



GUÍA DOCENTE

Historia del arte

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia del arte
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos narrativos y estéticos
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Luis Posadas / juan.posadas@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos narrativos y estéticos tiene como finalidad proporcionar un conocimiento práctico y teórico sobre los fundamentos básicos de las distintas narrativas y enfoques literarios utilizados en los videojuegos. Asimismo, esta materia permitirá al alumno aplicar estos conceptos de fundamentos teóricos a desarrollos prácticos acorde a las necesidades narrativas y estéticas de cada producto interactivo.

Igualmente, se obtendrán conocimientos sobre el desarrollo de entornos y elementos técnicos que permitan una mayor usabilidad en dichos productos.

Descripción de la asignatura

La asignatura Historia del Arte 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 el concept art de cualquier videojuego (ya sea inspirado en una época determinada de la Historia o basado en una reinterpretación libre que use elementos artísticos del pasado).

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

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

S2Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S4Crear personajes, elementos, terrenos, materiales, iluminación y efectos optimizados para su implementación en los principales motores gráficos para videojuegos.

S10Articular niveles de juego que sean visualmente atractivos y funcionales para el gameplay, coordinándose con los diseñadores de niveles.

S11Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C3Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.

CONTENIDO

Dimensión social y valores culturales del arte.

Metodologías de análisis de obras de arte.

Técnicas y procedimientos artísticos.

Arte de la Antigüedad.

Edad Media.

El Renacimiento y el manierismo.

El Barroco.

La era del individualismo: siglos XVIII y XIX.

El arte en otras culturas.

Arte contemporáneo: vanguardia y postmodernidad.

TEMARIO

Tema 1. Introducción e Historia del arte antiguo.

Tema 2. Arte medieval y precolombino.

Tema 3. Arte del Renacimiento y Barroco.

Tema 4. Arte del siglo XIX.

Tema 5. Arte del siglo XX.

Tema 6. Arte oriental.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	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)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: 3 semanas.

Tema 2: 3 semanas.

Tema 3: 3 semanas.

Tema 4: 3 semanas.

Tema 5: 2 semanas.

Tema 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>	20	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	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	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

El 10% de asistencia y participación se dividirá en 2 partes: la primera es la traslación exacta del porcentaje de asistencia a clase, y la segunda es la valoración cualitativa que hace el profesor de la calidad y cantidad de las aportaciones del alumno a clase. Es obligatorio poner foto en BlackBoard para tener acceso a esta nota.

El 50% de los trabajos corresponde a dos entregas de un concept art basado en una etapa de la Historia del Arte, en el que los alumnos deberán entregar en primer lugar un trabajo escrito con toda la información de la etapa y la elaboración de un "fondo" para una escena basada literalmente o libremente en el arte de esa etapa, y en segundo lugar otro trabajo con toda la documentación que permita al alumno dibujar un personaje basado en esa etapa e "insertarlo" en el fondo previamente realizado.

Cualquier uso de fraude, copia, IA será penalizado con un 0 (salvo en casos permitidos de uso de la IA, como son corrección ortográfica o sintáctica, posibles índices o bibliografía con norma APA o Chicago).

El 40% del examen corresponde a un examen a mano en el que el alumno deberá analizar una serie de diapositivas vistas en clase, y responder a una pregunta de desarrollo sobre elementos de la Historia del Arte importantes y que sepan relacionar unas épocas con otras. El examen se realizará en papel y será necesario obtener al menos un 5 para sumar el resto de notas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía 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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Convencional

Materiales

Ordenador personal, papel y bolígrafo.

Software