

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO		
Identificador:	33512		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	DESARROLLO CURRICULAR		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Teoría y análisis de los principios del diseño, aproximaciones históricas. La cultura y en la sociedad contemporánea. El proyecto en el tiempo presente.

Principales movimientos artísticos del siglo XX. El clasicismo creativo en la vieja Europa. Las corrientes americanas. Tradiciones creativas de la cultura hispana. El boom creativo latinoamericano en la segunda mitad del XX. El mestizaje en la generación de las ideas. Composición y crítica teórica.

La asignatura de Historia y Teoría del Diseño, cumple con la finalidad de procurar las herramientas teóricas de análisis a los procesos de diseño enmarcados en la sociedad contemporánea. De la misma forma, se busca el análisis en perspectiva histórica del desarrollo de las disciplinas proyectuales hasta la consolidación del diseño como un campo del conocimiento autónomo, siempre visto desde una mirada multidisciplinar. Se pretende entender al diseño como una disciplina con un desarrollo particular, pero en estrecha vinculación con otras áreas del conocimiento, para de esta manera comprender su inserción en una trama de sentido histórico que permita al estudiante dimensionar la importancia del diseño en la vida cotidiana.

Enfocado el estudio de la Historia y Teoría del diseño desde una perspectiva humanista amplia, se plantea una mirada sincrónica que permita romper con las cronologías, proponiendo problemas que serán analizados con recurso a las manifestaciones del diseño y sus disciplinas afines.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
	G04	Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos del diseño digital de la sociedad actual.
	G06	Usar la lengua inglesa con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño digital y de las artes aplicadas.
	G08	Desarrollar, a través de las herramientas y oportunidades del diseño digital, valores tales como la solidaridad, interculturalidad, igualdad, compromiso, respeto, diversidad, integridad, accesibilidad universal, propios de una cultura democráticas contemporánea.
Competencias Específicas de la titulación	E05	Conocer de forma adecuada la historia general del Arte, el Diseño, la Arquitectura y la Ingeniería y tener capacidad para reconocer e interrelacionar las experiencias de la historia con situaciones y necesidades del presente, así como comprender y gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales.
	E08	Conocer de manera adecuada las tradiciones, artísticas, arquitectónicas, urbanísticas y paisajísticas de la cultura occidental, así como de sus fundamentos técnicos, climáticos, económicos, sociales e ideológicos, la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer y comprender la Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño.
	R02	Dominar el conocimiento, análisis y significado histórico del diseño.
	R03	Comprender y asimilar el significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea.

	R04	Conocer a los diseñadores y tendencias contemporáneos, así como, comprender sus lógicas de actuación profesional.
	R05	Dominar convenientemente la teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas: