

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA ARTE Y DISEÑO GRÁFICO CONTEMPORÁNEOS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16988

EQUIPO DOCENTE: Guim Espelt gespelt@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

La asignatura presenta y desarrolla los contenidos propios de la historia del diseño gráfico.

Se abordan aspectos de contexto cultural, progreso tecnológico y evolución de los estilos (atendiendo a los ejes local/global) que marcan la evolución de la figura profesional del diseñador gráfico/diseñadora gráfica y de la producción de artefactos de comunicación.

Se dota al alumnado de un marco referencial. Se fomenta la mirada multidisciplinar y el espíritu crítico para dominar un discurso argumentativo y fundamentado. Se pretende que el conocimiento adquirido tenga aplicación práctica al abordar proyectos de investigación sobre diseño gráfico.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I. Laboratorio de Investigación: cápsulas teóricas y ejercicios prácticos en relación a:

- Sobre qué hacer investigación
- Dónde hacer investigación
- Gestionar los resultados de investigación
- Contextualizar la investigación
- Presentar la investigación

Bloque-II. Catálogo tipográfico

- Clasificación tipográfica: las letras renacentista, barroca, neoclásica, romántica, realista, moderna geométrica, moderna humanista y posmoderna.
- Investigación sobre el origen histórico, particularidades estilísticas y características técnicas de una tipografía para crear su catálogo tipográfico.

Bloque-III. Investigación aplicada

- Recopilación de información necesaria para la realización coherente de nueve elementos gráficos de distinta tipología.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - 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
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.

- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Utiliza un lenguaje respetuoso con la cuestión de género, tanto en las producciones orales como escritas.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Entiende los procesos de producción, los materiales, sus propiedades y aplicaciones en los entornos propios de la especialidad.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. Presenta y defiende un proyecto individual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	20	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	60	60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Catálogo tipográfico	20%	NO	P-5
Actividad-2 Laboratorio de investigación	20%	NO	P-2
Actividad 3A Cartel	6%	SI*	P-1/P-5
Actividad 3B Portada	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3C Flyer	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3D Cubiertas de libros	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3E Disco	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3F Revista	9%	SI*	P-1/P-5
Actividad 3G Camiseta	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3H Totebag	6%	NO	P-1/P-5
Actividad 3I Etiqueta	9%	SI*	P-1/P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Bringhurst, Robert. 2005. *The elements of typographic style* (3a ed.). Vancouver: Hartley & Marks. México, Librería-Fondo de Cultura Económica.
- Corbeto López, Albert; Garone Gravier, Marina. 2015. *Historia de la tipografía. La evolución de la letra desde Gutenberg hasta las fundiciones digitales*. Valencia: Campgràfic.
- Gil Cerracín, Emilio. 2019. *Pioneros del diseño gráfico en España*. Barcelona: Experimenta Libros, 2019.
- Jury, David. *Graphic design before graphic designers. The printer as a designer and craftsman, 1700-1914*. Londres: Thames & Hudson, 2012.
- Lleida: Mileno. 2012. *(Historia de la tipografia. L'evolució de la lletra des de Gutenberg fins a les foneries digitals*. Lleida: Pagès.
- Loxley, Simon. 2020. *La belleza de los tipos*. Valencia: Campgràfic.
- Meggs, Philip Baxter; PURVIS, Philip Alston Willcox. *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM Verlag, 2009.
- Thompson, Ellen Mazur. *The origins of graphic design in America, 1870-1920*. New Heaven / Londres: Yale University Press, 1997.