UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
HISTORIA Y TEORIA DEL DISEÑO
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-01-01</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
PRIMERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura de Historia y Teoría del Diseño se pretende formar en el estudiante una visión del diseño, estudiando las diferentes manifestaciones que se han dado desde los inicios de la humanidad hasta las Sociedades Modernas. A través de ello el estudiante amplía sus referentes culturales e históricos que contribuirán a magnificar sus capacidades críticas y vínculos inspirativos en el que hacer proyectual.

Descripción de la asignatura La presente asignatura se estructura en cuatro unidades curriculares, las mismas que buscan orientar a conocer, informar, analizar e interpretar la realidad cultural e histórica del diseño, para proporcionar un conocimiento racional y crítico en el estudiante con la finalidad de comprender las corrientes históricas, desarrollando un nivel metodológico en la comprensión e intervención en el diseño, mediante el trabajo colaborativo, el análisis de casos de estudio y el trabajo autónomo del estud

Objetivo general de la asignatura Proporcionar al alumno conocimientos racionales, críticos y reflexivos, mediante nociones temporales y espaciales basadas en los hechos y procesos históricos del diseño, para su aprovechamiento en la producción artística de mensajes y estructuras visuales.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Diseñar proyectos basados en referentes históricos, tendencias sociales y comerciales con la aplicación de bases teóricas de la creatividad, la creación y la innovación.

2.-Integrar conocimientos sobre los fundamentos del diseño con aspectos didácticos como parte del proceso creativo para la consecución de proyectos visuales.

3.-Alcanzar un conocimiento crítico de los conceptos, categorías, y teorías más relevantes del diseño, mediante la interpretación de los factores sociales, políticos y económicos que propiciaron cambios en el diseño.

4.-Generar dominio de los métodos, técnicas e instrumentos utilizados durante la historia del diseño, y la integración de las tecnologías contemporáneas como recurso para la estructuración de nuevos proyectos.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Diseñar proyectos basados en referentes históricos, tendencias sociales y comerciales con la aplicación de bases teóricas de la creatividad, la creación y la innovación.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Origen del Diseño	2	1	3	Ensayos
1.2.- El libro ilustrado alemán.	2	1	3	Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- El diseño gráfico renacentista.	2	1	3	Control de lectura
1.4.- Una época de genio tipográfico.	2	1	3	Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Diseña proyectos basados en referentes históricos, tendencias sociales y comerciales con la aplicación de bases teóricas de la creatividad, la creación y la innovación.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Integrar conocimientos sobre los fundamentos del diseño con aspectos didácticos como parte del proceso creativo para la consecución de proyectos visuales.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Enseñanza del diseño	2	1	3	Control de lectura
2.2.- Innovaciones en la tipografía	2	1	3	Mapas Conceptuales
2.3.- La influencia del arte moderno.	2	1	3	Trabajos escritos
2.4.- El modernismo pictórico.	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Integra conocimientos sobre los fundamentos del diseño con aspectos didácticos como parte del proceso creativo para la consecución de proyectos visuales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Alcanzar un conocimiento crítico de los conceptos, categorías, y teorías más relevantes del diseño, mediante la interpretación de los factores sociales, políticos y económicos que propiciaron cambios en el diseño.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Diseño y comunicación	2	1	3	Ensayos
3.2.- Requerimientos funcionales en el diseño gráfico	2	1	3	Mapas Conceptuales
3.3.- Aspecto estético	2	1	3	Trabajos y ejercicios en clases
3.4.- Áreas de la práctica profesional	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Alcanza un conocimiento crítico de los conceptos, categorías, y teorías más relevantes del diseño, mediante la interpretación de los factores sociales, políticos y económicos que propiciaron cambios en el diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, -
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Generar dominio de los métodos, técnicas e instrumentos utilizados durante la historia del diseño, y la integración de las tecnologías contemporáneas como recurso para la estructuración de nuevos proyectos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Movimientos artísticos de vanguardia	2	1	3	Control de lectura
4.2.- Primeras Vanguardias.	2	1	3	Mapas Conceptuales
4.3.- Segundas Vanguardias.	2	1	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
4.4.- Diseño contemporaneo	2	1	3	Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Genera un dominio de los métodos, técnicas e instrumentos utilizados durante la historia como recurso para la estructuración de nuevos proyectos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos, Métodos de caso
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, La elaboración individual de ensayos
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

REAL: Las actividades de enseÃ±anza-aprendizaje se desarrollan en el laboratorio donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos y habilidades adquiridas, incluyendo tambiÃ©n la prÃ¡ctica de actitudes y valores. Ã¡ULICO: Las actividades de enseÃ±anza-aprendizaje se desarrollan en el salÃ³n de clase bajo el acompaÃ±amiento del docente y con la participaciÃ³n, activa de los educandos.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Diseñar proyectos basados en referentes históricos, tendencias sociales y comerciales con la aplicación de bases teóricas de la creatividad, la creación y la innovación.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Realización de casos
2.- Integrar conocimientos sobre los fundamentos del diseño con aspectos didácticos como parte del proceso creativo para la consecución de proyectos visuales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Realización de casos
3.- Alcanzar un conocimiento crítico de los conceptos, categorías, y teorías más relevantes del diseño, mediante la interpretación de los factores sociales, políticos y económicos que propiciaron cambios en el diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Realización de casos
4.- Generar dominio de los métodos, técnicas e instrumentos utilizados durante la historia del diseño, y la integración de las tecnologías contemporáneas como recurso para la estructuración de nuevos proyectos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Consultas

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Chandler, Daniel	2014	Introducción a la semiótica	1a edición	Abya-Yala	Quito	2	336 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG09430							
Comentario:	Este libro, un gran tratado de semiótica para universitarios, profundiza las teorías estructurales sobre los signos y los significados.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Meggs, Philip B.	1998	Historia del diseño grafico	3a edición	McGraw-Hill	México, D.F.	1	515 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00214							
Comentario:								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Romero J, Juan Carlos	2012	Historia del diseño gráfico	1a edición	Facultad de Diseño Arquitectura y Artes	Ambato	1	82 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00288							
Comentario:	Historia del diseño gráfico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Sarmiento, Luis; Navarrete, Daniel	2017	Elementos básicos en los procesos de composición gráfica	1	Fundación Universitaria Los Libertadores	Colombia Bogotá	1	77	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Contemporáneo. 1. Diseño gráfico -- Enseñanza 2. Composición (Arte) -- Enseñanza 3. Anamorfosis.
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/196991

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lupton, Ellen; Phillips, Jennifer	2016	Diseño gráfico: nuevos fundamentos	1	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	597	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporaneo. Analiza los elementos y estructuras que subyacen a todo proyecto de diseño (ya sea un logotipo, un cartel, o un sitio web) y nos enseña a manipularlos de forma práctica, a jugar con soltura y solidez con la escala, el ritmo, el color, la je							
URL:	https://0x102pzuw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/211903							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Niño, Victor	2013	Semiótica y lingüística: fundamentos	6	Ecoe Ediciones	Colombia Bogota	1	326	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clasico. La semiótica analiza el lenguaje no verbal (la comunicación y configuración de los signos) y la lingüística, el lenguaje verbal (la lengua).							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/69247							