



Historia del Diseño
Visual / History of
Visual Design

Grado en Diseño digital
y multimedia
2024-25



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

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Introducción al diseño y la cultura visual
 - Definición del diseño
 - Fundamentos de la cultura visual
2. Arts and Crafts
3. Pintura entorno a 1890
4. Viena 1900 y Art Nouveau
5. Cubismo, orfismo, futurismo
6. Expresionismo alemán y nueva objetividad
7. De Stijl. El Neoplasticismo. Bauhaus.
8. Dadá y Surrealismo
9. Art Déco
10. Diseño: ¿cómo vivimos?
11. La era del plástico: años 50 y 60
12. Años 70 y 80: rupturas y retornos al orden. ¿Estudias o Diseñas? en España.
13. Años 90 y 2000: globalización y deslocalización
14. Última década: arte africano, arte feminista, revisión de artistas y diseñadores relevantes

2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Ficha de lectura de textos.*

Lectura y desarrollo de una ficha de lectura sobre dos textos incluidos en bibliografía obligatoria.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Línea de tiempo.*

Desarrollo de una línea de tiempo de un movimiento estilístico y presentación en clase.

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Podcasts sobre exposiciones y museos visitados*
Desarrollo de cuatro podcasts de forma individual y en grupo sobre museos y exposiciones visitadas durante el curso.

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

- Berger, J. (2005). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De Fusco, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona: Santa& Cole
- Dormer, P. (1995). *El diseño desde 1945*. Barcelona: Destino
- Eskilson, S. (2023) *Digital Design: A History*. Princeton University Press.
- Eskilson, S. (2012) *Graphic Design: A History*. Ed. Laurence King.

Bibliografía recomendada

- 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
- 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
- López Redondo, Issac. (2014) *¿Qué es un videojuego?: claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Arcade

- McEvelley, Th. (2007) *De la ruptura al <<cul de sac>>: arte de la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Akal
- Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós
- Marchán Fiz, S. *Del Arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. (2009) Madrid: Akal
- Martín Montesinos, J. L. *Manual de Tipografía del plomo a la era digital*. Valencia : Campgrafic , 2002
- Morteo, E. (2009) *Diseño desde 1850 hasta la actualidad*. Barcelona: Electa
- Murray, Ch. (2006) *Pensadores clave sobre arte*. Madrid: Cátedra
- 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.
- 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

Otros recursos

Recurso digitales: (30 de mayo de 2024) Catálogos de la Fundación Juan March:

<https://www2.march.es/arte/catalogos/>

VV.AA. (2015) *El gusto moderno: Art Déco en París 1910-1935*.

Ed. Fundación Juan March.

Recurso digital: (30 de mayo de 2024)

<https://www2.march.es/arte/catalogos/ficha.aspx?p0=cat:247&p1=237&l>

VVAA.(2017) *William Morris y Compañía. El movimiento Arts and Crafts en Gran Bretaña*. Fundación Juan March. Recurso digital: (30 de mayo de 2024)

<https://www2.march.es/arte/catalogos/ficha.aspx?p0=cat:292&p1=257&l=1>

VVAA. (2012) *The Avant-garde applied (1890-1950)*. Fundación Juan March, Madrid. Recurso digital: (30 de mayo de 2024)

<https://www2.march.es/arte/catalogos/ficha.aspx?p0=cat:172&p1=197&l=1>

VVAA. (2022). *Bruno Munari*. Fundación Juan March, Madrid. Recurso digital: (30 de mayo de

2024): <https://www2.march.es/arte/catalogos/ficha.aspx?p0=cat:308&p1=1131&l=1>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Diana Angoso de Guzmán
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Teoría e Historia del Arte Contemporáneo
Correo electrónico	dangoso@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación de la profesora aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora Cum Laude en Historia del Arte por la UCM.</p> <p>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” y del Grupo de investigación consolidado SU+MA (Museo + Universidad) de la UCM.</p> <p>Sus últimas publicaciones científicas han versado sobre temas relacionados con la antropología del material y sus propiedades y significados, la mitocrítica, la expertización y el patrimonio. Sus publicaciones pueden ser consultadas en el siguiente ORCID: 0000-0001-5123-8789</p>