



Historia del Diseño
Visual / History of
Visual Design

**Grado en Diseño digital
y multimedia
2023-24**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Historia del Diseño Visual / History of Visual Design

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2023-24

Carácter: Básica

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Diana Angoso de Guzmán

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1 Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y la creación de los contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía e idioma moderno como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.
- Conocer la evolución del diseño visual: características, relación con los usuarios e impacto de la tecnología en su desarrollo.
- Comprender el mundo actual a través del arte contemporáneo con especial referencia a los mensajes comunicativos y audiovisuales.

1.2 Resultados de aprendizaje

Identificar los diferentes movimientos artísticos y delimitar sus peculiaridades, así como reconocer los principales autores y obras de la historia del diseño.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Recorrido histórico por las principales manifestaciones visuales y artísticas, incidiendo en los principales autores y obras visuales.

Historical overview of the main visual and artistic manifestations, focusing on the main authors and visual works.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente. Metodología.

1. La revolución industrial y el diseño. Desde 1850 a 1914

- La exposición industrial en Londres
- Arts and Crafts (John Ruskin y William Morris)
- Simbolismo
- Art Nouveau
- Los nuevos modelos visuales
- Las vanguardias europeas
- Loos, Wiener Werkstaeter, AEG, Werkbund

2. De la Primera a la Segunda Guerra Mundial.

Nuevas necesidades. La funcionalidad vs. la ornamentación.

- La Bauhaus
- Las vanguardias Dadaísmo y Surrealismo
- Art Decó (Exposición de París 1925)
- La cultura moderna de los años 30: el streamline

3. La Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Cultura de Masas.

- El arte Pop. La sociedad de consumo y el gusto popular
- La Cranbrook Academy of Arts
- La Escuela Gráfica de Nueva York
- El diseño alemán, suizo, escandinavo y en España

4. De la Guerra Fría a la Caída del Muro de Berlín

- Conceptual - Minimal - Happening - Povera - Op Art
- Crisis de la Modernidad: movimientos underground, graffiti y arte urbano
- Pensamiento y Sociedad Posmoderna - Diseño posmoderno (Macintosh y Crisis grafica internacional)
- El nuevo diseño español

5. De la Caída del Muro de Berlín a la actualidad

- Los años 90 en busca de nuevos valores éticos
- Eco diseño y sostenibilidad
- Entorno democrático y diseño para todos (IKEA)
- Últimas Tendencias del siglo XXI: gráfica posmoderna
- Globalización y digitalización
- Nuevos Medios: arte digital, NFTs, Arte de la experiencia e instalativo

2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se realizarán dos actividades evaluables en relación a los dos grandes bloques temáticos.

- **Actividad 1 (Individual).** Comentarios de textos y análisis de imágenes.
- **Actividad 2 (Individual).** Se realizará una línea de tiempo para analizar y reflexionar sobre los cambios sociales a través de la historia y las respuestas del diseño visual. Se realizará una defensa y presentación del mismo en clase.
- **Actividad 3 (Grupo).** Visita y análisis de una exposición en Madrid.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3 . SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas)	30%
Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Berger, J. (2005). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bozal, V. (2010). *Historia de las ideas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Madrid: Machado Grupo.
- Dormer, P. (1995). *El diseño desde 1945*. Barcelona: Destino
- Gombrich, (1967) *Historia del Arte*, Barcelona: Garriga.
- Stangos, N. *Conceptos de arte moderno*, Madrid : Alianza Forma
- Guash, A. M. (2016), *El arte en la era de lo global, 1989-2015*. Madrid: Alianza Forma.
- Munari, B. (2019). *Artista y Diseñador*. Barcelona: Gustavo Gili.
- VV.AA. (2006). *Arte desde 1900*. Madrid: Akal

Bibliografía recomendada

- Aicher, O. (2007). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili
- Arnheim, R. (1997). *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*. Berkely: University of California Press.
- Ball, P. *La invención del color* (2003) Madrid: Turner
- Bachelor D, Wood, P y Fer B. *Realismo, racionalismo, surrealismo. El arte de entreguerras. (1914-1945)*. (1999). Madrid: Akal
- Ballesteros Arranz, E. (2013), *Historia universal del arte y la cultura. Arte de la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Hiares
- Baudelaire, Ch. (2009) *Arte y Modernidad*. Buenos Aires: Prometeo Libros
- Calvo Serraller, F. (1987) *Imágenes de lo insignificante: el destino histórico de las vanguardias en el arte contemporáneo*. Madrid: Taurus
- Campí y Valls, I (2007) *La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona : Gustavo Gili
- De Micheli, M. (1979) *Las vanguardias artísticas del XX*. Madrid: Alianza Editorial
- Galer, M. (2005) *La imagen digital*. Madrid: Anaya Multimedia
- García, E y Sánchez S. (1997) *Guía histórica del cine. 1895-1996*. Barcelona: Film ideal
- García de Capri, L, (2008) *500 Años de arte. Últimas tendencias del arte contemporáneo*. Madrid: Cedro
- Gil González, A. J. (2012) *+ narrativas: intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca
- Laclanche-Boulé, C. (2003) *Constructivismo en la URSS. Tipografías y fotomontajes*. Valencia: Campgráfic
- López Redondo, Issac. (2014) *¿Qué es un videojuego?: claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Arcade
- McEvilley, Th. (2007) *De la ruptura al <<cul de sac>>: arte de la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Akal
- Murray, Ch. (2006) *Pensadores clave sobre arte*. Madrid: Cátedra.
- Rose, B. (2004) *Monocromos: de Malevich al presente*. Madrid: Documenta Artes y Ciencias visuales
- Sánchez Noriega, J.L. (2002) *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza editorial
- Satué, E. (2012) *El Diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza.
- Smith, P. (2006) *Impresionismo*. Madrid: Akal
- VVAA (2012) *Los espejos del alma: paisaje alemán en el Romanticismo*. Museo Nacional del Romanticismo: 18 diciembre 2012-31 marzo 2013. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Documentación y Publicaciones, D.L.
- VVAA. (2007) *La Abstracción del paisaje. Del Romanticismo nórdico al expresionismo abstracto*. Madrid: Fundación Juan March
- VVAA. (2016). *Del Divisionismo al Futurismo. El arte italiano hacia la modernidad*. Madrid: Fundación Mapfre

sa

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Diana Angoso de Guzmán
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctora en Historia del Arte Contemporáneo. Acreditada por ANECA en la figura de Contratada Doctora y Ayudante Doctoraa
Área especialización	Arte Contemporáneo
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	dangoso@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora p or email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación	<p>Doctora Cum Laude en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Geografía e Historia por la Universidad Complutense de Madrid y Diplomada en Restauración de Pintura por el Istituto per l'Arte e il Restauro en Florencia. Profesionalmente, ha ejercido la docencia en diferentes universidades desde 2003: Universidad Nebrija, Suffolk University Madrid Campus, Universidad Politécnica de Madrid y Universidad Carlos III. Ha dirigido el Máster en Mercado del Arte y Gestión de EE. RR. de la Universidad Nebrija desde 2016 a 2021.</p> <p>Cuenta con una dilatada experiencia profesional en el campo de gestión cultural y del mercado del arte en la Galería Elba Benítez, en Subastas Fernando Durán y como coordinadora de exposiciones en el Ministerio de Obras Públicas. Forma parte de la línea de investigación “Arte y Ciencia” del Grupo Nebrija de Estudios Transversales en Creación Contemporánea y del proyecto de investigación financiado AGLAYA “Estrategias de Innovación en Mitocrítica Cultural”. Sus últimas publicaciones científicas han sido sobre temas relacionados con la antropología del material, la mitocrítica, la expertización y la conservación-restauración.</p> <p>En relación a la asignatura y a las competencias profesionales del área ha publicado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angoso de Guzmán, D. (2021). “Expertizaje, peritaje y tasación. La problemática de la conservación-restauración en el ecosistema del mercado español del arte contemporáneo.” <i>Revista Ge-Conservación</i>. • Angoso de Guzmán, D. (2023). “¿Originalidad o altura creativa? Estudio de caso sobre la noción de originalidad en el dictamen de la obra de Keith Haring” en. Ed. Tirant Lo Blanc (en prensa). • Angoso de Guzmán, D. (2020). “Gold Rush: New Utopian, Hoarders and Subversive Artists in a Dematerialized Economy”. Valencia: Ed. Tirant Lo Blanc. • Angoso de Guzmán, D. (2019). “Nuevos públicos y realidad aumentada: experiencias sensoriales para el

	<p>acercamiento del proceso creativo en el Arte Contemporáneo” en <i>Contenidos de Humanismo para el siglo XXI</i>, Martín Casanova; González Valles; Navas Castillo (coord). 25-31. Ed. Pirámides.</p> <ul style="list-style-type: none">• Angoso de Guzmán, D. (2018). “La materia viva: oro, alquimia y sanación en Elena del Rivero y Joseph Beuys”, <i>Espacio, Tiempo y Forma, Serie VII Historia del Arte</i>, Época 4, 429-450.• Angoso, D. (2018). “Don, juego y capital interpretaciones antropológicas de los intercambios de oro en Yves Klein y Joseph Beuys.” <i>Boletín de arte</i>, Nº 39, pp. 93-100.• Angoso, D. (2016). “El oro como material cultural en el arte contemporáneo. Una aproximación a la antropología del material”, <i>MATS. Materialidades. Perspectivas en cultura material</i>, Vol.4, 40-62.
--	--