



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Historia del Arte
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Ángela Sánchez de Vera / angela.torres@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. Partiendo de lo genealógico, se busca un punto de vista transversal de la historia del arte, relacionando y enfrentando periodos del pasado con las corrientes contemporáneas de pensamiento, producción y práctica artística.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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. Introducción. Metodología.
 - 1.1. Teoría del arte.
 - 1.2. Técnicas artísticas.
2. Arte en la antigüedad.
 - 2.1. Prehistoria.
 - 2.2. Egipto y Mesopotamia.
 - 2.3. Grecia y Roma.
 - 2.4. Edad Media.
3. Modernidad.
 - 3.1. Renacimiento y manierismo.
 - 3.2. Barroco y S. XVIII.
 - 3.3. Siglo XIX. Neoclasicismo y Romanticismo.
 - 3.4. Vanguardias: impresionismo.
 - 3.5. Vanguardias: cubismo.
 - 3.6. Vanguardias: expresionismo.
 - 3.7. Vanguardias: surrealismo.
4. Postmodernidad y cultura digital.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20	20
<i>Clases Prácticas</i>	7	7

<i>Tutorías</i>	2	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	11	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

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

1. Introducción. Metodología (1 semanas)
2. Arte en la antigüedad (6 semanas)
3. Modernidad (6 semanas)
4. Postmodernidad (1 semanas)

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO
-------------------------	-------------------------------	-------------------------------

	A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	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

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases, así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso. Si el estudiante no completa el 80% requerido, pierde el derecho de evaluación en la convocatoria ordinaria. Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la Secretaría Académica a través de Classlife.

Las calificaciones de los ejercicios realizados durante el curso supondrán el 50% de la nota final. La participación en clase supondrá un 10 % de la nota final. Se realizará una prueba objetiva (examen) que supondrá el 40% de la nota final.

Será necesario aprobar todas las entregas y el examen para aprobar la asignatura. Cada una de las entregas, y el examen, han de tener una calificación superior al 5/10. No se hará media si hay alguna entrega / examen suspenso.

Las actividades y el examen se realizarán en clase. Estas pruebas son presenciales y manuscritas. No se permitirá el uso de ordenadores, auriculares, teléfonos móviles, calculadoras, smartwatches ni cualquier otro elemento electrónico.

Para aprobar la convocatoria extraordinaria, se presentarán las mismas entregas / examen que en la convocatoria ordinaria. Esas entregas tendrán los mismos criterios y porcentajes de evaluación. La calificación de las entregas / examen aprobadas durante la convocatoria ordinaria se guardarán hasta la

convocatoria extraordinaria. En caso de aprobar las partes suspensas en la convocatoria extraordinaria, se hará media con ellas. En caso de suspender alguna parte en la convocatoria extraordinaria, no se guardarán esas calificaciones para el año siguiente.

Toda detección de plagio, copia o el uso de malas prácticas (como el uso de IAs) 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.

No está permitido el uso de teléfonos móviles en el aula durante las clases, excepto indicación expresa del profesor. Los ordenadores portátiles podrán utilizarse únicamente para actividades relacionadas con la asignatura. El profesor podrá retirar el derecho al uso del ordenador a aquellos alumnos que lo utilicen para actividades que no estén relacionadas con la asignatura (consulta de correos, noticias o redes sociales, consulta o elaboración de actividades de otras asignaturas, etc.).

No está permitido consumir bebidas ni comidas en el aula. Tampoco está permitida la presencia de cualquier tipo de bebida en las mesas, incluso en envases cerrados.

Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases. Se exigirá al alumno un buen comportamiento en todo momento durante el desarrollo de las clases. El mal comportamiento que impida el normal desarrollo de la clase puede conllevar la expulsión del aula por un tiempo a determinar por el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

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

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.

Bibliografía recomendada:

Alario Trigueros, M.T. (2008) Arte y Feminismo. Nerea.

Bazin, G. (1996). Historia del arte. Omega.

Berardi, F. (2017). Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva. Caja Negra.

Berger, J. (2016). Modos de ver. GG (Gustavo Gili).

Bestué, D. (2022). El Escorial. Imperio y Estómago. Caniche.

Cendón, E. (2021). Delante de las Meninas. Caniche.

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.

Debray, R. (1994). Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Paidós.

- Didi-Huberman, G. (2009). Historia del arte y tiempo de fantasmas. Abada.
- Fernández Polanco, A. (2003). Formas de mirar en el arte actual. Edilupa.
- Gombrich, E. (2004). Breve historia de la cultura. Península.
- Hajte, U. (1995). Historia de los Estilos Artísticos. Istmo.
- 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.
- Repollés, J. (2011). Genealogías del Arte Contemporáneo. Akal.
- Steyerl, H. (2016). Los condenados de la pantalla. Buenos Aires: Caja Negra
- 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