



SÍLABO

1. Datos generales y específicos de la asignatura

FACULTAD	INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA	
ESCUELA	DISEÑO GRÁFICO	
CARRERA	DISEÑO GRÁFICO	
SEDE	MATRIZ ESPOCH	
MODALIDAD	PRESENCIAL/EN LÍNEA RESOLUCION 221.CP.2020	
ASIGNATURA	HISTORIA DEL DISEÑO	
NIVEL	TERCERO	
PERÍODO ACADÉMICO	PERIODO ACADÉMICO ESPECIAL ABRIL – SEPTIEMBRE 2020, RESOLUCIÓN 221.CP.2020, RESOLUCIÓN 240.CP.2020	
CAMPO DE FORMACIÓN	CÓDIGO	TOTAL DE HORAS
INTEGRACIÓN DE SABERES, CONTEXTOS Y CULTURA	DISL1319	32
NÚMERO DE HORAS SEMANAL	PRERREQUISITOS	CORREQUISITOS
3	DISL1413	NINGUNO

2. Estructura y desarrollo de la asignatura

Unidad N° 1 Título de la unidad: Desarrollo del diseño desde el periodo medieval hasta el Siglo XVIII	OBJETIVO DE LA UNIDAD: Determinar los legados de diseño medieval a través del estudio para aplicarlos en la elaboración de soportes gráficos básico.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el aula	Autónomas
<ul style="list-style-type: none"> - Paleocristiano - Diseño Bizantino - Diseño preromántico - Diseño romántico - Diseño gótico 	Modalidades organizativas: <ul style="list-style-type: none"> - Clases teóricas - Clase práctica - Tutoría - Estudio y trabajo en grupo - Estudio y trabajo autónomo individual Métodos de enseñanza y aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Deductivo - Inductivo - Analítico – Sintético - Expositivo / Lección magistral - Dialéctica - Experimental 	Recursos Técnicos: <ul style="list-style-type: none"> - Módulo específico - Bibliografía básica y especializada - Bibliografía complementaria - Hoja de talleres - Sílabo Recursos Tecnológicos o informáticos: <ul style="list-style-type: none"> - Aula virtual - Computador - Proyector - Medios de conectividad 	Docente: <ul style="list-style-type: none"> - Explica los fundamentos del diseño gráfico desarrollados durante las principales corrientes del diseño medieval. - Describe los elementos del diseño gráfico aplicados durante el diseño medieval 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación sobre la aplicación del diseño en el periodo medieval - Identifica elementos gráficos básicos en el estudio de piezas gráficas de la época. - Ejemplifica casos aplicativos de los principales aspectos

	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) <p>Técnicas y estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas Socráticas - Lluvia de ideas - Organizadores gráficos - Mapas conceptuales - Resolución de problemas - Resúmenes - Desarrollo de casos prácticos - Lecturas críticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos de almacenamiento 	<ul style="list-style-type: none"> - Explica los puntos evolutivos del diseño gráfico, durante el periodo estudiado. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra los elementos estudiados en piezas gráficas básicas inéditas - Explica de manera crítica la aplicación de elementos básicos de diseño. - Resuelve casos prácticos 	<ul style="list-style-type: none"> evolutivos descubiertos. - Construcción de organizadores gráficos de los contenidos impartidos en clase o videos compartidos en el Entorno de Aprendizaje Virtual - Realización de ensayos a partir de la lectura de artículos científicos.
<p>LOGROS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce correctamente los soportes gráficos evolutivos del periodo medieval hasta el siglo XVIII. - Expresa adecuadamente a través de ilustraciones manuales los fundamentos del diseño gráfico desarrollados en la época estudiada. - Relaciona eficazmente con el diseño gráfico una cantidad de hechos históricos ordenados cronológicamente. 				

Unidad N° 2 Título de la Unidad: Desarrollo del diseño moderno	OBJETIVO DE LA UNIDAD: Identificar los principales aportes y características del diseño moderno al diseño gráfico actual para aplicarlos en piezas gráficas básicas en función a las tendencias comerciales.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el aula	Autónomas
<ul style="list-style-type: none"> - Renacimiento - Barroco, manierismo y rococó - Ilustración - Revolución Industrial - Eclecticismo historicista 	Modalidades organizativas: <ul style="list-style-type: none"> - Clases teóricas - Clase práctica - Tutoría - Estudio y trabajo en grupo - Estudio y trabajo autónomo individual Métodos de enseñanza y aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Deductivo - Inductivo - Analítico – Sintético - Expositivo / Lección magistral - Dialéctica - Experimental 	Recursos Técnicos: <ul style="list-style-type: none"> - Módulo específico - Bibliografía básica y especializada - Bibliografía complementaria - Hoja de talleres - Sílabo Recursos Tecnológicos o informáticos: <ul style="list-style-type: none"> - Aula virtual - Computador - Proyector - Medios de conectividad 	Docente: <ul style="list-style-type: none"> - Explica los grandes aportes del diseño moderno al diseño gráfico. - Describe los elementos del diseño gráfico expresado en el diseño moderno. - Define las áreas del diseño gráfico impactadas en época de diseño moderno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación sobre los aportes del diseño moderno al desarrollo de productos visuales actuales. - Identifica elementos gráficos básicos en el estudio de piezas gráficas de la época. - Ejemplifica casos aplicativos de los principales aspectos evolutivos descubiertos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) <p>Técnicas y estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas Socráticas - Lluvia de ideas - Organizadores gráficos - Mapas conceptuales - Resolución de problemas - Resúmenes - Desarrollo de casos prácticos - Lecturas críticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos de almacenamiento 	<p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la importancia diseño moderno en el diseño gráfico - Muestra los elementos estudiados en piezas gráficas básicas inéditas - Explica de manera crítica el desarrollo del diseño gráfico durante la época. - Resuelve casos prácticos de problemas específicos 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora mapas mentales de los documentos bibliográficos complementarios enviados al aula virtual. - Realización de ensayos a partir de la lectura de artículos científicos
<p>LOGROS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica satisfactoriamente los legados del diseño moderno a la actualidad. - Expresa adecuadamente a través de ilustraciones manuales los fundamentos del diseño gráfico desarrollados en la época estudiada. - Diseña correctamente a partir del estudio de casos particulares. 				

Unidad N° 3 Título de la Unidad: Desarrollo del diseño gráfico contemporáneo, latinoamericano y ecuatoriano	OBJETIVO DE LA UNIDAD: Comprender desde la mirada crítica, la evolución del diseño gráfico contemporáneo, latinoamericano y ecuatoriano para la implementación de los principales elementos en proyectos visuales.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el aula	Autónomas
<ul style="list-style-type: none"> - Romanticismo, realismo, impresionismo, simbolismo. - Modernismo, art nouveau, jugendstil. - Vanguardias - Racionalismo. - Posmodernismo. - Barroco en Latinoamérica. - Arte y diseño en el siglo XIX en el Ecuador. 	Modalidades organizativas: <ul style="list-style-type: none"> - Clases teóricas - Clase práctica - Tutoría - Estudio y trabajo en grupo - Estudio y trabajo autónomo individual Métodos de enseñanza y aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - Deductivo - Inductivo - Analítico – Sintético - Expositivo / Lección magistral - Dialéctica - Experimental - Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Técnicas y estrategias: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas Socráticas 	Recursos Técnicos: <ul style="list-style-type: none"> - Módulo específico - Bibliografía básica y especializada - Bibliografía complementaria - Hoja de talleres - Sílabo Recursos Tecnológicos o informáticos: <ul style="list-style-type: none"> - Aula virtual - Computador - Proyector - Medios de conectividad - Dispositivos de almacenamiento 	Docente: <ul style="list-style-type: none"> - Explica los aportes al diseño de los más grandes movimientos artísticos del diseño contemporáneo. - Describe los elementos del diseño gráfico expresados en el diseño contemporáneo, latinoamericano y ecuatoriano. - Puntualiza los aspectos del diseño gráfico ecuatoriano y sus referentes. Estudiante: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características de los 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación sobre las ventajas y desventajas de la aplicación de los elementos del diseño contemporáneo. - Identifica elementos gráficos en el estudio de piezas gráficas de la época. - Ejemplifica casos aplicativos de los principales aspectos evolutivos descubiertos. - Elabora mapas mentales de los documentos bibliográficos complementarios enviados al aula virtual.

	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas - Organizadores gráficos - Mapas conceptuales - Resolución de problemas - Resúmenes - Desarrollo de casos prácticos - Lecturas críticas 		<p>movimientos artísticos del diseño contemporáneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra los elementos estudiados en piezas gráficas básicas inéditas - Explica de manera crítica el desarrollo del diseño gráfico en los distintos movimientos artísticos. - Resuelve casos prácticos de problemas específicos 	<p>Realización de ensayos a partir de la lectura de artículos científicos</p>
<p>LOGROS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distingue correctamente los principales referentes ecuatorianos y latinoamericanos y sus aportes al diseño gráfico. - Emplea eficientemente las bases históricas del diseño en el desarrollo de aplicaciones gráficas. - Maneja satisfactoriamente los elementos del diseño gráfico de manera consciente a sabiendas de sus necesidades. 				

3. Escenario¹ de aprendizaje

REALES	VIRTUALES	AÚLICO
• Prácticas de Campo	• Aulas Virtuales	• Clases Prácticas
	• Internet (Sitios Web)	• Talleres
	• Clases Teóricas (Moodle - Teams)	• Tareas
	• Tutorías	• Prácticas Externas
	• Redes Sociales	• Foros
	• Seminarios / Talleres	
	• Tareas	
	• Video conferencia	

4. Criterios normativos para la evaluación de la asignatura²

El profesor implementará la evaluación tomando como referencia el Programa Analítico de la asignatura y seleccionará al menos tres actividades para cada evaluación parcial, las calificaciones se anotarán con números enteros.

El profesor establecerá las actividades que considere para estas evaluaciones tomando en cuenta las recomendaciones de la comisión ocasional aprobada mediante Resolución 239.CP.2020

ACTIVIDADES A EVALUAR	PRIMER PARCIAL	SEGUNDO PARCIAL	TERCER PARCIAL	EVALUACIÓN FINAL	RECUPERACIÓN
Exámenes	---	---	---	12	20
Pruebas	2	2	2		
Lecciones					
Participación en clase					
Exposiciones					
Talleres	2	3	2		
Práctica de laboratorio/Campo					
Investigación formativa	1	1	1		
Tareas individuales	2	3	3		
Aula virtual	1	1	1		
Tareas grupales					
Proyectos			1		
TOTAL	8 PUNTOS	10 PUNTOS	10 PUNTOS	12 PUNTOS	20 UNTO

¹ Los escenarios son sitios donde se desarrolla en proceso de interaprendizaje

² Aplicar los Artículos 58, 59 y 60 del Reglamento de Régimen Académico Institucional vigente

5. Bibliografía básica y complementaria

BÁSICA
Lozano Fuente, J. M. (2015). Historia del Arte I. Grupo Editorial Patria. Recuperado de: https://elibro.net/es/ereader/epoch/39504?page=1 Disponible en la biblioteca virtual E-libro.
Zabala Vázquez, J. (2014). Los impresos antiguos: génesis material y su repercusión en la transmisión de los textos. Editorial UOC. Recuperado de: https://elibro.net/es/ereader/epoch/57757?page=1 Disponible en la biblioteca virtual E-libro.
COMPLEMENTARIA
Frascara, J. (2015). El poder de la imagen: reflexiones sobre comunicación visual. Ediciones Infinito. Recuperado de: https://elibro.net/es/ereader/epoch/78883?page=1 Disponible en la biblioteca virtual E-libro.

6. Perfil del profesor que imparte la asignatura

NOMBRE DEL PROFESOR	ANA LUCÍA RIVERA ABARCA
NÚMERO TELEFÓNICO	0984611236
CORREO ELECTRÓNICO	arivera@epoch.edu.ec
TÍTULOS ACADÉMICOS DE TERCER NIVEL	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO.
TÍTULOS ACADÉMICOS DE POSGRADO	MAGÍSTER EN DISEÑO Y GESTIÓN DE MARCA - MAGISTER EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACIÓN.

Lcda. Ana Lucía Rivera A. Mgs.

**NOMBRE Y FIRMA DEL
PROFESOR DE LA
ASIGNATURA**

Ing. Lorena Villacrés. Mgs.

**NOMBRE Y FIRMA DEL
COORDINADOR DE CAMPO**

Lic. Fabián Calderón, Mgs.

**NOMBRE Y FIRMA DEL
DIRECTOR DE CARRERA**

FECHA DE PRESENTACIÓN 2020-04-27