

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

**FUNDAMENTOS DE ESTÉTICA Y ANÁLISIS
DE LA IMAGEN**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

| | |
|--------------------------------|---|
| Título: | Grado en Diseño Digital |
| Facultad: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) |
| Materia: | Historia y Pensamiento |
| Denominación de la asignatura: | Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen |
| Curso: | Primero |
| Semestre: | Segundo |
| Carácter: | Obligatoria |
| Créditos ECTS: | 3 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a: | Dr. Jaime Repollés |
| E-mail: | Jaime.repolles@live.u-tad.com |
| Teléfono: | 916402811 |

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

En esta materia, 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 el diseño digital. 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

En la asignatura de Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la correcta percepción y comprensión de la imagen. El conocimiento de las teorías de la Gestalt, la iconografía y el imaginario material forma parte de todas las asignaturas de arte, habilidades artísticas y especialización en herramientas digitales del grado.

Fundamentos de Estética y Análisis de la Imagen es una asignatura fundamental para la construcción de un juicio de gusto estético basado en elementos críticos y analíticos sobre la base de la teoría de la imagen y los estudios visuales. Todo diseñador visual debe conocer en profundidad la naturaleza de la imagen, su fenomenología y el conjunto de convenciones socioculturales que implican su comprensión como producto cultural.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 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.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

3.2 Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

4. CONTENIDOS

- Percepción
- Teorías de la imagen
- Crítica formal
- Crítica de la imagen
- Teoría del imaginario
- Estética del arte digital

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas | Presencialidad |
|---|-------|----------------|
| AF1 Clases teóricas / Expositivas | 21 | 100% |
| AF2 Clases Prácticas | 5 | 100% |
| AF3 Tutorías | 3 | 50% |
| AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno | 35 | 0% |
| AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales) | 7 | 0% |
| AF6: Actividades de Evaluación | 4 | 100% |

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|---|--|--|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | 10% | 30% |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias | 20% | 60% |
| SE3 Prueba Objetiva | 30% | 70% |

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Arnheim, Rudolf, Arte y percepción visual, ed. Alianza. ISBN 9788420670034.
Gombrich, Ernst, Arte e ilusión, ed. Debate. ISBN 9788483060872.
Durand, Gilbert, Las estructuras antropológicas del imaginario, ed. FCE. ISBN 9788437505787.

Bibliografía recomendada

Berger, John, Modos de ver, ed. Gustavo Gili. ISBN 9788425218071
Debray, Régis, Vida y muerte de la imagen, ed. Paidós Comunicación. ISBN 9788475099811
Eco, Umberto, Apocalípticos e integrados, ed. Tusquets. ISBN 9788472238695
Panofsky, Erwin, El significado en las artes visuales, ed. Alianza. ISBN 9788420679211
Wölfflin, Heinrich, Conceptos fundamentales de la historia del arte, ed. Austral. ISBN 9788423973996
Arnheim, Rudolf, Nuevos ensayos sobre psicología del arte, ed. Alianza. ISBN 8420670871
Arnheim, Rudolf, El poder del centro, ed. Alianza. ISBN 9788420670454
Gombrich, Ernst, La imagen y el ojo, ed. Debate. ISBN 9788483062166
Gombrich, Ernst, El sentido del orden, ed. Debate. ISBN 9788483061480
Bachelard, Gaston, La poética del espacio, ed. FCE. ISBN 9788437503684