

# 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:** Gráfica y Vanguardias
- 5. Clave:** 40102
- 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

Martha Patricia Alcaraz Flores  
Isabel Salinas Gutiérrez

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

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 10 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

La finalidad de la unidad de aprendizaje Gráfica y Vanguardias es comprender la relación entre las corrientes del arte vanguardistas del siglo XX y el diseño gráfico como profesión. Además, aporta fundamentos para entender el ejercicio profesional e interpretación de elementos gráficos mediante el análisis y la identificación de rasgos compositivos, así como el desarrollo de creatividad con postura analítica y sensible. La unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio, se imparte en la etapa disciplinaria y pertenece al área de conocimiento: Gestión y Humanidades. Se recomienda haber cursado Historia de la Comunicación Gráfica.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Desarrollar un proyecto de diseño considerando las características de las vanguardias artísticas europeas de principios del siglo XX, a través de un análisis de las influencias sociales, valores estéticos y de composición para su aplicación en el diseño gráfico actual, con una postura analítica y sensible.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Proyecto de diseño que aplique y justifique las características gráficas de las vanguardias artísticas del siglo XX, recontextualizado a las necesidades actuales.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. La invención de la modernidad**

**Competencia:**

Comprender el desarrollo histórico de la gráfica de principios del siglo XX, a través de la clasificación de las vanguardias artísticas europeas, para distinguir las condicionantes que dieron origen a la disciplina del diseño gráfico, con una actitud crítica e interpretativa.

**Contenido:**

**Duración:** 18 horas

- 1.1 Contexto histórico y cultural de inicios del siglo XX en Europa
  - 1.1.2 El legado del periodo impresionista
  - 1.1.3 Crítica y rupturas del arte antiguo
  - 1.1.4 *Art Nouveau* y *Art Deco*
- 1.2 Corrientes artísticas que influenciaron la producción gráfica del siglo XX
  - 1.2.1 Expresionismo
  - 1.2.2 Fauvismo
  - 1.2.3 Cubismo
  - 1.2.4 Futurismo
  - 1.2.5 Dadaísmo
  - 1.2.6 Constructivismo Ruso
  - 1.2.7 Suprematismo
  - 1.2.8 Neoplasticismo
  - 1.2.9 Surrealismo

## UNIDAD II. La concepción del diseño como profesión

### Competencia:

Identificar las bases del diseño gráfico internacional, mediante el análisis de los movimientos artísticos, para comprender la influencia sociopolítica en los avances de la profesión, con una actitud reflexiva y propositiva.

### Contenido:

**Duración:** 15 horas

- 2.1. Escuela de artes de Glasgow y sucesión de Viena
- 2.2. El Plakatstil y el Sachplakat
- 2.3. *De Stijl*
- 2.4. La experimentación fotográfica
- 2.5. La Bauhaus: la gran escuela de diseño
- 2.6. Desarrollo del estilo tipográfico internacional

## UNIDAD III. Abstracción y diseño gráfico

### **Competencia:**

Aplicar los rasgos visuales de las vanguardias abstractas del arte, mediante el análisis de los elementos gráficos constitutivos de las distintas corrientes artísticas, para la generación y justificación de proyectos de diseño gráfico con actitud creativa y responsable.

### **Contenido:**

**Duración:** 15 horas

3.1 El posmodernismo y las nuevas tendencias

3.1.1 La Escuela de Nueva York

3.2 Pop Art

3.3 Op Art

3.4 Minimalismo

3.5 Hiperrealismo

3.6 Debate del diseño gráfico actual

## 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):**

- Técnica expositiva
- Discusiones en clase
- Elabora y aplica evaluaciones
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Retroalimenta de manera individual y grupal

**Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Trabajo en equipo
- Exposiciones
- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de lecturas
- Elabora y entrega actividades en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

## 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**

- Exposiciones.....	10%
- Exámenes.....	30%
- Actividades.....	30%
- Proyecto de diseño.....	30%
<b>Total.....</b>	<b>100%</b>

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Baltanás, J. (2004). *Diseño e Historia. Invariantes*. Gustavo Gili. [clásica].
- Droste, M. (2012). *Bauhaus: 1919-1933*. Taschen. [clásica].
- Fiedler, J. (2006). *Bauhaus*. H.F.Ullmann. [clásica].
- Gropius, W. y Bayer, H. (2021). *Bauhaus, 1919-1928*. TheMuseum of Modern Art. [www.moma.org/calendar/exhibitions/2735](http://www.moma.org/calendar/exhibitions/2735) [clásica].
- Hogge, S. (2012). *50 cosas que hay que saber de Arte*. Ariel [clásica].
- Lupton, E. y Miller, A. (1994). *El ABC de la bauhaus y la teoría del diseño*. Gustavo Gili [clásica].
- Meggs, P. (2000). *Historia del diseño gráfico*. Trillas [clásico].
- Museo de la Bauhaus. (2020). <https://www.bauhaus.de/en/>
- Museo de Arte Moderno. (2020). *Art Terms*. <https://assets.moma.org/collection/terms/>
- Robinson, M. S. (2017). *Bauhaus masterworks*. FlameTree.

### Complementarias

- Blackwell, L. (2004). *Tipografía del siglo XX*. Gustavo Gili [clásica].
- Frontisi, C. (2005). *Historia visual del arte*. Larousse [clásica].
- Heller, S. (2008). *Ironfists: Brandingthe 20th Century TotalitarianState*. Phaidon. [clásica]
- Phillip, S. (2013). *Ismos: para entender el arte moderno*. Turner [clásica]
- Satué, E. (2018). *El Diseño Gráfico: Desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial
- Seddon, T. (2015). *El diseño gráfico del Siglo XX: una retrospectiva de los estilos gráficos y los nombres clave del diseño*. Promopress [clásica]
- Sparke, P. (1999). *El diseño en el siglo XX*. Blume. [clásica]
- Wiedemann, J. (2017). *TheHistory of GraphicDesign. Vol.1, 1890–1959*. Taschen

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje Gráfica y Vanguardias debe contar con título en áreas afines a las artes plásticas, historia del arte, diseño gráfico o comunicación visual. Preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente. Ser proactivo, tener dominio en artes gráficas y visuales, además de un buen manejo de tecnologías de la información y comunicación.