GUÍA DOCENTE

HISTORIA Y TRADICIÓN ARTÍSTICA

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia y Tradición Artística
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Arte, Ciencia y Tecnología
Materia:	Historia y Pensamiento
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Cristina Aguilar Hernández / cristina.aguilar@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

Competencias básicas y generales

CG8 - Manifestar 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.

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

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.

Competencias Específicas

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

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.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE10 - Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

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.

CE27 - reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicos.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

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 e integrar el trabajo de los artistas en el proceso de creación del videojuego.

Describir los hechos relevantes de la industria del videojuego

Analizar los juegos que han tenido un impacto social relevante

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

Reconocer los elementos literarios básicos que permiten escribir un guión

Practicar la elaboración de guiones y diseños simples

CONTENIDO

- 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.

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas	30,00	30,00
Seminarios y talleres	3,33	3,33
Clases Prácticas	20,67	20,67
Tutorías	4,00	4,00

Actividades de Evaluación	6,00	6,00
Estudio y trabajo en grupo	16,00	0,80
Estudio y trabajo autónomo e individual	70,00	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Técnicas y procedimientos artísticos: 1 semana

Tema 2 Arte en las primeras civilizaciones:Egipto: 1 semana

Tema 3 Grecia y Roma: 2 semanas

Tema 4 Introducción al arte precolombino: mayas, aztecas e incas: 2 semanas

Tema 5 La Edad Media en Europa: de Bizancio al Gótico: 1 semana

Tema 6 Arte en India: arquitectura y arte budista: 1 semana

Tema 7 El Renacimiento y el Manierismo: Italia: 1 semana

Tema 8 El Barroco y rococó: 1 semana

Tema 9 La era del individualismo: siglos XVIII y XIX: 1 semana

Tema10 Japón y China: arte y naturaleza: 1 semana

Tema 11 Vanguardias: 1 semana

Tema 12 Después de la guerra: arte contemporáneo y nuevas técnicas artísticas: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	50	50
Prueba Objetiva	40	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.
- Se reducirá la nota por faltas de ortografía. La penalización será indicada en las rúbricas correspondientes a cada trabajo/examen.
- • Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) 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.

- No se permite el uso de SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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

GOMPERTZ, W. (2013). ¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno 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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Editor de textos/Text editor