Historia del Diseño	Código: 199472204

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Humanidades**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Bellas Artes
  Filología Inglesa y Alemana
- Área/s de conocimiento:
  Dibujo
  Filología Inglesa
- Curso: **2**
- Carácter: **Obligatoria**
- Duración: **Segundo cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **6,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **Español e inglés**

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: ALFONSO RUIZ RALLO

- Grupo: **1**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:	Lugar:
Ambos cuatrimestres: lunes, martes y miércoles de 11:00 a 13:00 horas	Despacho 2.05 o AD29 Facultad de Humanidades. Sección Bellas Artes. Por correo electrónico en aruiz@ull.edu.es

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:	Lugar:
Ambos cuatrimestres: lunes, martes y miércoles de 11:00 a 13:00 horas	Despacho 2.05 o AD29 Facultad de Humanidades. Sección Bellas Artes. Por correo electrónico en aruiz@ull.edu.es

- Teléfono (despacho/tutoría): **922318995 / 629263262**
- Correo electrónico: **aruiz@ull.es**
- Web docente: **http://www.campusvirtual.ull.es**

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Materias Culturales**
Perfil profesional: **Se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, introduciendo al alumno en el conocimiento de la historia general del diseño.**

5. Competencias

Específicas

E6 - Tener conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres
E7 - Estar familiarizado con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura. Conocer los aspectos más relevantes de la teoría del diseño. Capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado.

Generales

G1 - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.
G2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.
G4 - Capacidad comunicativa: capacidad para comprender y expresarse oralmente y por escrito en español y en una segunda lengua (inglés), dominando el vocabulario especializado;capacidad para buscar, usar e integrar la información.
G5 - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.
G6 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Supone estar familiarizado con el trabajo académico, sus modelos de rigor y sus procedimientos habituales; saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad. Capacidad de analizar e interpretar las fuentes documentales y literarias.
G9 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

Básicas

B2 - 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.
B3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
B4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

MÓDULO 1. DE WILLIAM MORRIS AL ART DÉCO
- Temas:
1. El movimiento Arts & Crafts
2. El Art Noveau
3. La democratización del lujo

MÓDULO 2. EL MOVIMIENTO MODERNO
- Temas:
4. Pioneros del movimiento moderno en Europa
5. Pioneros del movimiento moderno en Europa 2
6. El Movimiento moderno desde el margen
7. El Movimiento Moderno en América
8. El Movimiento Moderno en América 2
9: Las ferias del futuro 1
10: Las ferias del futuro 2

MÓDULO 3. DESPUÉS DE LA BOMBA
- Temas:
11. La profesionalización del diseño en América
12. La profesionalización del diseño en América 2
13. El diseño en la década de 1950
14. El diseño en la década de 1950 2
15. El diseño en la década de 1960
16. El diseño en la década de 1960 2

MÓDULO 4. LA POSMODERNIDAD
- Temas:
17. El diseño en la década de 1970. La transición hacia la posmodernidad
18. Diseño posmoderno

19. El inicio de la era digital

Actividades a desarrollar en otro idioma

Proyección y debate sobre la película \"Top Hat\" (1935)
Proyección y debate sobre la película \"North by Northwest\" (1959)
Proyección y debate sobre la película \"Two for the Road\" (1967)
Proyección y debate sobre la película \"The Poseidon Adventure\" (1972)
Elaboración de un trabajo sobre el artículo “A significance for A&P parking lots, or Learning from Las Vegas”, de Robert Venturi, Denise Scott Brown y Steven Izenour

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La asignatura se basa en:

- Clases presenciales que desarrollan los temas propuestos
- Estudio y análisis de casos mediante visitas y salidas de campo
- Proyección, análisis y discusión de cuatro películas relacionadas con los temas de la asignatura
- Lectura de la bibliografía básica del curso y realización de tres trabajos escritos (uno de ellos en inglés)
- Tutorías de seguimiento de los trabajos escritos.
- Ejercicios y apoyos al estudio en el aula virtual de la asignatura que el alumno debe seguir de forma autónoma

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	48,00	0,00	48,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	36,00	36,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	40,00	40,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]
Preparación de exámenes	0,00	14,00	14,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]
Realización de exámenes	2,00	0,00	2,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]

Estudio y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]
Total horas	60.0	90.0	150.0	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

CAMPI, ISABEL: \"Diseño y nostalgia. El consumo de la historia\". Santa & Cole.- Madrid 2007
DORMER, PETER: “El diseño desde 1945”. Destino / Thames and Hudson (El mundo del arte).-Barcelona 1993
HESKETT, JOHN: \"Breve historia del diseño industrial\" (Industrial design). Ed. del Serbal.- Barcelona 1985
MARGOLIN, VICTOR: "World History of Design". Bloomsbury.- Londres 2017
MEGGS, PHILIP B. y PURVIS, ALSTON W.: “Historia del diseño gráfico”. RM Verlag.- Barcelona 2009
VENTURI, ROBERT - SCOTT BROWN, DENISE: “A significance for A&P parking lots, or Learning from Las Vegas”, Cambridge, MA. MIT Press 1977
VVAA: “El diseño industrial en España”. Cátedra (Manuales de Arte).- Madrid 2010
WOODHAM, JONATHAN M.: \"Twentieth-Century Design\". Oxford University Press. Oxford 1997

Bibliografía Complementaria

CAPELLA, JULI - LARREA, QUIM: \"Nuevo diseño español\" Gustavo Gili.- Barcelona 1991
DE LONG, DAVID G. (Ed.): “Frank Lloyd Wright y la ciudad viviente” Catálogo de la exposición celebrada en el IVAM en septiembre de 2000
DOBROW, LARRY: “When Advertising tried Harder. The sixties: The Golden age of American Advertising”. Friendly Press Inc..- New York 1984.
FIEDLER, JEANNINE - FEIERABEND, PETER (Eds.): “Bauhaus” Könemann.- Colonia 2000
FISCHER, VOLKER (Ed.): “Design Now: Industry or Art?” Prestel.- Munich 1989
GIRALT-MIRACLE, DANIEL - CAPELLA, JULI - LARREA, QUIM (Editores): “Diseño industrial en España”. Ministerio de Educación y Cultura y Ministerio de Industria y Energía.- Madrid 1998.
LOEWY, RAYMOND: \"Lo feo no se vende\" (Never Leave Well Enough Alone) Ed. Iberia S.A..- Barcelona 1955.
MARTEGANI, PAOLO - MONTENEGRO, RICCARDO: “Digital Design. New Frontiers for the Objects”. Birkhäuser-Publishers for Architecture.- Basilea 2000
MEIKLE, JEFFREY L.: \"Twenty Century Limited. Industrial Design in America, 1925-1939\". Temple University Press (American Civilization).- Filadelfia. 1980
PACK, SUSAN: “Film Posters of the Russian Avant-Garde”. Taschen.- Colonia 1995
PEVSNER, NICOLAUS: “Pioneros del diseño moderno” Infinito.- Buenos Aires 2003
SANZ ESQUIDE, MIGUEL A. (Ed.): \"Frank Lloyd Wright\". Stylos.- Barcelona 1990
SCHÖNBERGER, ANGELA (Ed.): \"Raymond Loewy. Pioneer of American Industrial Design\". Prestel-Verlag.- Munich 1990
VVAA: “Phaidon Design Classics”. Phaidon.- Londres 2006 (3 vols.)
WHITFORD, FRANK: “La Bauhaus” Destino-Thames and Hudson.- Barcelona 1991
WOZENCROFT, JON: “The graphic language of Neville Brody”. Thames and Hudson.- Londres 1995

Otros Recursos

http://campusvirtual.ull.es
http://webpages.ull.es/users/aruiz/
http://www.tumblr.com/blog/aruizrallo
https://www.facebook.com/pages/Dise%C3%B1o-para-el-mundo-real/101393639944781
http://pinterest.com/aruizrallo/

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el artículo 6 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016) esta asignatura se evaluará por evaluación continua.

La evaluación continua constara de las siguientes pruebas:

Una prueba teórica, dos ejercicios escritos (uno individual sobre las lecturas obligatorias del curso y otro en grupo sobre el Art Déco). La realización de estos ejercicios exige el seguimiento de unas tutorías programadas. Se recomienda la participación activa en clase y el seguimiento diario de las actividades de ayuda al estudio propuestas en el aula virtual.

La asignatura cuenta con un examen teórico al finalizar el cuatrimestre. Para aprobar la asignatura es preciso aprobar este examen (se califica de 0 a 8,5), haber presentado el ejercicio sobre las lecturas obligatorias, el ejercicio sobre el Art Déco y haber realizado el ejercicio basado en el artículo \"Aprendiendo de Las Vegas\". Estas tres actividades se califican con un máximo de 1,5 puntos.

Los ejercicios sobre las lecturas obligatorias suman hasta 1,5 puntos a la calificación del examen, del siguiente modo:

Si se obtiene en el examen una calificación de 3,8 (4,5 en escala de 0 a 10) o superior, los ejercicios pueden subir la nota hasta 1,5 puntos

El requisito mínimo para acceder a la evaluación continua es haber presentado los dos ejercicios sobre las lecturas obligatorias. Además, deberán haber asistido y completado los formularios del aula virtual sobre las películas y todas las actividades y visitas organizadas durante el curso.

Los alumnos que no puedan examinarse mediante la evaluación continua podrán presentarse al examen y entregar los trabajos en la fecha en que este tenga lugar, pero solo le serán evaluados los trabajos entregados en el caso de superar el examen con una nota mínima de 4,3 sobre 8,5. En este caso, los trabajos podrán tener una puntuación máxima de 1,5. Su calificación final se obtendrá sumando la calificación obtenida entre los trabajos entregados y el examen realizado, constando este último como una calificación más dentro de la sucesión de ejercicios evaluados. En las siguientes convocatorias oficiales se procederá de la misma forma que lo descrito en este último punto

OBSERVACIONES:
- En la modalidad de evaluación continua, los trabajos entregados fuera de plazo no incrementarán nota, pero se considerarán entregados y suficientes para aprobar la asignatura si el alumno ha aprobado el examen

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de desarrollo	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]	Claridad y concisión en la exposición de las ideas, originalidad de la propuesta, nivel de relación del trabajo con los contenidos de la asignatura o con textos de referencia	85 %
Trabajos y proyectos	[B2], [B3], [B4], [B5], [G1], [G2], [G4], [G5], [G6], [G9], [E6], [E7]	Claridad y concisión en la exposición de las ideas, originalidad de la propuesta, nivel de relación del trabajo con los contenidos de la asignatura o con textos de referencia	15 %

10. Resultados de Aprendizaje

El alumno será capaz de:

- Conocer los antecedentes históricos que condujeron al nacimiento de la sociedad industrial y del diseño
- Conocer la historia general del diseño, desde el movimiento Arts & Crafts hasta la postmodernidad
- Conocer las principales corrientes historiográficas del diseño
- Conocer la bibliografía básica sobre el tema
- Desarrollar el pensamiento crítico sobre el diseño

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La asignatura se estructura en dos clases semanales de dos horas según se describe en el cronograma adjunto. La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Segundo cuatrimestre					
Semana	**Temas**	**Actividades de enseñanza aprendizaje**	**Horas de trabajo presencial**	**Horas de trabajo autónomo**	**Total**
Semana 1:	01	Clase teórica Tema 01: El Movimiento Arts & Crafts	2.00	5.25	7.25
Semana 2:	02, 03	Clases teóricas Tema 02: El Art Noveau Tema 03: la democratización del lujo Estudio de casos	4.00	5.25	9.25

Semana 3:	03, 04	Proyección y debate sobre la película \"Top Hat\" Tema 04: Pioneros del Movimiento Moderno en Europa	4.00	5.25	9.25
Semana 4:	05, 06	Clases teóricas Tema 05: Pioneros del Movimiento Moderno en Europa 2 Tema 06: El Movimiento Moderno desde el Margen	4.00	5.25	9.25
Semana 5:	07	Clases teóricas Lunes de Carnaval sin docencia Tema 07: El Movimiento Moderno en América 1	2.00	5.25	7.25
Semana 6:	08, 09	Clases teóricas Tema 08: El Movimiento moderno en América 2 Tema 09: Las ferias del futuro 1	4.00	5.25	9.25
Semana 7:	10, 11	Clases teóricas Tema 10: Las ferias del futuro 2 Tema 11: La profesionalización del diseño en América 1	4.00	5.25	9.25
Semana 8:	12, 13	Clases teóricas Tema 12: La profesionalización del diseño en América 2 Tema 13: El diseño en la década de 1950	4.00	5.25	9.25
Semana 9:	13, 14	Estudio de casos Proyección y debate sobre la película \"North by Northwest\" / Lectura de un artículo sobre la película en el aula virtual Clase teórica Tema 14: El diseño en la década de 1960	4.00	5.25	9.25
Semana 10:	15	Clases teóricas Tema 15: El diseño en la década de 1960 2 Proyección y debate sobre la película \"Two for the Road\"	4.00	5.25	9.25
Semana 11:	15	Clases teóricas Tema 15: El diseño en la década de 1960 2	4.00	9.00	13.00
Semana 12:	16	Clases teóricas Tema 16: El diseño en la década de 1970 Tema 16: El diseño en la década de 1970	4.00	5.25	9.25

Semana 13:	17	Clase teórica: Tema 17: Diseño Posmoderno Estudio de casos Proyección y debate sobre la película \"La aventura del Poseidón\"	4.00	9.00	13.00
Semana 14:	18	Clase teórica: Tema 18: El inicio de la era digital Trabajo en grupo Puesta en común de contenidos y aclaración de dudas	4.00	5.25	9.25
Semana 15:		Trabajo en grupos / evaluación Puesta en común de contenidos y aclaración de dudas	4.00	9.00	13.00
Semana 16 a 18:		Aclaración de dudas Prueba de evaluación escrita	4.00	0.00	4.00
		Total	60.00	90.00	150.00