

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**Historia y tradición artística**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	<b>Grado en Diseño de Productos Interactivos</b>				
Facultad:	<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)</b>				
Departamento/Instituto:	<b>Área de Arte, Ciencia y Tecnología</b>				
Materia:	<b>Historia y pensamiento</b>				
Denominación de la asignatura:	<b>Historia y Tradición Artística</b>				
Código:	<b>52001</b>				
Curso:	<b>Segundo</b>				
Semestre:	<b>Segundo</b>				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	<b>Básica</b>				
Créditos ECTS:	<b>6</b>				
Modalidad/es de enseñanza:	<b>Presencial</b>				
Lengua vehicular:	<b>Castellano</b>				
Equipo docente:	<b>Dr Juan Pablo Fernández</b>				
Profesor/a:	<b>Dr Juan Pablo Fernández</b>				
Grupos:	<b>2º DPIN</b>				
Despacho:	<b>Sala de profesores</b>				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	juan.fernandez@live.u-tad.com
Página web: <a href="https://www.u-tad.com/">https://www.u-tad.com/</a>					

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales: -</b>
No se requieren.
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren.

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

<b>Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo de arte, ciencia y tecnología y dentro de éste a la materia de historia y pensamiento.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.</b>
Esta asignatura, por su naturaleza, tiene un carácter de interdisciplinariedad con asignaturas del ámbito tecnológico, de comunicación y de pensamiento.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
La asignatura tiene un enfoque general: dotar los estudiantes de conocimientos básicos en la historia del arte y, sobre todo, fomentar su curiosidad intelectual. Asimismo se tratará de proporcionar herramientas conceptuales y prácticas para realizar análisis críticos en el ámbito de la historia cultural y de la tradición artística. Todo ello con la finalidad de dotar a los futuros profesionales en el campo del diseño de productos digitales de unas referencias fundamentales y básicas de la historia del arte.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENERALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.</li> <li>• CG7 Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG9 - Saber gestionar eficazmente el tiempo.</li> <li>• CG10 Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.</li> <li>• CG11 - Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</li> <li>• CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador de producto interactivo.</li> <li>• Interesarse en temas medioambientales y sociales así como ser capaz de analizar la dimensión social de la actividad y la responsabilidad social corporativa</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo</li> <li>• Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales</li> <li>• Desarrollar habilidades básicas para las relaciones interpersonales</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Expresarse con corrección de forma oral y escrita</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE5. Comprender la influencia de la historia del arte, la literatura y los juegos como contexto de la producción creativa.</li> <li>• CE15. Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.</li> <li>• CE16. Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.</li> <li>• CE26. Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el contexto histórico del arte y sus raíces sociales.</li> <li>• Contextualizar el proceso de diseño en el marco y referentes culturales y artísticos.</li> <li>• Identificar y Contextualizar los elementos y procesos que intervienen en el diseño de un videojuego.</li> <li>• Valorar e integrar el trabajo de los artistas en el proceso de creación del videojuego.</li> </ul>

## 5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría e Historia del Arte</li> <li>• Arte y Sociedad</li> <li>• Arte contemporáneo y vanguardias plásticas</li> <li>• Materiales y métodos del arte. Arte electrónico y digital</li> <li>• El arte en otras culturas</li> <li>• Interacción Tecnología y Arte</li> </ul>
--

## 6. CRONOGRAMA

<b>UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS</b>	<b>PERÍODO TEMPORAL</b>
Teoría e Historia del Arte	Semanas 1-2-3
Arte y Sociedad	Semanas 4-5

Arte contemporáneo y vanguardias plásticas	Semanas 6-7
Materiales y métodos del arte. Arte electrónico y digital	Semanas 8-9-10
El arte en otras culturas	Semanas 11-12
Interacción Tecnología y Arte	Semanas 13-14-15

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
	Actividades de evaluación	6	0	6
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	16	16
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	75	75
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		59	91	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	45%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%

Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	5%
---	----

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

<p><b>Bibliografía general</b></p> <p><b>Bibliografía básica:</b>  Ramírez Juan Antonio A. (dir.): <i>Historia del Arte. Volumen IV. El Mundo Contemporáneo</i>. Madrid Alianza Editorial, 2005.  Barasch, Mosche: <i>Teorías del Arte. De Platón a Winckelmann</i>. Madrid, Alianza, 1999.</p> <p><b>Bibliografía recomendada por temas</b></p> <p>Alario Trigueros, María Teresa: <i>Arte y Feminismo</i>, Madrid, Nerea, 2008.  Benjamin, Walter: “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en Benjamin, Walter., <i>Obras Completas</i>, libro I, vol. 2, pp. 12 y ss.  Danto, Arthur C.: <i>Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia</i>, Barcelona, Paidós, 1999.  De la Plaza Escudero, Lorenzo et al.: <i>Diccionario visual de términos arquitectónicos</i>, Madrid, Cátedra, 2009.  Fernández Polanco, Aurora: <i>Formas de mirar en el arte actual</i>, Madrid, Edilupa, 2003.  Kraus, Rosalind: <i>La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos</i>, Madrid, . Alianza, 1996.  Marchán Fiz, Simón: <i>La disolución del clasicismo y la construcción de lo moderno</i> Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2010.  Mayayo, Patricia, <i>Historias de mujeres, historias de arte</i>. Madrid, Cátedra, 2003.</p>
--

## 10.- OBSERVACIONES

<p><b>TIPOLOGÍA DEL AULA:</b>  Teórica.</p> <p><b>MATERIALES:</b>  Proyector, pantalla y ordenador.</p> <p><b>SOFTWARE:</b>  Power-Point y reproductor multimedia.</p>
--