GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DE LA ESTÉTICA Y ANÁLISIS DE LA IMAGEN

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de la estética y análisis de la imagen
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
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:	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

En la asignatura de Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la correcta percepción e interpretación 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 que incluyan la gestión de imágenes y las habilidades artísticas presupuestas en las herramientas digitales de diseño.

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. El diseño visual exige 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 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

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 y su percepción.

Percepción y sentido

Forma, figura y gestalt

Composición visual y cromática

Tema 2. La lectura simbólica de la imagen

Semiótica e iconología de la imagen

Crítica formal de la imagen

Crítica de la imagen e imaginario

Tema 3. Categorías estéticas y teorías del imaginario

Target de la imagen y categorías estéticas

Naturaleza de la imagen e imaginario material

Estética e imaginarios del arte digital

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	20	20
Clases Prácticas	7	7
Tutorías	2	1
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	31	0
Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	11	0

Actividades de Evaluación	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

Tema 1: 5 semanas

Tema 2: 5 semanas

Tema 3: 4 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	20	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	60	60
Prueba Objetiva	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, teórica y práctica, 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.

Se tendrá en cuenta la calidad de los trabajos escritos y la aplicación de la metodología de la asignatura evitando el plagio o el uso fraudulento de la IA.

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.

Durand, Gilbert, Estructuras antropológicas del imaginario, ed. Taurus. ISBN 9788430627912.

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, Apocalipticos 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 con ordenador profesor

Equipo de proyección

Materiales:

Ordenador profesor

Proyector

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

No hay software especial