

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**HISTORIA Y TRADICIÓN ARTÍSTICA**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Historia y pensamiento
Denominación de la asignatura:	Historia y Tradición Artística
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Cristina Aguilar Hernández
E-mail:	cristina.aguilar@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y, dentro de éste, a la materia de historia y pensamiento.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica de la capacidad artística y de su vinculación del diseño y de su interactividad con la rama de Arte, desde el conocimiento de los aspectos básicos en la tradición y evolución artística y literaria y como se pueden incorporar al diseño o a la creación digital.

## Descripción de la asignatura

Esta asignatura, por su naturaleza, tiene un carácter de interdisciplinariedad con asignaturas del ámbito tecnológico, de comunicación y de pensamiento. La asignatura tiene un enfoque general: dotar los estudiantes de conocimientos básicos en la historia del arte y, sobre todo, fomentar su curiosidad intelectual. Asimismo, se tratará de

proporcionar herramientas conceptuales y prácticas para realizar análisis críticos en el ámbito de la historia cultural y de la tradición artística. Todo ello con la finalidad de dotar a los futuros profesionales en el campo del diseño de productos digitales de unas referencias fundamentales y básicas de la historia del arte.

## **3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG8 Manifiestar capacidad para trabajar en equipo.

CG9 Saber gestionar eficazmente el tiempo.

CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11 Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG16 Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CB1 - 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

CB2 - 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

CE5 Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE16 Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE26 Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Identificar el contexto histórico del arte y sus raíces sociales.

Contextualizar el proceso de diseño en el marco y referentes culturales y artísticos.

Valorar la literatura y los distintos géneros literarios como elementos necesarios para el diseño

## 4. CONTENIDOS

- De las teorías formales a la aproximación pragmática
- El arte como expresión humana
- Principales cánones artísticos
- El mito del artista
- Iconografía
- Metodologías para el análisis de obras de arte.
- La función social del arte.
- Arquitectura, pintura y escultura como expresión.

## 5. TEMARIO

1. Técnicas y procedimientos artísticos
  - 1.1 Arquitectura
  - 1.2 Escultura
  - 1.3 Pintura
2. Arte en las primeras civilizaciones: Egipto
3. Grecia y Roma
4. Introducción al arte precolombino: mayas, aztecas e incas
5. La Edad Media en Europa: de Bizancio al Gótico
6. Arte en India: arquitectura y arte budista

7. El Renacimiento y el Manierismo: Italia
8. El Barroco y rococó
9. La era del individualismo: siglos XVIII y XIX
10. Japón y China: arte y naturaleza
11. Vanguardias
12. Después de la guerra: arte contemporáneo y nuevas técnicas artísticas

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.

### Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	30	30	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	21	21	100
Tutorías	4	4	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	16	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	70	0	0

## 7. DESARROLLO TEMPORAL

<b>Tema</b>	<b>Semanas</b>
Tema 1 Técnicas y procedimientos artísticos	1,
Tema 2 Arte en las primeras civilizaciones: Egipto	2
Tema 3 Grecia y Roma	3,4
Tema 4 Introducción al arte precolombino: mayas, aztecas e incas	5,6
Tema 5 La Edad Media en Europa: de Bizancio al Gótico	7
Tema 6 Arte en India: arquitectura y arte budista	8
Tema 7 El Renacimiento y el Manierismo: Italia	9
Tema 8 El Barroco y rococó	10
Tema 9 La era del individualismo: siglos XVIII y XIX	11
Tema 10 Japón y China: arte y naturaleza	12
Tema 11 Vanguardias	13
Tema 12 Después de la guerra: arte contemporáneo y nuevas técnicas artísticas	14,15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Grado de profundidad adquirido en el análisis manifestaciones artísticas. Capacidad de expresión escrita.	50%
SE3 Prueba Objetiva	Asimilación de conceptos. Originalidad y nivel de detalle.	40%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Es requisito indispensable para aprobar la asignatura en convocatoria ordinaria que la asistencia sea igual o mayor que el 80 %.
- El alumno deberá aprobar el examen final para aprobar la asignatura. El examen final podrá estar dividido en dos parciales, en cuyo caso habrá que aprobar las dos partes individualmente para aprobar la asignatura.
- El 80 % de los ejercicios de clase deben estar entregados y aprobados.
- En la convocatoria extraordinaria los alumnos deben presentar todos los trabajos pendientes. Los alumnos deben cumplir los mismos requisitos que en la convocatoria ordinaria para aprobar la asignatura. El examen final pasará a contar un 50 % de la evaluación.
- Se reducirá la nota por faltas de ortografía. La penalización será indicada en las rúbricas correspondientes a cada trabajo/examen.
- Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

ADAMS, L. (1997). A History of Western Art. Brown & Benchmark.  
GOMPERTZ, W. (2013). ¿Quéestásmirando? 150 años de artemoderno en un abrir y cerrar de ojos. Penguin Random House Grupo Editorial España.

## Bibliografía recomendada

- BALL, P. (2012). La invención del color. Turner.
- BARNHART, E., & Liulevicius, V. G. (2015). Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed. Teaching Company, LLC.
- FAHR-BECKER, G. (2006). Arte asiático. Könemann.
- GONZÁLEZ GARCÍA, Á. (2007). Pintar sin tener ni idea y otros ensayos sobre arte. Lampreave y Millán.
- HOCKNEY, D., & Gayford, M. (2018). Una historia de las imágenes. Siruela.
- MICHELI, M. de. (1983). Las vanguardias artísticas del siglo XX. Alianza.
- ROTH, L. M. (1989). Entender la arquitectura (C. Sáenz de Valicourt, Trad.; Edición: 1). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- SPIVEY, Nigel Jonathan, y Nigel Spivey. Understanding Greek Sculpture: Ancient Meanings, Modern Readings. Thames and Hudson, 1997.
- WILKINSON, Richard H. Magia y símbolo en el arte egipcio. Alianza Editorial, 2003.

## 10. Materiales, software y herramientas necesarias

### Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

### Materiales:

Ordenador personal

### Software:

Editor de textos