



GUÍA DOCENTE

Historia del Arte

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Historia del Arte
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y semiótica visual
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jaime Repollés / jaime.repolles@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

En la materia Historia y Pensamiento 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 la ilustración. 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 de Historia del Arte 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 incluidas en otras asignaturas de esta misma materia (Historia de la Ilustración y el cómic, Composición Gráfica, Comunicación Clara).

El conocimiento de las líneas generales del marco cultural, más concretamente del marco histórico-artístico e iconográfico 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 la genealogía de la historia del arte, se busca un punto de vista transversal los iconos, relacionando y enfrentando periodos del pasado con las corrientes contemporáneas de la ilustración.

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

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K10Identificar las características de la sociedad de la información y la industria digital actual con especial atención a las teorías de la imagen y las nuevas tendencias creativas.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S6Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.

S7Interpretar los códigos significativos de la imagen en proyectos de arte, comunicación y diseño visual.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

CONTENIDO

Dimensión social y valores culturales

Arte antiguo

Arte medieval y renacentista

Arte moderno y contemporáneo

TEMARIO

Tema 1: Historia del Arte e iconología

Tema 2: Prehistoria y primitivismo

Tema 3: Antigüedad y clasicismo

Tema 4: Edad Media y cristianismo

Tema 5: Edad Moderna y Modernismo

Tema 6: Edad Contemporánea y Posmodernismo

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

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 2 semanas

Tema 2 / 3 semanas

Tema 3 / 3 semanas

Tema 4 / 3 semanas

Tema 5 / 2 semanas

Tema 6 / 2 semanas

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	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso (dentro y fuera del aula) supondrán el 60% de la nota final. El examen final supondrá un 30% de la calificación definitiva. El 10% se reserva para evaluar la actitud proactiva, la participación en clase y la implicación en los trabajos.

Durante el curso, aquellos alumnos que suspendan algún trabajo tendrán la posibilidad de repetirlo e incluirlo en la siguiente entrega.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para poder aprobar la asignatura.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria será similar a la ordinaria, se deberán entregar todos los trabajos realizados durante el curso (60 %) y realizar el examen (30%).

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso inadecuado de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero y el paso a la convocatoria extraordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Gombrich, Ernst. H.: Historia del Arte, Debate 1997.

Gombrich, Ernst. H.: Breve historia del mundo, Booket 2014.

Hauser, A.: Historia social de la literatura y el arte, Debolsillo 2004

Bibliografía recomendada:

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

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

Didi-Huberman, G. (2009). Historia del arte y tiempo de fantasmas. Abada.

Repollés, J. (2011). Genealogías del Arte Contemporáneo. Akal.

Wölfflin, H. (2011). Conceptos Fundamentales de Historia del Arte. Espasa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint y software básico de Adobe