



GUÍA DOCENTE

HISTORIA Y TRADICIÓN ARTÍSTICA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Historia y Tradición Artística
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
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 ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Historia y Tradición Artística 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 la animación visual.

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 el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos 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

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.
- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.

- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena de animación.
- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

CONTENIDO

- Dimensión social y valores culturales.
- Sensibilidad y principios de expresión artística.
- Arte clásico y arte medieval.
- Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo e Impresionismo.
- El arte en otras culturas.
- Vanguardias.
- Arte contemporáneo.

TEMARIO

1. Introducción: teoría del arte y técnicas artísticas
2. Orígenes del arte y mundo antiguo
3. Arte en la Edad Media
4. Modernidad: del Renacimiento al Rococó
5. La industrialización de las artes: del neoclasicismo al siglo XIX
6. Vanguardias y posmodernidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31	31
<i>Clases Prácticas</i>	24	24
<i>Tutorías</i>	5	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	6	6

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

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: La Iconología 1 semana

Tema 2: Prehistoria y Primitivismo 2 semanas

Tema 3: Egipto y Mesopotamia 2 semanas

Tema 4: Grecia y el Clasicismo 2 semanas

Tema 5: Roma y Bizancio 1 semana

Tema 6: Románico y Gótico 1 semanas

Tema 7: Renacimiento y Manierismo 2 semanas

Tema 8: Barroco y Rococó 1 semana

Tema 9: Neoclasicismo y Romanticismo 1 semana

Temas 10 y 11. Modernidad y Postmodernidad 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>	10	20
<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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases. Las faltas de asistencia justificadas se procesan con la Secretaría Académica a través de Classlife.

Las entregas solo se evaluarán a través de las actividades abiertas en Blackboard: no se evaluarán los enlaces ni los ejercicios enviados por correo o por otro medio. No se evaluarán las entregas que no estén en el formato de archivo requerido en cada actividad. Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Una vez vencido el plazo, solo se admitirán entregas en las 24 horas posteriores a la fecha marcada. Esas entregas

retrasadas solo podrán obtener una calificación de 5/10 como máximo. No se admitirá ninguna entrega pasadas 24 horas del plazo.

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. El examen será presencial y se escribirá a mano. Durante el examen solo se podrá tener bolígrafos encima de la mesa. No se permitirá el uso de ordenadores, auriculares, teléfonos móviles, calculadoras, smartwatches ni cualquier otro elemento electrónico.

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.

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.).

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

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.

Recomendada:

- Ball, P. (2012). La invención del color. Editorial Turner.
- Bazin, G. (1996). Historia del arte. Omega.
- Cark, K. (2013). Civilización. Alianza.
- Didi-Huberman, G. (2009). Historia del arte y tiempo de fantasmas. Abada.
- Gombrich, E. (2004). Breve historia de la cultura. Península.
- 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.
- Parr, M. / Badger, G. (2004). The Photobook: A History. Phaidon Press.
- 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

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Power Point y reproductor multimedia.