



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Módulo:	Módulo de Ciencias Sociales
Denominación de la asignatura:	Historia del Arte
Código:	40006
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Juan Carlos Gaulí Pérez
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Juan Carlos Gaulí Pérez

Datos de contacto:

jcarlos.gauli@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar en el Campus Virtual el documento "horarios de tutorías - Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos"

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Conocimientos de Historia del arte. Sensibilidad hacia las manifestaciones artísticas y estéticas.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Artes y Humanidades y es una materia de Arte.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de Historia del Arte aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y las manifestaciones artísticas que se han desarrollado a lo largo de ella. Desde una perspectiva analítica y constructiva, se plantea el estudio desde un punto de vista cronológico, pero con un énfasis especial en aquellos aspectos y temas transversales de la creación artística que tienen un lugar común con otras asignaturas del plan de estudios.

Las obras de arte, así como los videojuegos comparten el interés por aspectos como el color, la forma, las técnicas, el desarrollo del espacio o la perspectiva, y en esta línea la asignatura presenta una indiscutible conexión con asignaturas como Dibujo Artístico, Sistemas de Representación y Perspectiva, Diseño Vectorial o Tratamiento Digital de Imágenes. Así como también es interesante destacar la prioridad que se ha dado en la asignatura tanto al estudio de escenarios y personajes de diferentes épocas. En este sentido se complementa con las asignaturas de Guión y Concept art, aportando una perspectiva históricas y estética.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La historia del arte es una fuente inagotable no sólo de artistas, y obras, sino también de escenarios, personajes y objetos míticos. Si relacionamos el arte con la historia y la literatura, un futuro diseñador de videojuegos adquiere los conocimientos históricos necesarios que le permitan entender la obra de arte como documento cultural y explicar su función en la sociedad que la produjo. Así como proyectar todos esos conocimientos en sus creaciones futuras.

Con esta asignatura un futuro diseñador de videojuegos educará su una sensibilidad estética y despertará la curiosidad por conocer el pasado histórico a través de las manifestaciones artísticas.

La asignatura de Historia del Arte aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y las manifestaciones artísticas que se han desarrollado a lo largo de ella. Desde una perspectiva analítica y constructiva, se plantea el estudio de la historia del arte a partir de una serie de bloques temáticos seleccionados que permiten una mirada transversal, pero sin olvidar los episodios fundamentales de la historia del arte y los principales contextos. Para el seguimiento de la asignatura será fundamental complementar los apuntes y guía de clase con las lecturas recomendadas.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG2. Captará la naturaleza y cualidades de los medios y materiales de dibujo artístico, técnico y digital; desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará la gráfica para su desarrollo posterior.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2. Podrá trabajar y explotar sus ideas creativas demostrando su uso con técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).

CE3. Podrá captar los fenómenos artísticos en toda su amplia variedad, y utilizar esa sensibilidad en sus creaciones.

CE3.1. Conocimiento de los distintos movimientos artísticos desarrollados por el hombre a lo largo de la historia.

CE3.2. Formación de la Sensibilidad para captar los fenómenos artísticos en toda su amplia variedad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El alumno tendrá una visión global del arte, en todas sus vertientes, adoptando posturas críticas y reforzando la aptitud de mirar, que le permitirá tener referentes históricos y artísticos a la hora de contextualizar las distintas formas de creación de videojuegos.
- El alumno será capaz de analizar e interpretar imágenes artísticas de diferentes contextos y estilos.
- El alumno reconocerá 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 aspectos como la forma, la luz y el color.
- El alumno tendrá una visión global del arte, en todas sus vertientes: arquitectura, pintura escultura y será capaz de realizar de realizar estudios documentales completos de distintas épocas históricas, interpretando fuentes escritas, iconográficas y audiovisuales.
- CE Reforzará la actitud de mirar, que le permitirá tener referentes históricos y artísticos a la hora de contextualizar las distintas formas de creación de videojuegos.
- Será capaz de adoptar posturas críticas a través de la reflexión en clase y el debate en torno a las obras.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Arte Prehistórico y del Oriente Próximo. Mesopotamia, Egipto, Persia y el mundo celta.
- Arte Clásico. Grecia y Roma. La Mitología, Dioses y héroes.
- La Edad Media, los estilos artísticos medievales (Bizancio, Islam, Prerrománico, Románico y Gótico). Historia y personajes de la literatura medieval.
- Renacimiento y Barroco
- Hacia el Romanticismo. Los neos, la literatura y la imaginación del artista Romántico.
- El mundo Contemporáneo, caminando hacia las vanguardias. Arte, Cómic, cine y videojuegos. El videojuego como forma de arte.

Temario detallado

Tema 1. La Prehistoria. El Paleolítico y el Neolítico.

Los orígenes de la humanidad y sus necesidades de expresión. La música, la escultura, la pintura, las primeras construcciones.

Tema 2. Las primeras civilizaciones

El paso de la vida nómada a los primeros asentamientos. La creación de las ciudades y las ciudades estado. Las primeras civilizaciones de la humanidad. Babilonia y Creta.

La invención de la escritura y las primeras mega estructuras constructivas.

Tema 3. Las primeras civilizaciones II

Egipto. Un imperio que se extiende desde el 3000 AC hasta la época Greco-romana. La representación de la vida y la muerte. Las construcciones funerarias. La narración de la vida cotidiana. Pintura, escultura y arquitectura. Los mitos.

Tema 4. Grecia antigua

Las bases de la sociedad moderna. Atenas versus Esparta. La residencia de los dioses frente a la ciudad civil. La arquitectura, escultura y cerámica. La mitología griega. El modelo de estado.

Tema 5. Roma

El imperio romano. Roma ciudad estado y ejemplo para las sociedades occidentales del futuro. El arte, las construcciones civiles. La vida cotidiana en la ciudad. La transformación del politeísmo al monoteísmo.

Tema 6. El Islam

La llegada del Islam a la península ibérica. El arte islámico, su arquitectura, la cerámica, la ornamentación. Las construcciones religiosas. El color.

Tema 7. El arte prerrománico y románico

Las invasiones bárbaras. La religión católica como vínculo y supra-estructura. La iglesia como centro de creación artística. La Biblia como inspiración. La estructura social. La iconografía.

Tema 8. El Gótico

Las grandes catedrales. Los templos de la luz. La vida en las ciudades. El surgimiento de la pintura al óleo. Los retablos y vidrieras. La evolución de la pintura. Flandes.

Tema 9. El Renacimiento

El ser humano como centro de la creación. La revolución de las artes. El florecimiento del comercio y las ciudades. Pintura, arquitectura y escultura. Italia como centro de la creación artística.

Tema 10. El Barroco

La perfección de la creación. Del manierismo al Barroco. La expresividad en el arte, el realismo a través del bodegón. Los grandes pintores barrocos.

Tema 10. El Rococó

La ostentación del poder absoluto. Francia y Versalles como nuevo centro creativo de Europa. La decoración como elemento de creación. La representación del placer en la pintura, arquitectura y música.

Tema 11. El Neoclasicismo

Una mirada al Renacimiento. Las grandes construcciones. El París napoleónico.

Tema 12 El Romanticismo

La expresión de los sentimientos y la mirada introspectiva. La figura del yo.

Tema 13. El realismo y el impresionismo.

De la representación de la realidad a la representación de la luz y el color.

Tema 14. Post impresionismo y primeras vanguardias

Los artistas post-impresionistas y las primeras vanguardias, el cubismo, expresionismo y el surgimiento del arte abstracto.

Tema 15 el arte de la guerra. La I y la II Guerra Mundial.

La vida y la representación de la guerra en Europa.

Tema 16. El arte después de la guerra. El existencialismo frente al Pop Art

Los movimientos artísticos ingleses frente al surgimiento de los grandes movimientos norteamericanos.

Tema 17. Los primeros videojuegos

La llegada de la industria del videojuego.

Tema 18. La consolidación de la industria del videojuego

Cómo se consolida. La llegada de las consolas.

Tema 19. El videojuego como nueva forma de expresión artística.

El videojuego en nuestros días.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1 A TEMA 9.	Septiembre / Diciembre
TEMA 9 A TEMA 14.	Enero / Abril
TEMA 14 A TEMA 19.	Abril / Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG2, CE2, CE3	40	20	60
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG2, CE2, CE3	20	5	25
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente	CG2, CE2, CE3	10	-	10

	o por correo electrónico.				
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG2,CE2,C E3	-	55	55

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	Un examen parcial al final del primer semestre y un examen final. Aprobar el examen es obligatorio para poder aprobar la asignatura	50%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	Realización de trabajos escritos, documentación, exposiciones individuales y en grupo.	40%
Asistencia Participativa	Participación en clase, toma de apuntes, puntualidad, y colaboración entre compañeros (10%) Realización de ejercicios de clase y trabajos opcionales (10%)	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos

cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 5 puntos.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Macgregor, Neil. *La historia del mundo en 100 objetos*. Debate, 2012.
- Gombrich, E.H. (1979). *Historia del Arte*. Madrid: Alianza.
- Ramírez, J. A. (1996). *Historia del arte (vol. I). El mundo antiguo*. Madrid: Alianza editorial.
- Ramírez, J. A. (1996). *Historia del arte (vol. II). La Edad Media*. Madrid: Alianza editorial.
- Ramírez, J. A. (1997). *Historia del arte (vol. III) La Edad Moderna*. Madrid: Alianza editorial.

Bibliografía complementaria

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.
- 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

- Cheng, F. (2010) *Vacío y Plenitud*. Siruela
- Chipp, H.B. (1995). *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid: Akal.
- Fernández Polanco, A. (2007). *Formas de mirar en el arte actual*. Madrid: Edilupa.
- Krauss, R. (1996) *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Forma.

- Raquejo, T.: *Land Art*. Nerea, Madrid, 1998
- Raquejo, T.: “*Sobre lo monstruoso : un paseo por el amor y la muerte*” en el libro
- Estéticas del arte contemporáneo. Salamanca : Universidad de Salamanca, 2002
- Ramírez, J.A.: *Corpus Solus*. Para un mapa del cuerpo en el Arte Contemporáneo. Siruela. Madrid, 1993
- Stangos, N. (1989) *Conceptos de Arte Moderno*, Madrid: Alianza

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

- Borras, 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

3) WEBGRAFÍA

- 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/wellcome-en.html>
 - Nacional Gallery, Londres. <http://www.nationalgallery.org.uk/>
 - Museo de Pérgamo, Berlín.
 - <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%20MEDIIEVAL.htm>.
 - Ciudad de la pintura (buscador de imágenes). <http://pintura.aut.org/>
 - Arتهistoria. <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>