

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

2º - Diseño gráfico
español. Andalucía

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Diseño gráfico español. Andalucía
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	2º - Diseño gráfico español. Andalucía
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	Haber cursado y superado o aprobado la asignatura: "Historia del Diseño Gráfico".
Calendario	De febrero a junio de 2026.
Horario de impartición	Martes de 13:00 a 15:00 y Miércoles de 9:00 a 11:00.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Juan Manuel Moreno Yagüe
Correo electrónico	juanmanuelmy@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Tras el desarrollo de la asignatura Historia del Diseño Gráfico, el segundo semestre se dedicará al estudio evolutivo del diseño gráfico en nuestro país, manteniendo los objetivos generales que se observaban para esta materia.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Historia del Diseño Gráfico. Se imparte en 2º y se inscribe dentro de las llamadas Obligatorias de Especialidad (OE) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 4 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

El Modernismo en el diseño gráfico español. Evolución del cartel taurino. La prensa ilustrada. Cartelismo e ilustración hasta 1936. Influencia de las vanguardias artísticas. El cartel en la guerra civil. La posguerra: publicidad y propaganda. Medios de masas en la segunda mitad del siglo XX. La transición democrática. El diseño gráfico andaluz. Últimas tendencias y grandes diseñadores y diseñadoras actuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1. El Modernismo en el origen del diseño español contemporáneo.
Diseño Gráfico desde el Modernismo hasta la Guerra Civil.
Nacionalismo, Regionalismo y Art Déco.
El Cartel.
2. Fotografía española hasta la Guerra Civil.
3. Recuperación del diseño gráfico a partir de los cincuenta en España.
La introducción del Racionalismo y el cartel de la guerra civil.
Las consecuencias de la guerra civil y las dificultades de la posguerra.
Desarrollismo y diseño en los años sesenta.
4. De la crisis de 1968 a la de 1975 y su influencia.
5. El "boom" del diseño gráfico español.
1980 la explosión el diseño gráfico.
Principales diseñadores.
6. El diseño gráfico para el ocio y el humor.
La cultura del ocio. Gráfica del humor. Origen e Historia del cómic.
Historia de la animación y los dibujos animados.
7. El diseño gráfico hasta la actualidad. Andalucía.

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.	50	50,00%
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.	20	20,00%
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.	3	3,00%
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.	0	0,00%

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.	3	3,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		76	76%
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.	10	10,00%
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	10	10,00%

	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.	4	4,00%
	Total horas de trabajo autónomo	24	24%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS
5.2 Recursos			
Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras: - Aulas con ordenador y cañón. - Biblioteca - Aulas informáticas.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
ALTARRIBA, A.: La España del tebeo. Ed. Espasa Calpe. Madrid, 2001. CANDEL, J.M.: Historia del dibujo animado español. C.C.y E. de la C.A. Murcia. 1993. GIL, E.: Pioneros del diseño gráfico en España. Ed. Index Books. Barcelona, 2007. GRIMAU, C.: El cartel republicano en la Guerra Civil. E. Cátedra, Madrid, 1979. JULIER, G.: Nuevo diseño español. Ed. Destino. Barcelona, 1991. LÓPEZ, P.: Historia de la fotografía en España. Ed. Lunweg, Barcelona, 1997. MERINO, A.: El cómic hispánico. Ed. Cátedra, Madrid, 2003. SATUÉ, E.: El diseño gráfico en España. Historia ... Alianza Edit Madrid, 1997. VVAA : Catálogo de la exposición "Signos del Siglo" (100 años...). M.E.H. Madrid, 2000.			

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

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

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

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

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

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
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
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.
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
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	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.	60 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Se plantea al alumno la posibilidad de realizar dos exámenes parciales a lo largo del curso (dos bloques de contenido cada uno) en lugar de solo un examen final. La nota media de ambos parciales equivaldría a la nota del examen final, siempre y cuando tengan ambos como mínimo un 5. En caso de que el alumno suspenda uno de estos parciales, siempre puede presentarse al examen final, que incluye toda la materia de la asignatura.	%
Actividades Prácticas	Al término de cada unidad se realizarán una serie de actividades relacionadas con dicho tema (una lectura y comentario de texto, descripción o comentario de imágenes relacionadas, un test o preguntas cortas referentes a los términos que aparecen en el tema impartido, etc).	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	10%
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

Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres.

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

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe 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, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Contenidos
1ª	
4 y 5 feb	Presentación Curso Introducción y conceptos: De la imagen gráfica al diseño
2ª	
11 y 12 feb	Antecedentes de la imagen artística de España y Andalucía
3ª	
18 y 19 feb	Diseño Gráfico desde el Modernismo hasta la Guerra Civil. El Modernismo en el origen del diseño español contemporáneo. Nacionalismo, Regionalismo y Art Déco.
4ª	
25 y 26 feb	Maestros del cartel. Casas. Riquer El Cartel taurino
5ª	
4 y 5 mar	El diseño gráfico durante la segunda república.
6ª	
11 y 12 mar	Exposición de Barcelona y la Iberoamericana de Sevilla de 1929 Patronato Nacional del Turismo
7ª	
18 y 19 mar	Cartelistas madrileños: Perfumerías Gal y Círculo de Bellas Artes
8ª	
25 y 26 mar	Los carteles durante la contienda Española: 1936 - 1939
9ª	
1 y 2 abr	El diseño gráfico de posguerra
10ª	

8 y 9 abr	Publicidad y propaganda política
11 ^a	
29 y 30 abr	El diseño gráfico español desde los años 60 hasta la actualidad
12 ^a	
6 y 7 mayo	El "boom" del diseño gráfico español: 1980 la explosión del diseño gráfico. Principales diseñadores años 80
13 ^a	
13 y 14 may	El diseño editorial. El libro impreso. El periódico La revista.
14 ^a	
20 y 21 may	El cómic y los dibujos animados en España. Origen e Historia del cómic.
15 ^a	
27 y 28 may	Historia de la animación y los dibujos animados.
16 ^a	
5 y 6 junio	Últimas tendencias y nuevos formatos en el diseño gráfico español.
17 ^a	
11 -12 junio	Examen.
18 ^a	
19 -20 junio	Calificaciones.