

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

2º - Historia del diseño
gráfico

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Historia del diseño gráfico
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Historia del diseño gráfico
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	Miércoles de 9:00 a 11:00 y viernes de 13:00 a 15:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	María Arregui Montero
Correo electrónico	marreguim@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura “Historia del diseño gráfico” ofrece al alumnado los conocimientos teóricos y conceptuales sobre los orígenes y desarrollo de este campo, lo que le servirá como referencia a lo largo de su carrera profesional. Se analizarán métodos, técnicas, procedimientos, así como el desarrollo del diseño gráfico dentro del contexto de las diferentes sociedades y contextos históricos. El planteamiento docente se ofrece desde una perspectiva global, ofreciendo al alumnado una visión de la evolución del diseño gráfico tanto desde la perspectiva de occidente como desde otras perspectivas de culturas no occidentales, con idea de que desarrollen su imaginario de manera amplia y que les permita trabajar en cualquier contexto cultural.

En las clases se fomentará el comentario de imágenes en base a las directrices ofrecidas por la docente, quien incentivará la actitud activa y participativa, la reflexión estética y analítica del alumnado. Igualmente se darán directrices para promover y desarrollar

su potencial de autoaprendizaje.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia “Historia del diseño gráfico” que engloba las asignaturas “Historia del diseño gráfico” y “Diseño gráfico español. Andalucía”.

Esta asignatura se imparte en primer curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas Obligatorias de Especialidad (OE) del primer curso de las EASD, siendo la misma de carácter cuatrimestral. Dicha asignatura aporta al estudiante 4 créditos de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Del arte gráfico al diseño. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX. Arts & Crafts y Art Nouveau. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas. Art Déco. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial. El estilo moderno en Europa. Influencia de las segundas vanguardias. Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

TEMAS

1. Del arte gráfico al diseño.
2. Actividad gráfica y publicitaria en las culturas antiguas.
3. Diseño gráfico en la Edad Media.
4. Diseño gráfico en el Renacimiento.
5. Diseño gráfico de los siglos XVI al XVIII .
6. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX.
7. Arts & Crafts y Art Nouveau.
8. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico.
9. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas.
10. Art Déco.
11. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial.
12. El estilo moderno en Europa.
13. Influencia de las segundas vanguardias.
14. Contracultura y consumo.
15. El final del siglo XX y la sociedad de la información.
16. Globalización y publicidad.
17. El diseño gráfico actual.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	62	62,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	0	0,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	5	5,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	2	2,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	2	2,00%
Total horas presenciales		75	75%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	20,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	3	3,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	5	5,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	103	4 ETCS
5.2 Recursos			
Para el desarrollo de la asignatura se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras - Aula informática, con proyector y acceso a internet. - Material facilitado para el estudio, como bibliografía y fotocopias de documentos indispensables para el estudio.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul: Diccionario visual de diseño gráfico. Index Book S.L. Barcelona, 2006. ANAUT, Norberto: Breve Historia de la Publicidad. Ed. Claridad. Buenos Aires, 1990. CARRULLA, J. y CARRULLA, A.: La Publicidad en 2000 carteles. Edicions 62. Barcelona, 1998. CHECA GODOY, A.: Historia de la Publicidad. Netbiblo. La Coruña, 2007. GUTIÉRREZ ESPADA, Luis: Historia de los medios audiovisuales (desde 1926). Ediciones Pirámide. Madrid, 1982. HOLLIS, Richard: El Diseño Gráfico. Ediciones Destino. Barcelona, 2000. MATTELART, Armand: La Publicidad. Paidós Comunicación. Barcelona, 1991. MEGGS, Phillip y PURVIS, Alston: Historia del diseño gráfico. Editorial Trillas. México, 1991. PIZARROSO, Alejandro: Historia de la propaganda. Eudema Universidad. Madrid, 1993. PUIG, J.J.: La Publicidad: Historia y técnicas. Mitre. Barcelona, 1986. RAMÍREZ, Juan Antonio: Medios de masas e Historia del Arte. Cuadernos de Arte Cátedra. Madrid, 1988. SALOMA RAMÍREZ, Margarita E.: Historia del Diseño Gráfico. Open Libra. Madrid, 2006. SÁNCHEZ GUZMÁN, J.R.: Breve Historia de la Publicidad. Editorial Ciencia. Madrid, 1989.			

SATUÉ, Enric: El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Forma. Madrid, 1988.

VÁZQUEZ MONTALBÁN, Manuel: Historia y comunicación social. Alianza. Madrid, 1985.

VV.AA.: Catálogo Exposición Toulouse-Lautrec y el cartel de la Belle Époque. Colección Musée d'Ixelles. Fundación cultural Mapfre Vida. Madrid 2005.

VV.AA.: Artes Gráficas. Ed. Escala. Florencia, 2010.

VV.AA.: El cartel europeo 1888-1938. Museo Picasso Málaga. Málaga, 2012.

VV.AA.: Cien años de Arquitectura y Diseño en Alemania. Deutscher Werkbund 1907-2007.

Museo de Arquitectura Universidad Técnica de Múnich. Museo Nacional Artes Decorativas de Madrid. Bonn, 2008.

VV.AA.: La vanguardia aplicada 1890-1950. Fundación Juan March. Madrid, 2012.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación
CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de

códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter teórico, donde el/la alumno/a pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura y las destrezas y conceptos adquiridos durante el semestre. Para aprobar la asignatura es obligatorio aprobar el examen con al menos una puntuación de 5. El alumnado que no apruebe el examen tiene derecho a acudir al examen de recuperación.	80 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas		%
Trabajos Individuales o en Grupos		20%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres		%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- Asistencias a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explique los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X			Del arte gráfico al diseño.
2ª	2ª Sesión	X			Actividad gráfica y publicitaria en las culturas antiguas.
3ª	3ª Sesión	X			Diseño gráfico en la Edad Media.
4ª	4ª Sesión	X			Diseño gráfico en el Renacimiento.
5ª	5ª Sesión	X			Diseño gráfico de los siglos XVI al XVIII.
6ª	6ª Sesión	X			Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX.
7ª	7ª Sesión	X			Arts and Crafts y Art Nouveau.
8ª	8ª Sesión	X			Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico.
9ª	9ª Sesión	X			El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas.
10ª	10ª Sesión	X			Art Déco.
11ª	11ª Sesión	X			El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial.
12ª	12ª Sesión	X			El estilo moderno en Europa.
13ª	13ª Sesión	X			Influencia de las segundas vanguardias.
14ª	14ª Sesión	X			Contracultura y consumo.
15ª	15ª Sesión	X			El final del siglo XX y la sociedad de la información.
16ª	16ª Sesión	X			Globalización y publicidad.
17ª	17ª Sesión	X			El diseño gráfico actual. Repaso y conclusiones finales.
18ª	18ª Sesión	X			Examen.

