



## **GUÍA DOCENTE**

# **FUNDAMENTOS DE LA ESTÉTICA Y ANÁLISIS DE LA IMAGEN**

## **GRADO EN DISEÑO DIGITAL**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Fundamentos de la estética y análisis de la imagen</b>
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	Primero
Cuatrimestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dr. Jaime Repollés / jaime.repolles@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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

En la asignatura de Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la correcta percepción y comprensión de la imagen. El conocimiento de las teorías de la Gestalt, la iconografía y el imaginario material forma parte de todas las asignaturas de arte, habilidades artísticas y especialización en herramientas digitales del grado.

Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen es una asignatura fundamental para la construcción de un juicio de gusto estético basado en elementos críticos y analíticos sobre la base de la teoría de la imagen y los estudios visuales. Todo diseñador visual debe conocer en profundidad la naturaleza de la imagen, su

fenomenología y el conjunto de convenciones socioculturales que implican su comprensión como producto cultural.

## **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

- Percepción
- Teorías de la imagen
- Crítica formal
- Crítica de la imagen
- Teoría del imaginario
- Estética del arte digital

## TEMARIO

Tema 1. Teorías de la imagen

- 1.1. La naturaleza psicofísica y cultural de la imagen
- 1.2. La articulación del lenguaje gráfico a través de la imagen
- 1.3. Las relaciones estructurales entre las imágenes

Tema 2. Psicología de la percepción

- 2.1. La Teoría de la Gestalt y la psicología de la forma
- 2.2. Ilusiones ópticas e imágenes subliminales
- 2.3. De la composición visual a la lectura diegética de la imagen

Tema 3. Crítica formal

- 3.1. Códigos iconográficos e iconológicos de la imagen
- 3.2. Iconos, índices, símbolos, arquetipos y alegorías de la imagen
- 3.3. Semiótica y semiología del signo visual

Tema 4. Teoría del Estilo y crítica formal de la imagen

- 4.1. El problema del estilo y la autoría de la imagen
- 4.2. Carácter, temperamento y tipología del estilo visual
- 4.3. El atlas de imágenes y los parentescos imaginarios

Tema 5. Teoría del imaginario y crítica material de la imagen

- 5.1. Los fundamentos mitológicos del imaginario
- 5.2. Las estructuras antropológicas del imaginario
- 5.3. Estética e imaginario del arte digital

## 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
<b>TOTAL</b>	<b>74</b>	<b>31</b>

### 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 y 2 / 4 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 3 semanas

Tema 5 / 4 semanas

### 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>
--------------------------------	---	---

<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

La asignatura se compone de una parte práctica, que será evaluada principalmente con un Dossier de Estética y de una parte teórica, que será evaluada principalmente con un Examen Escrito final.

Calificación numérica final de 0 a 10, será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos en ambas partes para poder aprobar la asignatura.

La nota final de la asignatura será la media de todas las prácticas y actividades entregadas en un dossier que computará el 60% de la nota, más la nota del examen escrito final que supondrá el 30 % de la nota final; el 10% restante dependerá de la participación en el aula y de las actividades de análisis de imagen realizadas en clase.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria será similar a la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Arnheim, Rudolf, Arte y percepción visual, ed. Alianza. ISBN 9788420670034.

Gombrich, Ernst, Arte e ilusión, ed. Debate. ISBN 9788483060872.



### Bibliografía recomendada

- Arnheim, Rudolf, Nuevos ensayos sobre psicología del arte, ed. Alianza. ISBN 8420670871
- Arnheim, Rudolf, El poder del centro, ed. Alianza. ISBN 9788420670454
- Berger, John, Modos de ver, ed. Gustavo Gili. ISBN 9788425218071
- Debray, Régis, Vida y muerte de la imagen, ed. Paidós Comunicación. ISBN 9788475099811
- Eco, Umberto, Apocalípticos e integrados, ed. Tusquets. ISBN 9788472238695
- Goldstein, Bruce, Sensación y percepción, ed. Debate. ISBN 8474443164
- Gombrich, Ernst, La imagen y el ojo, ed. Debate. ISBN 9788483062166
- Gombrich, Ernst, El sentido del orden, ed. Debate. ISBN 9788483061480
- Mitchell, William, ¿Qué quieren las imágenes?, ed. Sans Soleil. ISBN 9788494611995
- Panofsky, Erwin, El significado en las artes visuales, ed. Alianza. ISBN 9788420679211
- Wölfflin, Heinrich, Conceptos fundamentales de la historia del arte, ed. Austral. ISBN 9788423973996
- Bachelard, Gaston, La poética del espacio, ed. FCE. ISBN 9788437503684

## **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