



GUÍA DOCENTE

HISTORIA Y TRADICIÓN ARTÍSTICA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia y Tradición Artística
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ángela Sánchez De Vera Torres/angela.torres@u-tad.com Ignacio Rodriguez Dominguez/ignacio.rodriguez@u-tad.com Cristina Aguilar Hernández/cristina.aguilar@u-tad.com Jaime Repollés Llaurado/jaime.repolles@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Historia y Tradición Artística es una materia en la que se adquirirán competencias básicas sobre las distintas expresiones artísticas de la Historia de la Humanidad, desde la Antigüedad a la Posmodernidad. Del mismo modo, el alumno obtendrá conocimientos generales sobre las narrativas visuales y los principios conceptuales de la estética del Arte, los cuales resultan competencias básicas para la animación visual.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.
- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.
- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.

- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena de animación.
- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

CONTENIDO

- Dimensión social y valores culturales.
- Sensibilidad y principios de expresión artística.
- Arte clásico y arte medieval.
- Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo e Impresionismo.
- El arte en otras culturas.
- Vanguardias.
- Arte contemporáneo.

TEMARIO

1. Técnicas y procedimientos artísticos
2. Arte de la Antigüedad
3. Edad Media
4. El Renacimiento y el manierismo
5. Barroco
6. La era del individualismo: siglos XVIII y XIX
7. Arte contemporáneo: vanguardia y posmodernidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31,25	31,25

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases Prácticas</i>	23,75	23,75
<i>Tutorías</i>	4,50	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	47,50	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	37,50	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,50	6,00
TOTAL	150	63

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: La Iconología 1 semana

Tema 2: Prehistoria y Primitivismo 2 semanas

Tema 3: Egipto y Mesopotamia 2 semanas

Tema 4: Grecia y el Clasicismo 2 semanas

Tema 5: Roma y Bizancio 1 semana

Tema 6: Románico y Gótico 1 semanas

Tema 7: Renacimiento y Manierismo 2 semanas

Tema 8: Barroco y Rococó 1 semana

Tema 9: Neoclasicismo y Romanticismo 1 semana

Temas 10 y 11. Modernidad y Postmodernidad 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Tanto el examen como las prácticas de clase se calificarán de 0 a 10, siendo un 5 la calificación mínima necesaria para aprobar.
- Para superar la asignatura será preciso aprobar tanto el examen como la parte práctica.
- Seguimiento del trabajo en el aula. Será obligatorio entregar la totalidad de las prácticas de clase.
- Se demandará del alumno una participación activa durante las clases y una asimilación de los conceptos desarrollados en la asignatura en los trabajos y pruebas escritas.

-En la convocatoria extraordinaria se realizará un examen que contará un 50% de la nota y el 50 % restante corresponde a todos los trabajos de la evaluación continua.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

Adams, L. (1997). A History of Western Art. Brown & Benchmark.

Gombrich, E. H. (2008). Historia del Arte. Debate.

Gompertz, W. (2013). ¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos. Penguin Random House Editorial España.

Hauser, A. (2016). Historia social de la literatura y el arte. De Bolsillo.

Repollés, J. (2011). Genealogías del Arte Contemporáneo. Akal.

Recomendada:

Ball, P. (2012). La invención del color. Editorial Turner.

Bazin, G. (1996). Historia del arte. Omega.

Cark, K. (2013). Civilización. Alianza.

Didi-Huberman, G. (2009). Historia del arte y tiempo de fantasmas. Abada.

Gombrich, E. (2004). Breve historia de la cultura. Península.

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.

Kraus, R. (2015). La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Alianza.

Mayayo, P. (2003). Historias de mujeres, historias del arte. Cátedra.

Micheli, M. de (1983). Las vanguardias artísticas del siglo XX. Alianza.

Parr, M. / Badger, G. (2004). The Photobook: A History. Phaidon Press.

Ramírez, J. A. (1996). Historia del Arte (3 volúmenes). Alianza.

Roth, L. M. (1989). Entender la arquitectura. Gustavo Gili.

Spivey, N. J. (1997). Understanding Greek Sculpture: Ancient Meanings, Modern Readings. Thames and Hudson.

Wilkinson, R. H. (2003). Magia y símbolo en el arte egipcio. Alianza Editorial.

Wölfflin, H. (2011). Conceptos Fundamentales de Historia del Arte. Espasa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Power Point y reproductor multimedia.