



Guía para el profesor

Historia del Arte
LSHU1801



Índice

Información general del curso	1
Metodología	2
Temario	3
Evaluación	6
Notas de enseñanza	7
Reto final	17
Bibliografía y recursos especiales	20

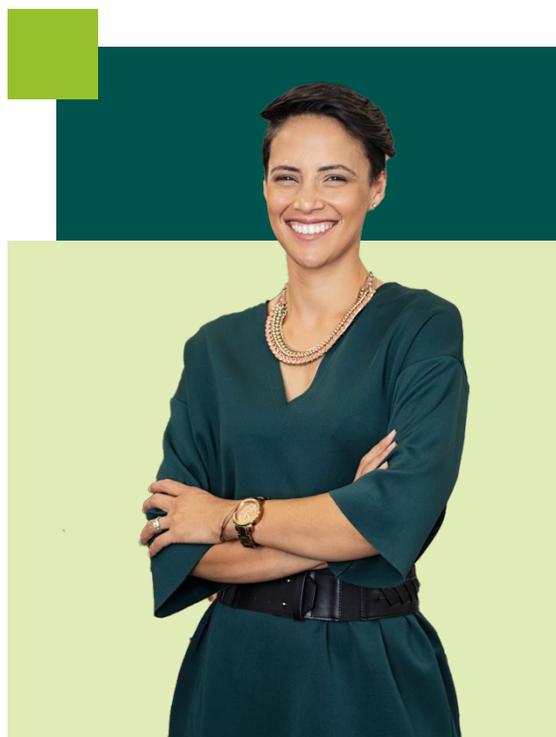
Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: LSHU1801
- Modalidad: presencial y en línea

Competencias del curso

Analizar corrientes, movimientos artísticos y culturales vistos a través del diseño y su transformación, con la finalidad de contrastar los diferentes procesos metodológicos ajenos con el propio, en el desarrollo del área profesional.





Metodología

- El curso tiene una competencia y un reto final.
- Por cada tema se realiza una explicación del docente y un reto.
- A la semana el estudiante debe realizar un reto. En total se tienen 15 retos.
- Con el objetivo de motivar a los estudiantes a ejercitar y construir su arte, este curso cuenta con un taller básico de tipografía, en donde aprenderán las bases de la tipografía. El taller es autodirigido con ejercicios resueltos, tiene una duración de 10 horas y no forma parte de la evaluación del curso.



Temario

Tema 1	Arte primitivo
1.1	Primeras manifestaciones artísticas de la humanidad
1.2	Storytelling
Tema 2	El origen de la escritura
2.1	Signo, símbolo, pictograma, ideograma
2.2	Contribuciones de Egipto y China
2.3	Códices prehispánicos
2.4	El alfabeto: fenicios, griegos y romanos
Tema 3	La impresión y el libro
3.1	El manuscrito medieval
3.2	La imprenta y Gutenberg
3.3	El grabado
3.4	Evolución de la tipografía
Tema 4	Industrialización y diseño
4.1	Avances tecnológicos en la impresión
4.2	Gráfica popular en Europa y Estados Unidos
4.3	Aportes de la fotografía y el cine
Tema 5	La influencia del arte en el diseño
5.1	Artes y oficios
5.2	Art Nouveau y el nacimiento del póster moderno
5.3	Art Deco
Tema 6	Las vanguardias artísticas
6.1	Cubismo
6.2	De Stijl
6.3	Futurismo
6.4	Dadaísmo
6.5	Surrealismo
Tema 7	Vanguardia rusa

7.1	Suprematismo y constructivismo ruso
7.2	Alexander Rodchenko, Vladimir y Georgii Stenberg
Tema 8	Bauhaus
8.1	Fundación y Walter Gropius
8.2	Tipografía moderna
8.3	László Moholy-Nagy y Herbert Bayer
8.4	Influencia de la Bauhaus en el diseño moderno
8.5	Otras escuelas de diseño
Tema 9	Diseño tipográfico internacional
9.1	La escuela suiza
9.2	La retícula y cuadrícula
9.3	Josef Muller-Brockmann y Emil Ruder
Tema 10	Diseño europeo
10.1	Modernismo pictórico, Cassandre, Jean Carlu, Charles Loupot y Paul Colin
10.2	Suiza, Italia, Polonia, Francia, Inglaterra y Alemania
Tema 11	Diseño estadounidense
11.1	Arte Pop y Arte Op
11.2	Orígenes de la publicidad: la agencia publicitaria y el arte comercial
Tema 12	Diseño gráfico en México y Latinoamérica
12.1	Grabadores mexicanos: José Guadalupe Posadas y Manuel Manilla
12.2	Diseño editorial en México
12.3	Mexicanismo: vanguardia y tradición
12.4	Muralismo: David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera, José Clemente Orozco (Frida Kahlo)
12.5	Época de oro del cine mexicano
12.6	Cartel cubano
12.7	Brasil y Argentina
Tema 13	Evolución del diseño digital
13.1	Identidad corporativa y marca
13.2	New Wave
13.3	Minimalismo
13.4	Deconstrucción tipográfica
Tema 14	Diseño gráfico y subculturas

14.1	Psicodelia americana
14.2	Punk británico
14.3	Anime y kawaii japonés
Tema 15	Análisis de la producción internacional actual
15.1	Revolución tecnológica del siglo XXI: Adobe, Apple, computadoras personales, game apps, virtualidad y realidad aumentada
15.2	Tipografía digital
15.3	Globalización del diseño
15.4	Diseñadores contemporáneos
15.5	Tendencias del diseño contemporáneo



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Puntos
15	Retos	80
1	Reto final	20
	Total	100

Actividad	Ponderación
Reto 1	4
Reto 2	4
Reto 3	5
Reto 4	5
Reto 5	5
Reto 6	5
Reto 7	5
Reto 8	5
Reto 9	6
Reto 10	6
Reto 11	6
Reto 12	6
Reto 13	6
Reto 14	6
Reto 15	6
Reto final	10
Total	100



Notas de enseñanza

Tema 1 Arte primitivo

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Las diferencias y similitudes entre el arte rupestre y el grafiti.
- La importancia del *storytelling* en una obra de arte.
- La propuesta de Bryan Alexander sobre el storytelling.
- Banksy y su propuesta artística.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- La evolución del arte primitivo y las expresiones artísticas actuales.
- La narrativa dentro de una obra artística.
- Exponentes del grafiti.
- El método de las 4C del storytelling:
 - Contexto: establecer un universo.
 - Crisis: enfatizar un acontecimiento imprevisto.
 - Cambio: continúa con la narración de las acciones derivadas de dicho acontecimiento.
 - Conclusión: finaliza con una situación específica que refleje el aprendizaje.

Recursos de apoyo:

- Ministry of Culture and Communication. (2015). *Chauvet-Pont d'Arc Cave - Grands sites archéologiques - Culture.fr*. Recuperado de <http://www.archeologie.culture.fr/chauvet/en/explore-cave>
- Historia del arte. (s.f.). *Banksy*. Recuperado de <https://historia-arte.com/artistas/banksy>.

Tema 2 El origen de la escritura

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Diferencias entre signo, símbolo, pictograma, ideograma.
- Aportaciones de culturas primigenias.
- Origen y evolución del alfabeto.
- Códices prehispánicos.
- Sinopsis de "El libro de los muertos".

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Cómo ejecutar una idea en un símbolo y un signo.

- Diferencias entre alfabeto griego y romano.
- La creación y especialización de las artes y oficios en las culturas primigenias.
- Ejemplos de caligrafía china.

Recursos de apoyo:

- Ted-Ed. (2016). *The Egyptian Book of the Dead: A guidebook for the underworld*. Recuperado de https://youtu.be/1yv_MXNYbAo?si=qoMbcUff6FuRoAAAd
- INAH. (s.f.). *Códices de México*. Recuperado de <https://www.codices.inah.gob.mx/pc/index.php>
- MET Museum. (2008). *Chinese Calligraphy*. Recuperado de https://www.metmuseum.org/toah/hd/chcl/hd_chcl.htm

Tema 3 La impresión y el libro

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- El manuscrito medieval y los materiales utilizados.
- Estilos de ilustración de letras y técnicas en la Edad Media.
- El libro ilustrado.
- La importancia de la imprenta y Gutenberg.
- Historia y técnica del grabado.
- La evolución de la tipografía.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Origen y evolución del manuscrito medieval.
- Producción de manuscritos de la Edad Media.
- Los primeros grabados y la técnica empleada.
- Exponentes del libro alemán.
- Aportes y obra de Alberto Durero.

Recursos de apoyo:

- Picbox. (2020). *La imprenta de Gutenberg*. Recuperado de https://youtu.be/Hb5gtmzzZto?si=VfEduuLq8_pjGsTG
- Barrett-Forrest. (2013). *The History of Typography - Animated Short*. Recuperado de <https://youtu.be/wOglkxAfJsk?si=7oD-J6HIUsfOvbHa>

Tema 4 Industrialización y diseño

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- La Revolución Industrial y su impacto en las artes gráficas.
- Expansión de imprentas comerciales.
- Proceso tipográfico.

- El uso de la revista y la publicidad.
- El cine y la cámara oscura.
- La historia de la fotografía.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Cómo la bonanza del desarrollo del siglo XIX aportó una nueva forma de pensar y concebir el mundo.
- Los beneficios a la sociedad que trajo la Revolución Industrial.
- La expansión de imprentas comerciales, anuncios y carteles.
- El impacto de la prensa tipográfica.
- El nacimiento de la agencia publicitaria.
- El impacto de la fotografía y sus exponentes.

Recursos de apoyo:

- The Museum of Modern Art. (2011). *Pressure + Ink: Lithography Process*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nUXDltQfqSA>
- George Eastman Museum. (2014). *The Daguerreotype - Photographic Processes Series - Chapter 2 of 12*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=d932Q6jYRg8>
- The History Of. (2017). *The History of Photography and The Camera*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JoxGEymA8ro>

Tema 5 La influencia del arte en el diseño

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Movimiento de artes y oficios en Inglaterra.
- Las bases del Art Nouveau.
- La censura y exponentes del Art Nouveau.
- Origen del Art Decó.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- La importancia de William Morris en el movimiento de artes y oficios.
- El origen de la revista *El caballito de juguete*.
- El Art Nouveau en el diseño, arquitectura, mobiliario y moda.
- Arquetipos femeninos en el Art Nouveau.
- El Art Deco como lujo y exuberancia.

Recursos de apoyo:

- OpenLearn from The Open University. (2013). *Arts and Crafts: Design in a Nutshell (2/6)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CBq73yxhaoo>
- Toulouse Lautrec Foundation. (2017). *The complete Works*. Recuperado de <https://www.toulouse-lautrec-foundation.org/the-complete-works.html?ps=g6>

- Curious Muse. (2021). *Art Nouveau en 8 minutos: ¿qué tiene de nuevo este estilo?* Recuperado de <https://youtu.be/6lfMozgcV4k?si=qFofPQCPERRSKkNM>

Tema 6 Las vanguardias artísticas

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Contexto histórico de Primera y Segunda Guerra Mundial.
- Consecuencias artísticas del periodo entreguerras.
- Cubismo y sus fases.
- De Stijl.
- Futurismo: caligramas.
- Dadaísmo y las bases del surrealismo.
- Surrealismo.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- El cuestionamiento de los valores del ser humano a partir de las guerras mundiales.
- Nuevo lenguaje artístico derivado del periodo entreguerras.
- El cubismo como abstracción de la figura en planos geométricos, donde la perspectiva y la ilusión del espacio se aprecian en una multiplicidad de perspectivas.
- Exponentes del cubismo.
- Movimiento De Stijl, el cual utiliza figuras elementales mediante el uso de colores puros y elementales.
- Uso de tipografía libre y palabras en libertad del futurismo.
- Dadaísmo como movimiento de total libertad y sin sentido para burlarse de la sociedad.
- Surrealismo, vanguardia en la que predomina la intuición y la búsqueda de la verdad interna, sin la autocensura de la consciencia.

Recursos de apoyo:

- Canal Once. (2017). *100 años de Dadaísmo*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=orsQ7moh6BE>
- Calvo, M. (s.f.). *Un perro andaluz*. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/un-perro-andaluz>

Tema 7 Vanguardia rusa

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Cubofuturismo.
- Suprematismo y el constructivismo ruso al diseño gráfico.
- PROUNS.

- Alexander Rodchenko y sus aportaciones al diseño gráfico.
- Vladimir y Georgii Stenberg: carteles cinematográficos.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- División ideológica en el arte.
- El Lissitzky como uno de los principales exponentes del constructivismo.
- PROUNS como proyecto para el establecimiento de un arte nuevo, considerándolo un estado de intercambio entre la pintura y la arquitectura.
- Alexander Rodchenko y el adoctrinamiento de las masas.
- Vladimir y Georgii Stenberg, el uso de imágenes que representaban ilusiones dinámicas tridimensionales en sus carteles cinematográficos.

Recursos de apoyo:

- The Museum of Modern Art. (2017). *El Lissitzky*. Recuperado de <https://www.moma.org/artists/356>
- Aguirre, B. (2013). *De Alexander Rodchenko a Franz Ferinand*. Recuperado de <https://direferente.wordpress.com/2013/10/25/de-alexander-rodchenko-a-franz-ferinand/>

Tema 8 Bauhaus

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Origen del Bauhaus.
- Walter Gropius.
- Etapas de la Bauhaus.
- Fototipografía.
- Kandinsky.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Bauhaus considerada como la escuela de diseño más influyente al establecer una relación entre la estética y la forma aplicada al diseño.
- Walter Gropius, quien buscaba la unión entre el uso y la estética, asimilando el sistema industrial y la producción en serie en relación con el diseño.
- Exponentes de las tres etapas de la Bauhaus.
- Fototipografía: integración de texto e imagen para comunicar un mensaje.
- Obra artística de Kandinsky.

Recursos de apoyo:

- Curious Muse. (2021). *Bauhaus en 7 minutos: explicación del movimiento revolucionario del diseño*. Recuperado de https://youtu.be/Y6gwOKg6yp4?si=lvXeGmTnDTsb6A9_
- The Museum of Modern Art. (2017). *Bauhaus*. Recuperado de <https://www.moma.org/collection/terms/12>

- AD Magazine. (2021). *Las tipografías de la Bauhaus*. Recuperado de <https://www.admagazine.com/gran-diseno/tipografias-escuela-bauhaus-diseno-tipografias-20190402-5263-articulos>

Tema 9 Diseño tipográfico internacional

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- La escuela suiza.
- Exponentes de la escuela suiza.
- Tipografía helvética.
- La retícula y la cuadrícula.
- Josef Muller-Brockmann y Emil Ruder.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- La escuela suiza como organización asimétrica de los elementos, usando una retícula basada en principios matemáticos y geométricos.
- El diseño suizo sobrepasó sus fronteras para volverse útil como enfoque de diseño para áreas desde el material informativo, a la señalización y la publicidad.
- Tipografía helvética considerada una de las más importantes muestras del grafismo racionalista de la escuela suiza.
- La retícula se define como una estructura predeterminada, de forma geométrica, que crea consciencia del espacio y genera orden y consistencia visual.
- Josef Muller-Brockmann y Emil Ruder utilizan la retícula como estructura de orden en los elementos en una armonía que unificaba el texto y la imagen.

Recursos de apoyo:

- Museum für Gestaltung. (2015). *Talking About Swiss Style: Wim Crowwel*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eQCZuN1khPk>
- Olympics. (2018). *El diseño innovador de México 1968*. Recuperado de <https://youtu.be/iWyYGo5-Kho?si=6gaodjNLK-NgtQuk>

Tema 10 Diseño europeo

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Modernismo pictórico.
- Carteles de Lucian Bernhard.
- Uso del cartel durante la Primera y Segunda Guerra Mundial.
- Escuela francesa y sus exponentes.
- Diseño nacionalista europeo.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Las ideas cubistas acerca de la organización espacial y las imágenes sintéticas inspiraron una nueva dirección en el desarrollo de las imágenes gráficas.
- Lucian Bernhard en la publicidad usaba imágenes simples y de color plano.
- El cartel alcanzó su máxima importancia, como medio de comunicación, durante la Primera Guerra Mundial.
- Con las publicaciones de revistas realizadas por los artistas, ilustradores, fotógrafos y diseñadores franceses, el cartel perdió su fuerza al monopolizarse los medios de comunicación.
- El estilo de diseño europeo surge como reacción ante el monopolio americano.

Recursos de apoyo:

- Museum für Gestaltung – Schaudapot. (s.f.). *Graphics*. Recuperado de <http://www.museum-gestaltung.ch/en/collections/collecting/graphics/>
- Nicola Munari. (2015). *Archivio Grafica Italiana*. Recuperado de <http://www.archiviograficaitaliana.com>
- Culture.pl. (2016, 16 de junio). *The Polish School of Posters* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tSHtoO5oIIIE>

Tema 11 Diseño estadounidense

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Arte pop.
- Exponentes del arte pop: Andy Warhol y Roy Lichtenstein.
- Arte óptico.
- Orígenes de la publicidad.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- El arte pop se centra en reproducir imágenes de la cultura popular presentadas con humor, ironía y astucia, es una crítica de la cultura de las masas.
- Uso de imágenes cotidianas en la obra de Andy Warhol.
- La obra de Lichtenstein se caracteriza por su ironía en el uso de puntos benday, así como el lenguaje del cómic.
- Arte óptico es un estilo abstracto desarrollado en la década de 1960. Presenta formas geométricas y líneas en blanco y negro o colores vivos.
- Exponentes del arte comercial y las técnicas utilizadas en la publicidad y el cine.

Recursos de apoyo:

- Art Gallery NSW. (2017). *Adman: Warhol before pop*. Recuperado de <https://www.artgallery.nsw.gov.au/artboards/adman/>

- CBS. (2011). *Pop Artist Roy Lichtenstein* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6jowA-pH-Y8>
- The Museum of Modern Art. (2017). *George Lois*. Recuperado de <https://www.moma.org/artists/34411?locale=en>

Tema 12 Diseño gráfico en México y Latinoamérica

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- La impresión litográfica en México.
- El grabado en México y sus representantes.
- Diseño editorial en México.
- Muralismo y sus representantes.
- Época de Oro del cine mexicano.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- La importancia de Juan Pablos como el primer impresor en México.
- José Guadalupe Posada y su participación en los medios impresos.
- Censura a la prensa en el Porfiriato.
- Muralismo y las mujeres que formaron parte del movimiento que exalta la lucha de clases, la denuncia de la opresión y la exaltación de lo indígena.
- El cartel para cine de mediados del siglo XX se incorporó a la identidad cultural.

Recursos de apoyo:

- Imaginantes. (2015). *Claudio Linati La Tradición de los No Me Olvides*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=iLl3cos_mjl
- INBAL. (2020). *José Guadalupe Posada, artista contemporáneo y universal*. Recuperado de <https://inba.gob.mx/prensa/13654/jos-eacute-guadalupe-posada-artista-contempor-aacuteneo-nbspy-universal>
- Museo Cabañas. (2020). *Mujeres muralistas mexicanas*. Recuperado de https://youtu.be/TYx_1BfEXRM?si=-zEFOIWba5Ro7MGs
- Canal Once. (2014). *Josep Renau: Muestra de carteles de cine*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=epvQIXoVRo4>

Tema 13 Evolución del diseño digital

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Identidad corporativa y marca.
- Agencias publicitarias.
- New Wave y sus exponentes.
- Minimalismo y sus representantes.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Diferencia entre marca y logo.
- Las funciones de la agencia publicitaria fue la de agregar valor simbólico y emocional a la marca.
- La inconsistencia del interletrado, el uso de diferentes pesos tipográficos y el rechazo al uso de los ángulos rectos en la composición del New Wave.
- Despojar al diseño de elementos irrelevantes se convierte en una filosofía de diseño en el minimalismo.

Recursos de apoyo:

- The New York Times. (2015). *'Mad Men' and the Era that Changed Advertising*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2015/04/04/business/media/mad-men-and-the-era-that-changed-advertising.html>
- April Greiman. (2017). *Made In Space*. Recuperado de <https://www.madeinspace.la>
- The Art Assignment. (2016). *The Case for Minimalism | The Art Assignment | PBS Digital Studio*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XEiolb-nNGo>

Tema 14 Diseño gráfico y subculturas

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- Fenómenos culturales.
- Diferencia entre cultura y subcultura.
- Psicodelia americana.
- El verano del amor.
- Punk británico y sus representantes.
- Anime y kawaii japoneses.

Al final del tema el estudiante comprenderá:

- Que una subcultura es un grupo de personas que tienen normas y valores diferentes a los de la mayoría.
- Los temas de la psicodelia americana son fantásticos y los conceptos toman inspiración en el misticismo y el exotismo religioso.
- Artistas que pertenecían al verano del amor eran en su mayoría autodidactas y sus principales clientes eran los eventos musicales.
- El punk británico estaba diseñado con la idea de desbaratar la complacencia de la normativa social.
- La influencia de la cultura kawaii que ha traspasado continentes, donde se ha adaptado a las circunstancias culturales de sus creadores.

Recursos de apoyo:

- NowShareLove. (2017). *Summer of Love Poster Artists Stanley Mouse & Victor Moscoso at de Young*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=oTRrgsIM7tE&t=11s>
- Sanrio Co. (2017). *About Sanrio*. Recuperado de <https://www.sanrio.com/pages/about-sanrio>

Tema 15 Análisis de la producción internacional actual

Los conceptos en los que se debe enfocar el docente son:

- La revolución tecnológica del siglo XXI.
- Tipografía digital.
- Susan Kare y sus aportes tecnológicos.
- Realidad virtual y realidad aumentada.
- Diseño contemporáneo.

Al final del tema el alumno comprenderá:

- Que la era digital del diseño comienza en el periodo de los ochenta y establecería la posibilidad de generar un nuevo lenguaje.
- A partir de la tipología digital se redujo el alto costo de diseño, producción y distribución de las fuentes.
- La diferencia entre realidad virtual y aumentada radica en la percepción experimentada por el usuario.
- La velocidad del mundo y los cambios políticos, culturales y sociales dan forma al diseño del siglo XXI.

Recursos de apoyo:

- Adobe Creative Cloud. (2014). *The Story Behind Adobe Illustrator (Part 1 of 3) | Adobe Creative Cloud*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=1gaCKT_Ncdk
- The New Yorker. (2016). *Introducing Christoph Niemann's Augmented-Reality Covers | The New Yorker*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=r5ziOSjXdo4>
- TechRadar. (2016). *Smartphone gaming: why develop for mobile?* Recuperado de



Reto final

1. Busca en Internet cuál es la función de un curador de arte y un museógrafo; puedes consultar videos, realizar entrevistas o escuchar podcast relacionados con el tema.
2. Por equipos de cuatro a cinco personas seleccionen algún tema o vanguardia vista durante el curso e investiguen a profundidad las características y exponentes más representativos. No pueden repetirse los temas o vanguardias entre los equipos del grupo.
3. Con previa autorización de su docente, seleccionen un espacio en el que puedan realizar una muestra de arte en la que expongan los trabajos realizados durante el curso, cada equipo debe enfocarse en la vanguardia seleccionada para realizar una curaduría y museografía para la sala.
4. Tomen en cuenta que en toda exposición de arte se debe contar una historia para generar experiencias que detonen emociones, así como interpretar los significados de cada obra.
5. Elaboren un *flyer* o cartel para promover la muestra de arte en el campus, con la finalidad de dar a conocerla a la comunidad. El flyer debe incluir información sobre dónde y cuándo se realizará la muestra de arte.
6. Realicen un video con una duración de tres a cinco minutos, en el que registren el proceso creativo para la selección de las obras, así como el montaje de la muestra.
7. Suban el video a alguna plataforma como Google Drive, OneDrive, YouTube, entre otros y agreguen el enlace al documento entregable. Asegúrense que la configuración de la privacidad permita a su docente visualizar el video.

Nota: Es importante que todos los integrantes del equipo suban el documento entregable para que su reto final pueda ser evaluado.

Rúbrica de reto final

Nivel de desempeño				
Criterios de evaluación	Altamente competente 100%-86%	Competente 85%-70%	Aún sin desarrollar la competencia 69%-0%	%
1. Trabajo de curaduría y museografía.	40 – 34 puntos	33 – 28 puntos	27 – 0 puntos	40
	Ejecuta de manera clara y precisa las funciones de una curaduría y museografía con una narrativa, estructura y creatividad en cada obra expuesta.	Ejecuta las funciones de curaduría y museografía con una narrativa, estructura y creatividad en solo algunas obras expuestas.	Ejecuta las funciones de curaduría y museografía careciendo de una narrativa, estructura o creatividad en las obras expuestas.	
2. Elementos visuales para la difusión del evento.	30 – 26 puntos	25 – 21 puntos	20 – 0 puntos	30
	El diseño de carteles y/o flyer presenta la información clara de dónde y cuándo se llevará a cabo el evento.	El diseño de carteles y/o flyer presenta la información solo de dónde o cuándo se llevará a cabo el evento.	El diseño de carteles y/o flyer no presenta la información de dónde o cuándo se llevará a cabo el evento.	
3. Sala con temática de vanguardia seleccionada.	20 – 17 puntos	16 – 14 puntos	13 – 0 puntos	20
	Propone un diseño original e innovador con base en la temática de la vanguardia expuesta.	Propone un diseño original o innovador con base en la temática de la vanguardia expuesta.	Propone un diseño que no corresponde a la temática de la vanguardia expuesta.	
4. Video con registro del proceso creativo.	10 – 9 puntos	9 – 7 puntos	6 – 0 puntos	10
	El video tiene una duración de tres a cinco minutos y contiene un registro del proceso creativo para el montaje de la muestra.	El video tiene una duración menor de tres minutos y contiene el registro del proceso creativo para el montaje de la muestra.	El video tiene una duración menor de tres minutos, pero no contiene un registro del proceso creativo para	

			el montaje de la muestra.		
				TOTAL	100%



Bibliografía y recursos especiales

- ➔ Meggs, P. (2015). *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas.
ISBN: 978-968-24-4125-7
- ➔ Satué, E. (2012). *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*. España: Alianza Editorial.
ISBN: 978-84-206-0950-8