

## Contingut

Dades generals .....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge .....	3
Continguts.....	4
Descripció .....	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives .....	5
Avaluació i qualificació .....	6
Avaluació Continuada.....	6
Revaluació.....	7
Avaluació única .....	8
Revaluació.....	9
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	9
Bibliografia .....	10
Assignatures recomanades .....	10
Altres.....	10

## ART MODERN

### Dades generals

- Codi de l'assignatura: 200613
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Matèria de teoria i d'expressió artística d'introducció als conceptes generals de l'art, als gèneres artístics, a les diferents tècniques, als diferents tipus d'art existents, centrant-se en l'Arquitectura Moderna, en els seus precedents, i en la seva evolució, mitjançant un aprenentatge innovador per arribar a la descoberta de la tècnica de la Realitat Virtual.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català/Castellano
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** primer
- **Semestre:** 2n
- **Professorat:** Isidro Navarro ([isidronavarrodelgado@enti.cat](mailto:isidronavarrodelgado@enti.cat)), Ruth García ([ruth.garcia@enti.cat](mailto:ruth.garcia@enti.cat))

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i es sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

##### Competències generals:

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds des de la Creativitat.

#### Específiques

[CE2] Aprendre els paradigmes de creació artística per a la seva posterior aplicació via mitjans digitals.

[CE4] Emprar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals.

[CEP1] Estimular la creativitat, i la pròpia organització i rol en un projecte comú.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Coneixerà els lèxics propis del dibuix, la geometria, la morfologia i l'anatomia relacionats amb la producció de tipus artístic, adquirint el vocabulari específic relatiu al contingut.

[RA2] Identificarà els diferents aspectes i els processos de més importància relatius a la teoria de l'art, identificant les manifestacions i pràctiques artístiques més rellevants.

[RAP1] Distingirà entre les diferents perspectives teòriques de la comunicació artística.

[RAP2] Generarà tan propostes teòriques, articles ressenyes i crítiques, com també propostes gràfiques i pràctiques creatives i innovadores.

[RAP3] Demostrarà interès i actitud receptiva per la realitat social, cultural, professional, digital, audiovisual, *gamer* i artística que ens envolta.

[RAP4] Redactarà la memòria d'un projecte gràfic de temàtica de videojocs amb base artística amb terminologia específica.

[RAP5] Demostrarà interès i actitud receptiva per la història de l'art, la realitat social, cultural, professional, digital, audiovisual, *gamer* i artística que ens envolta.

# Continguts

## Descripció

Matèria de teoria i d'expressió artística d'introducció als conceptes generals de l'art, als gèneres artístics, a les diferents tècniques, als diferents tipus d'art existents... centrant-se en l'Arquitectura Moderna, en els seus precedents, i en la seva evolució, mitjançant un aprenentatge innovador per arribar a la descoberta de la tècnica de la Realitat Virtual.

L'objectiu és conèixer els protagonistes, les obres i les tècniques dels estils arquitectònics més rellevants.

També s'estudiarà com es va arribar a aquest moviment artístic repassant alguns dels estils precedents.

Tota aquesta part de continguts teòrics evoluciona en un projecte realitzat amb motor de videojocs, i en l'aplicació dels aprenentatges de modelat, amb l'objectiu d'aconseguir una experiència immersiva per a la representació de continguts d'arquitectura.

## Índex

- 1. Introducció a l'arquitectura moderna.**
- 2. Cap a l'arquitectura moderna.**
  - 2.1. L'urbanisme del segle XIX.
  - 2.2. L'arquitectura al segle XIX.  
Transformacions tècniques i nous materials de construcció. L'arquitectura del ferro, el vidre i el formigó.
- 3. L'evolució de l'arquitectura a Europa. Segle XIX i inicis del segle XX.**
  - 3.1. Historicisme i Eclecticisme
  - 3.2. Cases victorians
  - 3.3. Arts & Crafts – William Morris i Charles Rennie Mackintosh
  - 3.4. Modernisme
  - 3.5. Art Déco
- 4. L'arquitectura moderna i contemporània.**
  - 4.1. L'arquitectura als Estats Units.
  - 4.2. Escola de Chicago. Els gratacels.
    - 4.2.1. Louis Henri Sullivan
  - 4.3. Frank Lloyd Wright
- 5. L'arquitectura dels moviments d'avantguarda europeus.**
  - 5.1. Futurisme (Les teories d'Antonio Sant'Elia i les seves influències)
  - 5.2. De Stijl (Theo van Doesburg, etc.)
  - 5.3. L'escola de la Bauhaus (Walter Gropius)
  - 5.4. El Racionalisme (Henry van de Velde, racionalista, Adolf Loos, Mies van der Rohe, Josep Lluís Sert, etc.)
- 6. Arquitectes i arquitectura moderna i contemporània.**
  - 6.1. Le Corbusier (1887-1965)
  - 6.2. Alvar Aalto (1898-1976)
  - 6.3. Frank Ghery (1929-)
  - 6.4. Norman Foster (1935-)
  - 6.5. Renzo Piano (1937-)
  - 6.6. Jean Nouvel (1945-)
  - 6.7. Zaha Hadid (1950-2016)1.

## Metodologia docent

Els conceptes de caire teòric es treballaran a l'aula en format de classes magistrals, així com els conceptes de caire més pràctic, que amb les sessions programades per a tal, es donaran les eines necessàries per a poder resoldre les diferents activitats de seguiment i microcàpsules avaluable, tot i que s'espera que l'estudiant les treballi més enllà de les hores de classe, en el temps necessari d'aprenentatge autònom.

També es podrà demanar als estudiants i sense previ avís, activitats/proves d'avaluació de caràcter puntuable i de seguiment per constatar, tant per part dels estudiants, com per part de la professora, un assoliment dels diferents temes tractats en dites classes de teoria.

L'alumne disposarà i pot utilitzar com a material de suport, els apunts de l'assignatura que usualment trobarà en format digital al Campus Virtual.

Sempre que es consideri escaient es posarà a disposició de l'estudiant activitats de caire totalment opcional que l'ajudin a preparar-se per a les de caire obligatori.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	30	0	30
Classe pràctica	Presencial / Treball dirigit	28	30	58
Resolució de Problemes	Treball dirigit	0	30	30
Estudi	Aprenentatge autònom	0	30	30
Activitats d'Avaluació	Presencial	2	0	2
		60	90	150

# Avaluació i qualificació

## Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB1-CB4-CG4-CE4	Set 2	Treball Teòric	Debat
AA2	CB1-CB4-CG4	Set 1-15	Treball Pràctic	El llibre d'Artista
AAF1	CB1-CB4-CG4-CE2-CEP1	Set 3	Treball Pràctic	1a Entrega <b>Concept</b> del Treball (Moodboard i memòria)
AAF2	CB1-CB4-CG4-CE2-CEP1	Set 6	Treball Pràctic	2a Entrega <b>Parcial</b> del Treball (prototip)
AAF3	CB1-CB4-CG4-CE2-CEP1	Set 15	Treball Pràctic i Presentació	3a Entrega <b>Final (amb memòria final escrita) i Presentació</b> del Treball
AA3	CB1-CB4-CG4-CE2-CEP1	Set 7	Seguiment	Assistència i exercicis puntuals (sense avís) de classe
AA4	CB1-CB4-CG4-CE2-CE4-CEP1	Avaluació final	Examen	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota Final [Avaluació]} = 0.35 \cdot \text{AA4} + 0.40 \cdot \text{AAF} + 0.05 \cdot \text{AA1} + 0.10 \cdot \text{AA2} + 0.10 \cdot \text{AA3}$$

$$\text{AAF} = 0.05 \cdot \text{AAF1} + 0.25 \cdot \text{AAF2} + 0.70 \cdot \text{AAF3}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0,1
- Si (AAF < 4) o (AA4 < 4), la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

## Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Teòric	AR1	Reavaluació	Treball Teòric	Nova data de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AAF1, AAF2, AAF3	Treball Pràctic	ARF	Reavaluació	Treball Pràctic	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic	AR3	Reavaluació	Seguiment	Assistència i exercicis puntuals (sense avís) de classe
AA4	Examen	AR4	Reavaluació	Examen	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota Final [reavaluació]} = 0.35 \cdot \text{AR4} + 0.40 \cdot \text{ARF} + 0.05 \cdot \text{AR1} + 0.10 \cdot \text{AR2} + 0.10 \cdot \text{AR3}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent
- Si (ARF < 4) o (AR4 < 4), la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB1-CB4-CG4-CE4	Avaluació	Treball Teòric	Memòria escrita del projecte de teoria
AA2	CB1-CB4-CG4	Avaluació	Treball Pràctic	El llibre d'Artista
AAF	CB1-CB4-CG4-CE2-CEP1	Avaluació	Treball Pràctic	Projecte Interactiu
AA3	CB1-CB4-CG4-CE2-CE4-CEP1	Avaluació	Examen	Examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.35 \cdot \text{AA3} + 0.40 \cdot \text{AAF} + 0.15 \cdot \text{AA1} + 0.10 \cdot \text{AA2}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0,1
- Si (AAF < 4) o (AA3 < 4), la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4



## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Treball Teòric	AR1	Revaluació	Treball Teòric	Nova data única de lliurament
AA2	Treball Pràctic	AR2	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data única de lliurament
AAF	Treball Pràctic	ARF	Revaluació	Treball Pràctic	Nova data única de lliurament
AA3	Examen	AR3	Revaluació	Examen	Nova data única d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.35 \cdot \text{AR3} + 0.40 \cdot \text{ARF} + 0.15 \cdot \text{AR1} + 0.10 \cdot \text{AR2}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent
- Si (ARF < 4) o (AR3 < 4), la Nota final [avaluació] serà com a màxim un 4

### **Criteris específics de la nota No Presentat:**

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació o quan no hagi fet el treball final.

## Bibliografia

Bàsica:

- ARGAN, Giulio Claudio. *El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: Akal, 1991.
- BARASCH, M. *Teorías del arte. De Platón a Winckelmann*. Madrid: Alianza, 1991
- FRAMPTON, Kenneth. *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- PEVSNER, Nikolaus. *Los orígenes de la arquitectura i el diseño modernos*. Barcelona: Ediciones Destino, 1992.

Complementària:

- Bassegoda i Nonell, J. *El gran Gaudí*. Sabadell: AUSA, 1989
- Cirici, A. *Arquitectura de Puig i Cadafalch* Cuadernos de arquitectura, Nº 63, 1966, pàg. 49–52
- Gombrich, E. H.. *The Story of Art*. Londres, Phaidon, 1958
- SHINER, L. *La invención del arte. Una historia cultural*. Barcelona: Paidós. 2004
- Sedlmayr, H. *La revolución del arte moderno*. El Acanalado, 2008
- <http://www.artnouveau.eu/es/magazine.php>
- <http://www.artfutura.org/v3/>

Altres recursos:

- Per a cada contingut, s'ampliarà la bibliografia (bàsica i complementària), referències web (pàgines, bancs d'imatges, de tipografia...), així com, es proveirà a l'estudiant d'articles i informacions/guies de revistes especialitzades a consultar amb regularitat.

## Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Representació Gràfica
- Teoria de la Imatge

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Modelat 3D

## Altres

- S'accepten treballs després de la data de venciment, no obstant això per cada dia de retard els punts possibles es reduiran en un 10% (1/10).
- S'aconsellarà a l'alumne de visitar exposicions, fires especialitzades i estudis de videojocs concrets, així com mostres puntuals i específiques que aportin interès a la matèria.
- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre.
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient
- El calendari de les activitats d'avaluació única a aplicar al treball pràctic seguirà les dates indicades al calendari del curs.