

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Historia de la Comunicación Gráfica
- 5. Clave:** 40096
- 6. HC:** 03 **HT:** 00 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

María Angélica Castro Caballero
Isabel Salinas Gutiérrez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 09 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje de Historia de la comunicación gráfica es aportar al estudiante el conocimiento de los antecedentes históricos del diseño gráfico, entendidas como las primeras expresiones nacidas desde la necesidad comunicativa así como la sistematización del conocimiento en métodos y teorías del diseño gráfico que dieron respuestas en contextos sociales determinados. Esto brinda al alumno antecedentes teóricos de su profesión y un bagaje cultural útil para el desarrollo de sus proyectos de comunicación visual.

Esta asignatura se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter obligatoria, correspondiente al Área de Gestión y Humanidades y brindará las bases necesarias para el resto de las asignaturas teóricas y los talleres de diseño. Se sugiere que el alumno tenga conocimientos básicos sobre la historia del arte y la cultura internacional.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Analizar el desarrollo histórico del diseño gráfico, a través del análisis integral del contexto, teorías, filosofías, métodos, técnicas y tecnologías de cada momento y producto identificado como trascendente e innovador, para considerarlas como marco referencial en el desarrollo proyectual de problemas de diseño gráfico contemporáneo con una visión amplia y carácter crítico.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

1. Elaboración de ensayo en el cual analizará y argumentará el origen y desarrollo del fenómeno del diseño gráfico relevante, ocurrido durante el periodo de tiempo de la prehistoria a la Revolución Industrial, considerando las circunstancias y aportes sociales, económicas, políticas, tecnológicas, ideológicas y teóricas que influenciaron a que se manifestara ese producto u obra gráfica.
2. Diseñar un video para exponer la investigación sobre el fenómeno de comunicación visual analizado.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Comunicación visual en la Prehistoria, Edad Antigua y Edad Media.

Competencia:

Describir el desarrollo histórico del diseño gráfico, a través del análisis contextual de carácter antropológico, social, cultural, artístico, tecnológico de sucesos representativos por su aportación a la disciplina, para identificar las experiencias que esa historia brindan a la práctica actual del diseño gráfico con una visión interdisciplinar y carácter crítico.

Contenido:

Duración: 15 horas.

- 1.1 Manifestación de la comunicación visual en la Prehistoria
 - 1.1.1 Las cifras y el diseño de los números
 - 1.1.2 El origen de la comunicación con imágenes en las cuevas.
- 1.2 Manifestación de la comunicación visual en la Edad Antigua
 - 1.2.1 Modelos de clasificación de la escritura
 - 1.2.2 La escritura semítica
 - 1.2.3 Medios de comunicación y símbolos gráficos en Egipto
 - 1.2.4 El origen del papel en China
- 1.3 Manifestación de la comunicación visual en la Época Medieval
 - 1.3.1 Los manuscritos medievales. La caligrafía, las técnicas de encuadernación y conservación del libro.
- 1.4 El grabado.
 - 1.4.1 Alberto Durero. Los aportes en el grabado y teoría en el arte.

UNIDAD II. Comunicación visual en la Edad Moderna

Competencia:

Analizar los aportes de las artes gráficas y comunicación visual en determinadas sociedades europeas, desde el enfoque cultural, tecnológico y estético, a través de la investigación de casos de estudio representativos en la historia del diseño gráfico; para identificar estrategias útiles y reinterpretarlas en la práctica actual de esta disciplina con una visión creativa.

Contenido:

Duración: 15 horas

2.1 La evolución de la imprenta.

2.1.1 El origen de la imprenta moderna en Alemania con Johannes Gutenberg.

2.1.2 La imprenta en Italia y el trabajo de Nicolas Jenson.

2.1.3 La imprenta, en Italia y el trabajo de Aldo Manucio.

2.1.4 La imprenta, en Francia y el trabajo de Claude Garamond.

2.1.5 Los sistemas métricos para el diseño editorial y el trabajo de Pedro Simón Forunier, Francisco Ambrosio Didot y Fermín Didot.

UNIDAD III. Comunicación visual en la Edad Moderna y la Revolución Industrial

Competencia:

Identificar los principios ideológicos, las bases teóricas, tecnología y sistematización de medios de comunicación editoriales que hicieron posible la identidad del diseño gráfico en la sociedad moderna europea a través de la investigación de movimientos filosóficos-sociales y el origen de medios de comunicación visual masivo; para exponer el desarrollo de las prácticas e identidad del diseño gráfico contemporáneo con una visión crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 18 horas

- 3.1 La gráfica popular Victoriana.
- 3.2 Forma y función. Los constructos de la filosofía del diseño en el Art and Craft y Modernismo.
- 3.3 Características del diseño tipográfico y la imagen en el Modernismo.
- 3.4 La fotografía.
 - 3.4.1 El origen técnico de la fotografía.
 - 3.4.2 El origen de la fotografía como medio de comunicación.
- 3.5 Origen de la producción y diseño de medios editoriales.
 - 3.5.1 Los inicios del periódico como medio de comunicación.
 - 3.5.2 Los inicios de la revista como medio de comunicación.

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- El docente será un facilitador que organiza al grupo en el desarrollo de investigaciones
- Asesoría metodológica
- Presenta los temas de apoyo a partir del discurso oral, material audiovisual, bibliografía relevante y apuntes.
- Motivar la dinámica en los debates
- Realizar revisiones periódicas de los avances de cada producto; con el objeto que el alumno consiga el nivel de crítica, creatividad y reflexión que requiere la competencia propuesta en esta unidad de aprendizaje.

Estrategia de aprendizaje (alumno):

Para que el alumno alcance la competencia y desarrolle el conocimiento en los temas propuestos, elaborará documentos académico-científico, infografías, exposición de investigación, diálogos y debates. A partir de las siguientes habilidades:

- Observar y distinguir los fenómenos de comunicación.
- Buscar información en las diversas fuentes de información.
- Dominar los sistemas para hacer referencias.
- Memorizar y relacionar fechas, nombres, conceptos, hechos.
- Interpretar información.
- Argumentar una idea.
- Manejo de vocabulario y ortografía especializada para el desarrollo de ideas escritas y verbales.
- Manejo de reglas gramaticales para la redacción.
- Creatividad para relacionar información.
- Organización de información.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- 1 Exposición de la investigación	20%
- 2 Documento académico-científico (ensayo).....	70%
- 2 Exámenes.....	10%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Archeologie cultura.(2020). <i>Hace 36 000 años de la cueva de Chauvet-Pont d'Arc</i>. http://archeologie.culture.fr/chauvet/es</p> <p>Barnard Malcom. (2013). <i>Graphic design as Communication</i>. (eBook). Hoboken: Routledge. [Clásica]</p> <p>Collins, P. (1970). <i>Los ideales de la Arquitectura Moderna; su evolución 1750-1950</i>. Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Housel, D.J. (s.f.). <i>Revolución Industrial</i>.</p> <p>Lascaux. Arqueología y Cultura Francia. (2020). <i>Lascaux</i>. http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr/node/5475/puits</p> <p>Meggs, B. P. (2000). <i>Historia del diseño gráfico</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Museo de Louvre. (2020). http://musee.louvre.fr/visitelouvre/index.html?defaultView=rdc.s46.p01&lang=ENG</p> <p>Museo del Prado. (2020). <i>Catálogo de su Colección</i>. https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte</p> <p>Müller-Brockmann, J. (2001). <i>Historia de la comunicación visual</i>. 2nda Ed. Editorial G.G. Diseño. [Clásica].</p> <p>Newhall, B., Thevenet, H.A. (tr.).(2002). <i>Historia de la fotografía</i>. Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Peiffer, J. (ed). Espino, Nuño (Trad.) (2000). <i>Dürer, Albrecht. De la Medida</i>. Akal [Clásica]</p> <p>Promotora Estatal de Lingüística PROEL (2013). <i>Alfabetos de Ayer y Hoy</i>.</p>	<p>Ignace J. Gelb, (trad.) Adell, Alberto. (1976). <i>Historia de la escritura</i>. Alianza Universidad. [Clásica].</p> <p>Riggs, T. & Grieshaber, J.(autores). Del Molino Casanovas S. (trad.) (2010). <i>Tipos. Tipografías clásicas para el diseño contemporáneo</i>. Parramón Arquitectura y Diseño. [Clásica]</p> <p>Tagle, M. (2007). <i>Historia del libro: texto e imágenes</i>. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Alfagrama. [Clásica]</p> <p>Maurizio Damiano-Appia. (2006) <i>Arte egipcio: el esplendor del arte de los faraones</i>. Ediciones Folio. [Clásica].</p> <p>Vázquez, S.M., Gómez,S.C. & Lugo, V.C.<i>Historia del arte</i> (2017). Cengage Learning Editores,S.A.</p> <p>Yasunari Kitaura. (1991). <i>Historia del arte en China</i>. Cátedra. [Clásica]</p>

<http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos>

Satúe, E. (2012). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial S.A. [Clásica].

Serrano, Q. A. (Coord). (2014). *Todo sobre caligrafía*. Badalona, Parramón, (2nda. Ed.). [Clásica]

Suarez, F.J.F. & Woudhuysen, H.R. (2013). *The book. A Global History*. Oxford University Press. [Clásica]

Timothy, S. (2018). *Letterforms: Typeface Design From past to Future*. Quarto Publishing Group USA Inc.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Historia de la comunicación gráfica debe contar con título de diseño gráfico, comunicación visual o área afín, con conocimientos avanzados de historia, teoría del diseño y metodología de la investigación; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, analítico y que fomente la participación en clase, el trabajo en equipo, la creatividad en el desarrollo y la exposición de una investigación.