



GUÍA DOCENTE

Historia y tradición artística

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia y tradición artística
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
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 materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

La asignatura Historia y Tradición Artística pone el foco en las expresiones artísticas que han surgido a lo largo de la historia. A lo largo de esta exploración se pondrá énfasis tanto en los procesos que vertebran la creación como en el contexto cultural que los origina.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1 Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.

K3 Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.

K8 Comprender las características de la sociedad de la información, con atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta hoy.

K10 Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.

K13 Conocer los fundamentos artísticos implicados en la realización de un videojuego para estar familiarizado con el trabajo de los artistas visuales

S5 Aplicar los fundamentos técnicos y artísticos de modelado y creación de texturas específicos para videojuegos, tales como UV, tipos de malla y tamaño adecuado de texturas.

S9 Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.

S11 Resolver los problemas propios que puedan surgir en el diseño de un videojuego, tales como la integración de los recursos gráficos (objetos, personajes, entornos) o errores de código.

C7 Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

Recorrido histórico y principales hitos de la historia de arte.

Arte de culturas no occidentales.

Metodologías para el análisis de obras de arte.

La función social del arte.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción: el análisis en historia del arte y técnicas artísticas
- Unidad 2: Orígenes del arte y mundo antiguo
- Unidad 3: Arte en la Edad Media
- Unidad 4: Modernidad: del Renacimiento al Rococó
- Unidad 5: El influjo de Oriente en el arte occidental: del Rococó al Postimpresionismo
- Unidad 6: Vanguardias y posmodernidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	40	40
<i>Resolución de ejercicios</i>	16	16
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	63	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	27	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 2 semanas
- Unidad 2: 4 semanas
- Unidad 3: 4 semanas
- Unidad 4: 2 semanas
- Unidad 5: 2 semanas
- Unidad 6: 1 semana

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Los ejercicios entregables suponen un 50 % de la nota final. Se deberán aprobar todos los ejercicios individuales a excepción de uno, que podrá quedar suspenso. Con todo, la media de los ejercicios tendrá que estar aprobada para aprobar la asignatura.
- Se realizará una prueba objetiva (examen) que supondrá el 40 % de la nota final. El alumno tiene la oportunidad de eliminar parte de la materia a través de un examen parcial que valdrá un 20 %. Es un examen voluntario, si el alumno no se presenta o lo suspende, deberá ir al examen de la convocatoria ordinaria o extraordinaria con toda la materia. El examen será presencial y se escribirá a mano. Durante el examen solo se podrán tener bolígrafos encima de la mesa. No se permitirá el uso de ordenadores, auriculares, teléfonos móviles, calculadoras, smartwatches ni cualquier otro elemento electrónico.
- Para aprobar la convocatoria extraordinaria, se realizarán las mismas pruebas de evaluación que en la convocatoria ordinaria. Esas pruebas tendrán los mismos criterios y porcentajes de evaluación. La calificación de las pruebas de evaluación aprobadas durante la convocatoria ordinaria se guardará hasta la convocatoria extraordinaria. En caso de aprobar las partes suspensas en la convocatoria extraordinaria, se hará media con ellas.
- Toda detección de plagio, copia o el uso de malas prácticas (como el uso de IA) en una entrega o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- Adams, L. (1997). *A History of Western Art*. Brown & Benchmark. Ball,
- P. (2012). *La invención del color*. Editorial Turner.
- Bazin, G. (1996). *Historia del arte*. Omega.
- Barnhart, E., & Liulevicius, V. G. (2015). *Maya to Aztec: Ancient Mesoamerica Revealed*. Teaching Company, LLC.
- Cark, K. (2013). *Civilización*. Alianza.
- Didi-Huberman, G. (2009). *Historia del arte y tiempo de fantasmas*. Abada.
- Fahr-Becker, G. (2006). *Arte asiático*. Könemann.
- Gombrich, E. (2004). *Breve historia de la cultura*. Península.
- Gombrich, E. H. (2008). *Historia del arte*. Debate.
- 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.
- 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

- Aula convencional

Materiales

- Material de papelería
- Ordenador personal