



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia del Arte
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	Primero
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Alexandra Semenova / alexandra.semenova@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

En esta materia, los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y el diseño digital. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

La asignatura se proyecta en un horizonte de trabajo interdisciplinar, con el objetivo de afianzar y complementar, a través de las bases teóricas y de la fundamentación histórico-cultural, las competencias de tipo práctico incluidas en otras asignaturas de esta materia (Introducción al dibujo, Sistemas de representación, y Fotografía).

El conocimiento de las líneas generales del marco cultural y más concretamente del marco histórico-artístico contribuye al desarrollo paralelo de sus campos afines, especialmente en las áreas relacionadas con la

creación y representación de imágenes, en cualquiera de sus formatos y técnicas, tanto en medios analógicos como digitales.

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 e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos 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

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE11 - Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.

Resultados de aprendizaje

- Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.
- Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.
- Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.
- Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.
- Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.
- Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.
- Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.
- Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.
- Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.
- Aplicar la experimentación en la creación artística.
- Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.
- Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.
- Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.
- Crear experiencias e imágenes de arte digital aplicando los fundamentos de programación para el arte y el diseño.
- Identificar procesos algorítmicos capaces de generar patrones y formas de interés artístico.
- Introducir conocimientos técnicos en el proceso creativo.
- Introducir al alumno en los procesos de fabricación digital y de digitalización.

CONTENIDO

- Sensibilidad y principios de expresión artística
- Evolución del arte clásico al barroco
- Neoclasicismo
- Impresionismo
- Vanguardias
- Arte contemporáneo

TEMARIO

1. Técnicas, géneros y procedimientos artísticos. Fundamentos del análisis
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. Impresionismo
8. Arte contemporáneo: vanguardia y posmodernidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20,00	20,00
<i>Clases Prácticas</i>	7,00	7,00
<i>Tutorías</i>	2,00	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	11,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,00	3,00
TOTAL	74	31

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

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 2 semanas

Tema 2 / 1 semana

Tema 3 / 1 semana

Tema 4 / 1 semana

Tema 5 / 2 semanas

Tema 6 / 2 semanas

Tema 7 / 2 semanas

Tema 8 / 4 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	30
<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

Para aprobar el curso en convocatoria ordinaria la asistencia debe ser mayor al 80 %

Para aprobar el curso los estudiantes deben obtener al menos un 5 sobre 10 en la prueba final.

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas

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.

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. En la convocatoria extraordinaria, la calificación final será calculada de la siguiente manera:

SE1 La participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura: 10%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias: 60%

SE3 Prueba Objetiva: 30%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

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

Benjamin, W. (2013). La obra de arte en la época de su reproducción mecánica. Casimiro.

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

Gombrich, Ernst. H. (1997) 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.

Hajte, U. (1995). Historia de los Estilos Artísticos. Istmo.

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

- Martín González, J. J. (2010) Historia del Arte. Del Renacimiento al arte contemporáneo. Gredos.
- Ramírez, J. A. (2008.): Historia del Arte. Volumen III. La Edad Moderna. Alianza Editorial.
- Ramírez, J. A. (2005): Historia del Arte. Volumen IV. El Mundo Contemporáneo. Alianza Editorial.
- Bibliografía recomendada:
- Alario Trigueros, M.T. (2008) Arte y Feminismo. Nerea.
- Argan, G. C. (1996) Renacimiento y Barroco. Akal.
- Barasch, M. (1999) Teorías del Arte. De Platón a Winckelmann. Alianza Editorial.
- Bazin, G. (1996). Historia del arte. Omega.
- Berger, J. (1972) Ways of seeing. Penguin books.
- Bozal, V. (2002). Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas. La Balsa de la Medusa.
- Cartier-Bresson, H. (2022). Ver es un todo: entrevistas y conversaciones 1951-1998. Editorial GG.
- Castro Flórez, F. (2014). Mierda y catástrofe: síndromes culturales del arte contemporáneo. Forcola.
- Danto, A. C. (1999). Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia. Paidós.
- De la Plaza Escudero, L. (2009). Diccionario visual de términos arquitectónicos. Cátedra.
- Didi-Huberman, G. (2009). Historia del arte y tiempo de fantasmas. Abada.
- Fernández Polanco, A. (2003). Formas de mirar en el arte actual. Edilupa.
- Harris, C., Wood, P. (2003). Art in theory 1900-2000: an Anthology of Changing Ideas. Blackwell Publishing.
- Hockney, D., Gayford, M. (2018). Una historia de las imágenes. Siruela.
- Kraus, R. (1996). La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Alianza Editoril.
- Martín González, J. J. (2010): Historia del arte, I: De la Antigüedad al final de la Edad Media. Gredos.
- Micheli, M. (2009). Las vanguardias artísticas del siglo XX. Alianza Editorial.
- Repollés, J. (2011). Genealogías del Arte Contemporáneo. Akal.
- Simmel, G. (). Essays on Art and Aesthetics. University of Chicago Press.
- 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

Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

No hay software especial