



UNR Universidad
Nacional de Rosario

Facultad de Arquitectura Planeamiento y Diseño

PROGRAMA ANALITICO DE ASIGNATURA OBLIGATORIA

Carrera:	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
Plan de Estudios:	Resolución 183/2022 C.S.

Nombre de la Asignatura:	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
Encargado de curso:	ESP. DI Luisina Zanuttini
Año Académico:	2023 (vigencia s/resolución 082/2018 CD)
Código:	01-08

Régimen de Cursado:	Semestral
Carga Horaria Semanal:	2 HS.
Teoría:	1 HS
Práctica:	1HS
Programa basado en 15 semanas útiles	
Carga Horaria Total:	30 HS
Dedicación del estudiante fuera de clase:	
Total de horas presupuestadas:	30
Créditos:	3

REGIMEN DE PROMOCION Y REGULARIZACION (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

Concepto	Promoción	Regularización
Asistencia	90%	80%
Trabajos Prácticos Entregados	100	100
Trabajos Prácticos Aprobados	8 (ocho) o más	6 hasta menos de 8
Evaluaciones Parciales Aprobadas	8 (ocho) o más	6 hasta menos de 8
Otros (especificar)		

~ **Promoción** (aprobación directa) estudiantes que cumplan con el 90%de la asistencia y que aprueben con 8 o más los trabajos y las evaluaciones parciales obtendrán la aprobación de la asignatura. Recupera sólo una instancia de evaluación.

***Regular** (aprobación con examen final obligatorio) estudiantes que cumplan con el 80%de la asistencia y que logren promediar con 6 (seis) hasta 8 (ocho)

Asistencia** 90% de habilita a tener 2 (dos) inasistencias – 80% de asistencia – habilita a tener 3 (tres) inasistencias que no sean consecutivas.

Cuando el estudiante obtenga 3 (tres) inasistencias consecutivas injustificadas, pierde la condición de regularidad.

EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación
ZANUTTINI, Luisina	Diseñadora Industrial	Profesora Titular	Simple
Guisen Ariel	Arquitecto	JTP /a cargo de curso	Simple
Ricci, Federico	Arquitecto	JTP /a cargo de curso	Simple
Silva, Angélica	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP /a cargo de curso	Simple
Gonzalez, Soledad	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP /a cargo de curso	Simple
Ibarra, Tomás	Arquitecto	JTP /a cargo de curso	Simple
Florencia Spiaggi	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP /a cargo de curso	Simple
Pan, Emmanuel	Diseñador Gráfico	JTP	Simple
Rodriguez, Natalia	Arquitecta	JTP	Simple
Darder, Felipe	Arquitecto	JTP	Simple
Acosta, Martín	Arquitecto	JTP	Simple
Antelo, Fidela	Arquitecta	JTP	Simple
Moschitta, Lucía	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Arias Perez, Diana	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Aricó, Lucía Belén	Diseñadora en Comunicación Visual	JTP	Simple
Cecilia Paula Plüss	L. Bellas Artes	JTP	Simple
Cecilia Pellegrini	ARQ	JTP	Simple
Luisina Palavecino	LDCV	JTP	Simple
Ivana Farré	ARQ	JTP	Simple
Mariana Álvarez	ARQ	JTP	Simple
Renzo Candia	Estudiante de Arquitectura FAPYD UNR	Auxiliar de Segunda	Simple
Jaqueline Barbero Tabares	Diseñadora Integral - Estudiante de Arquitectura FAPYD UNR	Auxiliar de Segunda	Simple
Ignacio Ceres	Estudiante de Arquitectura FAPYD UNR	Auxiliar de Segunda	Simple

OBJETIVOS GENERALES

Para los estudiantes se proponen los siguientes objetivos:

- *Conocer el devenir histórico del Diseño Gráfico y su consolidación como campo disciplinar*
- *Desarrollar las capacidades de los estudiantes en el conocimiento y la interpretación de la complejidad de la cultura material y de la producción disciplinar; desde una dimensión histórica. RESOLUCIÓN C.S. N° 157/2022)*
- Continuar con el estudio de la historia del diseño, como espacio de análisis y reflexión sobre la memoria colectiva desde la cultura material y simbólica.
- Comprender a la historia como una *caja de herramientas* (teóricas y prácticas) para el proceso de proyectual.
- Contribuir al sentido de pertenencia disciplinar, concibiendo al diseño como campo del hacer estratégico dentro del medio socio-productivo y comercial inmediato, regional y global.

FUNDAMENTACION

En la construcción del saber disciplinar específico, la historia cobre un valor institucionalizador. La historia es el presente. Los modos de construcción del pasado se reconstruyen desde un pensamiento situado en la

actualidad y la definen. La historia provee una metodología para analizar el rol del Diseño Gráfico a nivel social y productivo desde sus raíces y hacia sus ramificaciones, incorpora influencias étnicas como estéticas, vincula los fenómenos con los contextos globales y locales, permite comprender el proceso de conformación del Diseño Gráfico como disciplina autónoma y su impacto social, productivo y económico.

“Necesitamos una historia crítica del diseño gráfico para: proponer distintas maneras de pensar la forma gráfica. Es mucho el interés por el inventario histórico del diseño gráfico. Para los profesionales, el vasto archivo de formas visuales es una fuente inagotable de inspiración. Para los estudiantes, es el espacio donde hallar un precedente. Las industrias de los multimedios de alcance masivo consumen ideas a una velocidad escalofriante. Los recursos gráficos impresos y en línea se expanden rápidamente y están siempre presentes y accesibles. Los diseñadores buscan modelos que sorprendan para que sus trabajos se destaquen en los campos de la publicidad, la edición, la creación de identidad, la producción de embalaje y el diseño de la información. Pero la historia de las *ideas acerca de la forma* es difícil de recuperar. Necesitamos un vocabulario que nos ayude a entender el modo en que el diseño gráfico comunica. (...) la reflexión histórica brinda cierta comprensión de cómo el diseño adquiere forma dentro de los sistemas culturales.” (Drucker, McVarish, 2021)¹

Afianzando el enfoque de Historia del Diseño, estudiamos historia porque nos entendemos como seres sociales, como *operadores culturales* (Ledesma, 2001), ejerciendo prácticas significativas que implican e intervienen en el sistema productivo, económico y sociopolítico actual. La cultura del proyecto delega en la historia el espacio donde el análisis, la reflexión y la crítica se alojan, se ejercitan y se conciben como las principales herramientas que alimentan al pensamiento proyectual. “Y comprender mejor el diseño como práctica cultural. Como fenómeno cultural, el diseño gráfico se encuentra en el seno de las instituciones. Los estudios de diseño, las agencias de publicidad, las editoriales, las imprentas y las compañías mediáticas así como las escuelas y los programas que brindan formación profesional, todos ellos son modelados por fuerzas culturales históricas.” (Drucker, McVarish, 2021)

La finalidad de esta materia es promover en los/las estudiantes la idea de sujeto como parte constitutiva de una cultura, apropiada a partir de registros (gráficos, textuales, relacionales) que dan cuenta de un pasado material y simbólico que nos es común. En simultáneo y en relación al campo del diseño gráfico específicamente, busca abordar de forma crítica la relevancia del contexto, en particular sobre las interacciones que se producen entre la comunicación, el arte, la industria y el consumo.

Intentaremos abordar lo global y local en simultáneo, utilizando como principal herramienta la relación de acontecimientos que dan cauce y nos permiten comprender la complejidad de la última mitad del S XX y los primeros veinte años del S XXI.

Para comenzar nos ubicaremos, en términos cronológicos, desde la década de 1950 recuperando los principios consolidados del Movimiento Moderno. Década donde se comienza a entrelazar la construcción del saber disciplinar específico donde el Diseño va a cobrar un valor institucionalizador, primero a nivel global y luego va a penetrar en lo local/regional. La

¹ Drucker, J. y McVarish, E. (2021) Una historia del Diseño Gráfico de la prehistoria hasta el SXXI. AMPERSAND- 9789874161543

modernidad legitima al funcionalismo como tendencia única, como fundamento absoluto del proyecto, amparado por la producción industrial seriada, la acumulación de riqueza en menor tiempo y a bajos costos, la estandarización de componentes y la sedimentación del positivismo. Instalada ya la máquina en la vida cotidiana, las potencias económicas, fundamentalmente agroindustriales, como Estados Unidos, y algunos países europeos, buscan nuevos horizontes y orientan las inversiones y el financiamiento a la industria pesada. A partir de un estudio y análisis comparativo con la década de 1960, período de transición entre el Proyecto Moderno y el Proyecto Posmoderno.

La década de los '60 *"Es caracterizada por una década de "Revolución Cultural"* (Cassullo, 1999) muchas de las luchas que se han logrado, que hoy llaman nuestra atención, que podemos encontrar en las publicidades, en las formas, en la textualidad de los producciones, por ejemplo.

Las últimas tres décadas del Siglo XX, se caracterizarán a partir de lo que plantea Francesco Morance, en su texto *Contratendencias. Una nueva cultura de consumo* (1993). Este texto nos posibilitará indagar ¿cuáles son las producciones de diseño y cómo éstas responden a las nuevas lógicas instaladas por el Mercado Global y Consumista? El diseño, en este período se concibe como la herramienta principal de comunicación, consumo, persuasión y reconstrucción. En este contexto se comienza a afianzar como campo, desde la práctica (intelectual y profesional), interviniendo en los modos de vida y repercutiendo en una crisis medioambiental sin retorno.

Los acontecimientos de impacto internacional a comienzos del Siglo XXI, responden a una crisis global y local de las instituciones, ya debilitadas por los nuevos paradigmas y por los avances científicos, técnicos, tecnológicos que provocan un profundo giro y colocan al proyecto en otra posición.

(...) asistimos al despliegue de una proyectualidad compartida, donde se ponen en juego las complejidades de la interacción cultural, de las distintas experiencias y saberes socializados en el territorio, de las relaciones de género, de la incidencia de las nuevas tecnologías. Esta mirada supone un cambio en la consideración de los actores: ya no se trata de profesionales quienes poseen el saber ilustrado y lo ponen en práctica o lo llevan a la comunidad, sino que en el mismo proceso de diseño interactúan y se valorizan los saberes locales, los saberes de los usuarios. Esto da cuenta del pasaje de una proyectualidad objetual a otra situacional: el proceso de diseño trasciende la resolución específica del objeto en pos del desarrollo de una situación integral. (Ledesma y Nieto, 2018:24)

La historia es presente. Los modos de construcción del pasado se reconstruyen desde un pensamiento situado en la actualidad y la definen. La historia provee metodologías para analizar el rol del diseño gráfico desde sus raíces, hacia sus ramificaciones, vincula los fenómenos con los contextos globales y locales, permite comprender el proceso de su conformación como disciplina autónoma y su impacto social, productivo y económico será inagotable.

"Los diseñadores gráficos alguna vez fueron artesanos de la primera manuscrita y el signo pintado. Después fueron trabajadores de los talleres de imprenta, atareados con las cajas de tipos o sobre de las mesas de montaje. Luego se convirtieron en profesionales con habilidades especializadas. Más recientemente, pasaron a ser considerados artistas, incluso celebridades.

El abordaje crítico del diseño gráfico y su historia es útil para quienes busque hacer una lectura del paisaje cultural de la vida contemporánea. Para los diseñadores, esa clase de abordaje proporciona competencias

conceptuales (formas de pensar) que amplían sus capacidades de producción (formas de hacer). Reconocer la dimensión histórica del campo arroja luz sobre las elecciones que los profesionales hacen todos los días, y también la dinámica cultural dentro de la que operan.” (Drucker, McVarish, 2021)

Por último, pensar en profesionales de diseño capaces de tomar de decisiones éticas que favorezcan al ambiente, que sean capaces de desarrollar proyectos que mejoren la vida de las personas, que se inserten en el medio social productivo con aptitud, estrategia e inteligencia.

CONTENIDOS GENERALES

Conformación y consolidación del Diseño Gráfico como disciplina. Influencias del campo artístico, tipográfico y publicitario en el proceso. Vínculos productivos con el fordismo, el toyotismo y la industria 4.0. El impacto de las tecnologías digitales en la producción de diseño y en su reposicionamiento hacia la innovación. La imagen de marca y su relación con la estructura empresarial. La incorporación a la academia del saber disciplinar. Las corrientes de Diseño. La relación con los procesos económicos, políticos y sociales de los siglos XX y XXI. El Diseño Gráfico en Argentina y en América Latina. El impacto de la globalización en la disciplina.

“Como profesión, el diseño gráfico opera dentro de una red de limitaciones. Las cuestiones jurídicas y económicas, las convenciones establecidas en el comercio y los negocios, las costumbres sociales y culturales, y las actitudes hacia las imágenes, el lenguaje, la composición y la representación son influencias invisibles -aunque poderosas- sobre cada diseñador en particular y sobre el campo de en general.” (Drucker, McVarish, 2021)

Conformación y consolidación del diseño gráfico como disciplina. Influencias del campo artístico, tipográfico y publicitario en el proceso. Vínculos productivos con el Fordismo, el Toyotismo y la industria 4.0. El impacto de las tecnologías digitales en la producción de diseño y en su reposicionamiento hacia la innovación. La imagen de marca y su relación con la estructura empresarial. La incorporación a la academia del saber disciplinar. Las corrientes de diseño. La relación con los procesos económicos, políticos y sociales de los siglos xx y xxi. El diseño gráfico en argentina y en américa latina. El impacto de la globalización en la disciplina. (Plan de estudios RESOLUCIÓN C.S. N° 157/2022 p.25/26-)

Los contenidos se organizan en dos Unidades Temáticas (UT) que están establecidas en primer lugar por niveles de abordaje espacial. Están dispuestos en su interior es a partir de un criterio de periodización temporal que comparten.

La UT1 aborda la cultura material y simbólica en escenarios internacionales. El diseño gráfico (dg) y la profesionalización disciplinar. La UT 2 comprende la cultura material y simbólica en escenarios regionales y nacionales. El diseño gráfico (dg) y la institucionalización de la disciplina y su posterior consolidación.

La periodización que utilizaremos está contemplada en dos momentos:

- Los '50 y '60 – DISEÑO MODERNO y DISEÑO DE TRANSICIÓN
- Los '70, '80 y '90. & 2001 – 2015 - DISEÑO POSMODERNO

A continuación se mencionan los temas específicos de cada unidad para desarrollar en la asignatura HDG (2023)

CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMATICOS)

UT 1 CULTURA MATERIAL Y SIMBÓLICA EN ESCENARIOS INTERNACIONALES. El Diseño Gráfico (DG) y la profesionalización disciplinar.

UT 1 a -DISEÑO MODERNO y DISEÑO DE TRANSICIÓN INTERNACIONAL ('50 y '60)

Los '50

Proceso de consolidación del DG. Antecedentes Modernos. Escuelas de Diseño (HFG de Ulm – Escuela de Nueva York)

Influencia del Sistema productivo hegemónico. Sociedad de Consumo, los Mass Media [1950]

- IDENTIDAD CORPORATIVA Relación con la estructura empresarial
- referentes empresas – producciones

Los '60

Transiciones entre la Cultura Moderna y la Cultura Posmoderna. Transformaciones en el Sistema productivo y económico mundial.

Contracultura, *Revolución Cultural*,

Ruptura de Paradigmas modernos.

Cambios de Sistema Productivo – Sistema Fordista – Sistema Toyota

Nuevos avances científicos-técnicos. Influencias Artísticas.

- referentes asociaciones - empresas – producciones - escuelas
- Vogue es una revista estadounidense de moda que se fundó en 1892. Su fundador fue Arthur Baldwin Turnure. Cuando falleció en 1909, la revista pasó a manos de la editorial Conde Nast P - publications Inc. Fue la primera publicación estadounidense que logró conquistar
- AIGA American Institute of Graphic Arts - se fundó en 1914 como un pequeño club de artistas gráficos, impresores, editores e ilustradores en la ciudad de Nueva York.
- ICSID - Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial. Fue fundada en 1957 a partir de un grupo de organizaciones internacionales centradas en el diseño industrial.
- Otl Aicher (ALEMANIA) HFG de ULM -
- DG - Deborah Sussman (EEUU)
- Revista Time premio al «Mejor Diseño de la Década»

UT 1 b -DISEÑO POSMODERNO INTERNACIONAL (1970 a hoy)

Los '70, '80 y '90

Cambios en la relación entre tiempos y espacios. La Globalización, la Sociedad de la Imagen.

Contratendencias Posmodernas (Francesco Morance – Producto Señalético – Mímico - Meyeútico).

Nuevos avances científicos-técnicos. Evolución de sistemas digitales – unificación de sistemas de producción y publicación.

Influencias Artísticas

Los No Lugares – Los Ciberespacios (Marc Auge)

referentes empresas – producciones

- DG Ellen Lupton EE.UU

- DG Michael Bierut EE.UU
- DG Paula Scher EE.UU
- DG Steff Geissbuhler EE.UU

- The Face es una revista mensual británica de música, moda y cultura publicada originalmente entre 1980 y 2004 y relanzada en 2019. (1980, Londres)

2001 – 2015

El cambio de Siglo. Desplazamientos disciplinares, de una *proyectualidad objetual a otra situacional*(Ledezma, 2015)

La sociedad Digital – Globalización de los mercados, Crisis Medioambiental

Redes Sociales – Redes de Consumo -

Nuevas concepciones de Diseño: Diseño Emocional. Diseño Sustentable. Diseño Políticas Públicas. Diseño De Experiencias. Diseño Social

referentes empresas – producciones

World Design Organization- La Organización Mundial del Diseño WDO (2017)

UT 2 CULTURA MATERIAL Y SIMBÓLICA EN ESCENARIOS REGIONALES Y NACIONALES. El Diseño Gráfico (DG). La institucionalización de la Disciplina y su posterior consolidación.

UT 2 a -DISEÑO MODERNO y DISEÑO DE TRANSICIÓN NACIONAL ('50 y '60)

Los '50

- Procesos de industrialización en Argentina. Modelos económicos, políticas de producción, consumo y promoción del diseño. – Industrialización por Sustitución de Importancias –ISI- (segunda etapa) (1946-1958).

- Institucionalización del Diseño Gráfico – Centros educativos, de investigación y promoción del DG

- Influencias Artísticas – Arte Concreto, Funcionalismo, Art decó, Estilo Internacional

- Revista Nueva Visión (1951-1957)
- Carreas Universitarias: UNCuyo – UNLP- etc.
- referentes, empresas – producciones

Los '60

- Procesos de industrialización en Argentina. Modelos económicos, políticas de producción, consumo y promoción del diseño – Industrialización por Sustitución de Importancias –ISI- (tercera etapa) (1958-1976)

- Institucionalización del Diseño Gráfico – Centros educativos, de investigación y promoción del DG

- Influencias Artísticas – Pop Art – Op art – segundas vanguardias del S XX

- Instituto de Diseño (IDI) - Instituto Di Tella – Revista

referentes, empresas – producciones

UT 2 b -DISEÑO POSMODERNO NACIONAL (1970 a hoy)

Los '70, '80 y '90

- Procesos de industrialización en Argentina. Modelos económicos, políticas de producción, consumo y promoción del diseño – Modelo Aperturista con globalización económica. Neoliberalismo (1976-2001)
- Institucionalización del Diseño Gráfico – Centros educativos, de investigación y promoción del DG
 - Influencias Artísticas – Arte efímero – Arte Contemporáneo - Arte digital -
 - Carreras Universitarias: UBA – UNC
 - IDENTIDAD CORPORATIVA Relación con la estructura empresarial referentes, empresas – producciones

2001 – 2015

- El cambio de Siglo. - Procesos de industrialización en Argentina. Modelos económicos, políticas de producción, consumo y promoción del diseño – Modelo Mixto – (AGROEXPORTADOR-ISI) (2001/3 a 2015)
- Institucionalización del Diseño Gráfico – Centros educativos, de investigación y promoción del DG
 - Influencias Artísticas – Arte digital - Nuevas Tecnologías Industria 4.0
 - CMD – Centro Metropolitano de Diseño
 - Fundación IDA – Archivo de Diseño Gráfico / Industrial
 - DISUR – Red de Carreras de Diseño de Universidades Públicas Latinoamericanas
 - Sello del Buen Diseño – Programa de Diseño Nacional
 - Carreras Universitarias: UNMdP – UNL –etc
- referentes, empresas – producciones:

METODOLOGÍA

DOS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (EM) PARA ABORDAR EL CONTENIDO

1ra -EM – REDES HISTÓRICAS

“El recurso de red(es) funciona como una herramienta de visualización, donde se entrelazan capas de información e interpretación, no visibles algunas. Una interfaz *viva* que permite pensar cómo cada una de sus piezas teje determinados acontecimientos que inevitablemente impactan en el campo disciplinar en lo global y en lo local. Poder usar una herramienta dinámica y en constante movimiento para una asignatura ‘*teórica*’, intenta promover la configuración de una ‘meta herramienta cognitiva’ con un lenguaje que elige potenciar los contenidos que se abordan.” (Zanuttini y Silva, 2023 p.1)

La primera estrategia se basa en EJES ESTRUCTURANTES² para el estudio de nuestra disciplina desde la dimensión histórica.

² “Cuando nos damos cuenta de que el diseño gráfico da forma a nuestro horizonte conceptual y también a nuestro mundo visible, debemos aceptar el modo en que se materializa en los medios de comunicación nuestra visión de lo que consideramos posible -o imposible- dentro del rango de la experiencia, la acción y la comprensión humana. (...) Una historia crítica se propone desenmascarar las bases ideológicas que quedan ocultas tras una historia convencional. Por definición, toda narración lineal y perfecta es falsa, y esconde las múltiples capas de tensiones y dilemas que operan en la cultura. El abordaje crítico que proponemos aquí pone en primer plano cuestiones y temas particulares. Al atravesar periodos históricos con categorías temáticas, el abordaje implica que muchas cuestiones sobre las que se hace foco en un determinado momento histórico pueden resultar útiles para examinar otro momento histórico. (Drucker, McVarish, 2021)

1. TIEMPOS Y ESPACIOS
2. ORGANIZACIÓN POLITICA ECONÓMICA
3. CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS – TECNOLOGICOS
4. ARTE (ARTESANÍA) –
5. INSTITUCIONALIZACIÓN DISCIPLINAR (DISEÑO GRÁFICO)³
6. RELACIONAL

Es sustancial para los/as Diseñadores leer las redes que se establecen entre los contextos, los sujetos que lo habitan y la cultura simbólica situados en tiempos y espacios; se plantean sus relaciones puntualizando cómo, dónde, cuándo, porqué y para qué se generan los objetos como *intermediarios* culturales, la autora María del Valle Ledesma⁴ define la actividad del diseñador como *operador cultural*, atravesados por una red social compleja de instituciones que se hacen eco dentro de nuestro campo y que son inevitables para el funcionamiento de las sociedades contemporáneas.

2DA. EM – ANALISIS de la CULTURA MATERIAL Y SIMBÓLICA DESDE LA DIMENSIÓN HISTÓRICA

La intención de esta estrategia es identificar y analizar producciones representativas de los diferentes momentos históricos, para poder comprender **cómo por medio del lenguaje visual y material (piezas gráficas) las sociedades en general, y el DG en particular, se ha manifestado y dejan los testimonios de una época histórica a nivel global y a nivel local.**

Para ello, utilizaremos dos recursos fundamentales:

El primero, utilizarán el texto **“La Lectura del Objeto” Gay, A. Bulla, R. (2004)**, de éste recuperarán nociones generales que nos ayuden a analizar rasgos de tipicidad que son característicos de cada momento histórico estudiado.

El segundo, articulan con **Taller de Diseño Gráfico I - Cátedra Marull “TODAS” las herramientas de análisis aprehendidas.** A continuación se recuperan referencias del trabajo realizado (TP1 y 2) en el primer cuatrimestre.

- *“Introducir los lenguajes visuales como generadores de sentido.*
- *Comprender qué es el signo visual, la síntesis conceptual y morfológica. Realizar la síntesis gráfica con organización reticular. Trabajar el campo visual y el universo gráfico.*
- *Comprender mediante la práctica los postulados de la teoría de la Gestalt sobre la percepción como fenómeno psicológico: la relación figura/fondo, la pregnancia, cierre, proximidad, etc*
- *Detectar los rasgos geométricos básicos que componen la estructura de forma de cada pieza gráfica*
- *Analizar el contraste de luces y sombras. A qué medida debe ajustarse la imagen. Composición de la imagen y su estructura.*

(Guías de Trabajos Prácticos IyII - TDGI, Cátedra Marull,2023)

³ Agregar el texto: Referencias institucionales en relación al surgimiento campo del diseño industrial – Luisina Zanuttini 2019 – amplía el texto de Los Ejes Estructurantes (2022), para complementar los ejes.

⁴ Doctora en Diseño por la Universidad de Buenos Aires y especializada en Teoría y Crítica del Diseño. Actualmente se desempeña como Profesora Titular Regular en la materia Comunicación en la Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires; Profesora en el Doctorado y en la Maestría en Diseño de la misma universidad; es también Profesora de Teoría y Práctica del Diseño en la Universidad Nacional del Litoral. Integra Comisiones de Doctorado en la FADU-UBA, la FADU UNL y la UNER y dirige la Maestría en Estrategia y Gestión en el Área del Diseño de la UNNOBA. Ha sido Vicedirectora de la Carrera de Diseño Gráfico y Directora de la Carrera de Especialización Docente en la FADU UBA.

Las actividades que se van a realizar en la asignatura se concentran en **dos momentos**.

Clases de Orientación teórica bibliográfica se van a poner en juego los acontecimientos, sucesos, modos de apropiación, circulación y consumo de producciones en relación al diseño. Se trabajará con soportes variados cortos, imágenes, esquemas que sean ilustrativos y que faciliten el análisis reflexivo para abordar el material de lectura.

Clases de Taller⁵ un espacio de intercambio, se abordarán preguntas que nos acerquen a la reflexión y al análisis desde una dimensión histórica. Las dinámicas de construcción colectiva de conocimiento, responden a un rol del profesor de taller activo, donde se interpele el contenido y se establezcan puntos de encuentro para lograr aprendizaje significativo. Será determinante para que se logre este ambiente de trabajo, un estudiante curioso, atento, que intervenga y participe activamente en el desarrollo de las clases.

Las entregas de las actividades prácticas, de evaluación serán obligatorias.

RECURSOS PARA COMUNICAR

- Guías de lecturas
- Redes Históricas - Síntesis grafica conceptual
- Imágenes- intervenciones- instalaciones- collage - gráficos - esquemas - mapeos - ideogramas -
- Infografías - fichas

La modalidad de trabajo será variada en relación directa a los contenidos a desarrollar. Incluirá predominantemente clases expositivas y de taller presenciales, éstas últimas se basan en el análisis de producciones gráficas, signos representativos, testigos de los acontecimientos históricos estudiados.

- Un trabajo practico - obligatorio (dos instancias) (Recuperatorio sólo instancia I)
- Un parcial obligatorio - el parcial, será un espacio evaluación individual sobre el contenido abordado.

Un recuperatorio de parcial-

PAUTAS DE EVALUACION

- La evaluación se puntuará del 0 al 10, y se aplicará a: los trabajos prácticos, los parciales, y los esquemas o monografías.
- Las evaluaciones parciales se aprueban con nota igual o mayor a 6 (SEIS).
- Los estudiantes que cumplan con el 80 % de la asistencia y obtengan nota igual o mayor a 8 (ocho) en los trabajos y parciales, promocionará la materia.
- El examen final para alumnos regulares se aprueba con nota igual o mayor a 6 (SEIS), que será equivalente al 60% (sesenta por ciento) del total de la actividad evaluada.
- El examen final para alumnos libres se aprueba con nota igual o mayor a 6 (SEIS), que

⁵ El Taller, es un espacio de construcción de conocimiento colectivo. Se propone facilitar información sobre el recorrido histórico que se plantea. En un primer momento, se busca conocer reflexivamente sobre los acontecimientos y momentos paradigmáticos que han cambiado el pensamiento socio-productivo. Luego, se intenta lograr una comprensión crítica sobre el lugar que el diseño ocupó la cultura material y social. Por último, se establecerán nexos para entender a la historia como un proceso recursivo, no lineal, que nos ofrece fundamentos discursivos y conceptuales de diseño.

será equivalente al 60% (sesenta por ciento) del total de la actividad evaluada; y luego la segunda instancia sobre contenidos de cada unidad.-

TIPOS DE EVALUACIÓN (seguimiento docente)

- Asistencia y participación en clases de taller.
- Las evaluaciones parciales.
- El examen final será evaluado a través de preguntas para su desarrollo (oral y/o escrito).
- Seminarios parciales en entregas de trabajos prácticos.
- Ficha de seguimiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de HDG se basan en dos cuestiones claves. Primero, en el manejo (estudio, reflexión, análisis crítico) del contenido histórico (Unidades Temáticas) y Segundo en la Forma (representación del contenido -Red Histórica), *"El contenido no es independiente de la forma en la cual es presentado. La forma tiene significados que se agregan al contenido transmitido, produciéndose una síntesis, un nuevo contenido"*⁶ de presentación propuesta por el enfoque de la asignatura.

- Comprende y logra dar cuenta de los condicionantes históricos culturales y su influencia en el campo del diseño gráfico específico dentro del período de estudio a nivel global-local.
- Reflexiona sobre los contenidos de las unidades temáticas de forma crítica y desde una perspectiva proyectual e histórica.
- Reflexiona sobre la relación sujetos/producciones/contexto en relación al enfoque de la asignatura, la historia desde un enfoque sociocultural.
- Reconoce e identifica diseñadores, producciones y empresas (estudios) icónicas dentro del período de estudio a nivel global-local.
- Realiza intervenciones en clase, participa de la propuesta pedagógica desde fundamentos teóricos bibliográficos de la asignatura.
- Acepta las críticas, tanto de docentes como de sus pares, sobre el desempeño en sus trabajos.

Se responsabiliza en el cumplimiento de lo pautado para las entregas con actitud positiva.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA GENERAL (citar s/normas APA)

Título	Historia del Diseño Gráfico
Autores	Philip B. MEGGS
Editorial	MC GRAW HILL
Año de Edición	TERCERA EDICIÓN- 1998

Título	Una historia del Diseño Gráfico de la prehistoria hasta el SXXI
--------	---

⁶ Edwards, V (1995) Las formas de conocimiento en el aula. En E. Rockwell (coord) La escuela cotidiana (pp 145-172) Fondo de Cultura Económica. México

Autores	Johanna Drucker, Emily McVarish ·
Editorial	Ampersand.
Año de Edición	2021

Título	El siglo de la publicidad 1898-1998
Autores	ALBERTO BORRINI
Editorial	ATLANTIDA
Año de Edición	1998

Título	Historia del diseño en América Latina y el caribe”
Autores	Silvia Fernández, Gui Bonsiepe
Editorial	Editora Blücher
Año de Edición	2008

Título	“Diseño del Siglo XX”
Autores	Fiell P. y C
Editorial	Editorial TASCHEN, China
Año de Edición	(2005)

Título	El-diseño-Grafico
Autores	RICHARD HOLLIS
Editorial	Ediciones Destino
Año de Edición	2000

Título	Cartografía de las Tendencias del Diseño Gráfico en doble perspectiva: el reagrupamiento conceptual a a visualización de la información. Estados Unidos, años 80 y 90
Autores	Florenca Spiaggi
Editorial	TESINA DE GRADUACIÓN FADU UNL
Año de Edición	2017

Título	Una historia del Diseño Gráfico de la prehistoria hasta el SXXI
Autores	Johanna Drucker, Emily McVarish
Editorial	
Año de Edición	2021

Título	<i>"La lectura del objeto"</i>
Autores	Gay Aquiles y Bulla Roberto
Editorial	Ediciones Centro cultura tecnológica
Año de Edición	1994

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

Título	<i>"Historia del Arte"</i>
Autores	Gombrich, Ernst Hans Josef
Editorial	Editorial DIANA,
Año de Edición	1995

Título	"Diseño. Toda la historia"
Autores	Whilide, E.
Editorial	Editorial BLUME
Año de Edición	(2017)

15.3 Otras Fuentes de Información

- <https://www.aiga.org/>
- Fundación IDA
- Canal Encuentro - Facebook: @canalencuentro
- Revista Nueva Visión
- Revista Digital CMD – IF (2009 - 2018) - <http://revista-if-cmd.blogspot.com/>
- Red de Carreras de Diseño en Universidades Públicas Latinoamericanas – Facebook: @RedDisur
- Contar - Facebook: @somoscontar
- Bauhaus movement Facebook: @bauhaus.movement

CRONOGRAMA Historia del Diseño Gráfico – Licenciatura de Diseño de Gráfico
Facultad de Arquitectura Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario

S	FECHA	ACTIVIDAD	CONTENIDO	TIPO	MODALIDAD
1	24.08	Lanzamiento Asignatura – Programa – Medios de Comunicación – explicación de TP	programa	EXPLICATIVA Y ORGANIZATIVA	presencial
2	31.08	CLASE de ORIENTACIÓN 1 – GLOBAL LOCAL – Los '50 y Década de los 60 – Esquicio	UNIDAD I/II/III	ORIENTACIÓN TEÓRICA/TALLER	VIRTUAL - ASINCRONICA
3	07.09	CLASE DE TALLER DESARROLLO ENTREGA ESQUICIO Lanzamiento - Instancia I – RED HISTORICA – 1960 a HOY GLOBAL LOCAL	UNIDAD I/II/III	[1] CLASE DE TALLER	presencial
4	14.09	CLASE de ORIENTACIÓN 2 – GLOBAL – LOCAL 1970, 1980 y 1990.-.	UNIDAD II	ORIENTACIÓN TEÓRICA	VIRTUAL - ASINCRONICA
5	21.09	DIA DEL ESTUDIANTE			
6	28.09	DESARROLLO TP – Instancia I	UNIDAD I/II/III	TALLER	presencial
7	05.10	ENTREGA INSTANCIA I – Enchinchada y seminario oral	UNIDAD III	[2] EVALUACION + TALLER	presencial
8	12.10	CLASE de ORIENTACIÓN 3- GLOBAL – 2001 - Hoy	UNIDAD I/II/III	ORIENTACIÓN TEÓRICA	VIRTUAL - ASINCRONICA
9	19.10	DESARROLLO TP – Instancia I – DEVOLUCIÓN DE INSTANCIA I -	UNIDAD I/II/III	[2] CLASE DE TALLER	presencial
10	26.10	CLASE DE TALLER DESARROLLO TP – Instancia I Y II - consultas de parcial	UNIDAD I/II/III	[4] CLASE DE TALLER	presencial
11	02.11	Entrega TRABAJO PRACTICO Enchinchada seminario oral - (Instancia I completa y II)	UNIDAD I/II/III	EVALUACION	presencial
12	09.11	Parcial ESCRITO INDIVIDUAL – Recuperatorio tp (instancia 1) sólo entregan laminas por moodle	UNIDAD I/II/III	EVALUACION	presencial
13	16.11	Correcciones – consultas – devolución de notas	UNIDAD I/II/III	Correcciones	VIRTUAL SINCRONICA
14	23.11	RECUPERATORIO PARCIAL	UNIDAD I/II/III	EVALUACION	presencial
15	30.11	Fin de la cursada – entrega de condiciones		-	