

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Historia del Arte

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Básica
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	1er. curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Rafael Conde

rafael.conde@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- 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.
- Conocer los elementos y recursos necesarios que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y entornos virtuales.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Conocer los movimientos y corrientes artísticas de la historia como fuente de inspiración en el diseño y desarrollo de un videojuego.

Habilidades o destrezas

- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.

Competencias

- 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.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CONTENIDOS

- La Prehistoria.
- Mesopotamia.
- Egipto.
- Creta.
- Grecia.
- Roma.
- Bizancio.
- Islam.
- Románico.
- Gótico.
- Renacimiento.
- Barroco.
- Rococó.
- Neoclasicismo.
- Romanticismo y Arts and Crafts.
- Realismo.
- Impresionismo y Post Impresionismo.
- Las vanguardias.
- Arte durante la guerra.
- Arte de los años 50.
- Los movimientos conceptuales.
- Historia de los videojuegos.

TEMARIO

1. La Prehistoria.
2. Mesopotamia.
3. Egipto.
4. Creta.
5. Grecia.
6. Roma.
7. Bizancio.
8. Islam.
9. Románico.
10. Gótico.
11. Renacimiento.

12. Barroco.
13. Rococó.
14. Neoclasicismo.
15. Romanticismo y Arts and Crafts.
16. Realismo.
17. Impresionismo y Post Impresionismo.
18. Las vanguardias.
19. Arte durante la guerra.
20. Arte de los años 50.
21. Los movimientos conceptuales.
22. Historia de los videojuegos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Analizar e interpretar imágenes artísticas de diferentes contextos y estilos.
- Reconocer la naturaleza, origen y principales ejemplos de artistas y obras que a lo largo de la historia del arte han definido las distintas técnicas artísticas.
- Identificar e interpretar a través del análisis de imágenes artísticas el papel estético y la lectura simbólica de los mismos.
- Tener una visión global del arte, en todas sus vertientes: arquitectura, pintura, escultura, grabado, música, videojuegos y ser capaz de realizar estudios documentales completos de distintas épocas históricas, interpretando fuentes escritas, iconográficas y audiovisuales.
- Reforzar la actitud de mirar, lo que permitirá al estudiante tener referentes históricos y artísticos a la hora de contextualizar las distintas formas de creación de videojuegos.
- Adoptar posturas críticas a través de la reflexión en clase y el debate en torno a las obras.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	45	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	10	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	100
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación		

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	x
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	50-70%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	15-20%
Evaluación de la participación en los debates.	10-20%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	5-10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Arte Prehistoria y Mundo Antiguo

- Bianchi Bandinelli, R. y Peribani, E. (1998) El arte de la Antigüedad Clásica: Grecia. Madrid: Akal
- Bianchi Bandinelli, R. y Peribani, E. (1999) El arte de la Antigüedad Clásica: Roma. Madrid: Akal.
- Blanco Freijeiro. (1975) El arte griego, Madrid: CSIC.
- Cirlot, J.E., El espíritu abstracto. Desde la prehistoria a la Edad Media, Barcelona, Labor, 1970
- Domínguez Monedero, A. y Sánchez Fernández, C. (1997) Arte y poder en el Mundo Antiguo. Madrid: Ediciones Clásicas de la UAM.
- Eco, U. (2010). Historia de la belleza. Barcelona: Lumen
- Eco, U.(2007). Historia de la fealdad. Barcelona: Lumen
- Elvira, M.A. (1996). Arte Clásico, Madrid: Historia 16.
- Elvira, M.A. (2008). Arte y mito, manual de iconografía clásica. Madrid: Silex ediciones.
- Frankfort, H. (1988) Reyes y dioses, Alianza, Madrid: Cátedra
- Giedion, S., (1981), El presente eterno: los comienzos del arte. Madrid: Alianza Forma.
- Humbert, J. (2010) Mitología griega y romana. Barcelona: Gustavo Gili
- Lara Peinado, F. (1999). El arte de Mesopotamia, Madrid: Historia 16.

Arte Medieval

- Bango Torviso, I. (1995) Edificios e imágenes medievales. Historia y significado de las formas, Madrid: Historia 16.
- Bruyne, E. (1987) La estética de la Edad Media. Madrid: Visor.
- Burckhardt, T. (1988). El Arte del Islam. Barcelona: Ed. De la Tradición Unánime.
- Duby, G. (1993) La época de las Catedrales. Arte y sociedad, 980-1420, Madrid: Cátedra.
- Eco, U. (2012). Arte y belleza en la estética medieval. DEBOLS! LLO.
- Focillon, H. (1988) Arte de Occidente. La Edad Media románica y gótica. Madrid: Alianza.
- Grabar, O. (1985) La Alhambra: iconografía, formas y valores. Madrid: Alianza
- Krautheimer, R. (1996) Arquitectura paleocristiana y bizantina, Madrid: Cátedra.
- Malaxecheverría, I.(1986) Bestiario medieval. Madrid: Siruela
- Malaxecheverría, I.(1991) Fauna Fantástica de la Península Ibérica en la Edad Media
- Sebastián, S.(1999) Mensaje del arte medieval. Córdoba: El Almendro.
- Simson, O. Von. (1985) La catedral gótica. Los orígenes de la arquitectura gótica y el concepto medieval del orden. Madrid: Alianza.

Arte Edad Moderna

- Freedberg, D. El poder de las imágenes, Madrid, Cátedra, 2009.
- Panofsky, E. (1994) Renacimiento y renacimientos en el arte occidental. Madrid: Alianza
- Wolffin, H. Conceptos fundamentales de la historia del Arte. Editorial Espasa Calpe.

Arte Contemporáneo

- Benjamin, W., Weikert, A. E., & Echeverría, B. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México: Itaca.
- Cheng, F. (2010) Vacío y Plenitud. Siruela

Fuentes

- VV.AA. (1982) Fuentes y documentos para la Historia del Arte. Arte Antiguo. Arte Medieval I y Arte medieval II. Barcelona: Gustavo Gili.
- WOLFFIN, H. Conceptos fundamentales de la historia del Arte. Editorial Espasa Calpe.
- Barthes, R., & Medrano, C. F. (1992). Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces. Paidós Ibérica.

Diccionarios

- Borrás, G.M., y Fatas, G. (1988) Diccionario de términos de Arte y elementos de

- arqueología, heráldica y numismática. Madrid: Alianza.
- Cirlot, J. E. (2010) Diccionario de símbolos. Madrid: Siruela.
- Cooper, J.C. (2004) Diccionario de símbolos. Barcelona. Gustavo Gili.
- Revilla, F. (1996). Diccionario de iconografía y simbología. Madrid, Cátedra, 1996

Bibliografía complementaria

- Museo Británico <http://www.britishmuseum.org/>
- Museo del Louvre <http://www.louvre.fr/>
- Museo del Prado <http://www.museodelprado.es/>
- Museo Nacional de Atenas. <http://www.namuseum.gr/welcome-en.html>
- National Gallery, Londres. <http://www.nationalgallery.org.uk/>
- Museo de Pérgamo, Berlín.
- <https://artsandculture.google.com/>
- <http://www.smb.museum/smb/standorte/index.php?lang=en&p=2&objID=27&n=1&r=4>
- Galería de los Uffizi, Florencia. <http://www.uffizi.firenze.it/english/musei/uffizi/>

Buscadores de imágenes y documentación histórica

- Bestiario medieval. <http://www.lavondyss.net/biblioteca/bestiario-medieval-siruela/00.-BESTIARIO%20MEDIEVAL.htm>.
- Ciudad de la pintura (buscador de imágenes). <http://pintura.aut.org/>
- Artehistoria. <http://www.artehistoria.jcyl.es/>

Catálogos de bibliotecas

- Catálogo Biblioteca Nacional. www.bne.es/es/Catalogos/
- Catálogo Biblioteca Museo del Prado.
- <http://www.museodelprado.es/investigacion/biblioteca/acceso-al-catalogo/>
- Catálogo biblioteca Museo Reina Sofía
- <http://www.mcu.es/comun/bases/spa/brso/BRSO.html>

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

LA
REVOLUCIÓN
DE **ESNE**



Premios
Nacionales
de **Innovación**
y de **Diseño**

