

## Contingut

Dades generals .....	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

# HISTÒRIA DE L'ART

## Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201314
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Aquesta assignatura es planteja com una introducció general a la Història de l'Art. Per tal de conèixer els principals escenaris i protagonistes de les manifestacions artístiques al llarg dels temps s'anirà més enllà del tradicional estudi de la pintura, escultura i arquitectura, s'explicaran els mecanismes de recepció de les obres per part del públic i es treballarà l'adquisició d'habilitats d'observació, anàlisi, interpretació i valoració de l'art. Incidint en el context històric sociocultural, entenent les continuïtats i els canvis de les societats passades i actuals aprofundirem en el potencial del patrimoni artístic per crear ambients i desenvolupar idees innovadores en els videojocs, jocs aplicats i restitucions virtuals
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà i català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Segon
- **Semestre:** 4S
- **Professorat:** Esther Lozano López ([estherlozano@enti.cat](mailto:estherlozano@enti.cat))

## Competències

### Bàsiques i generals

#### Competències bàsiques:

[CB3] Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

#### Competències generals:

[CG1] Utilitzar la crítica i autocrítica recolzades per actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.

### Específiques

[CE4] Entendre les interrelacions existents entre els diferents arts i els seus corrents de pensament al llarg de la història.

[CE23] Aplicar la tasca integradora de l'art en la difusió dels drets fonamentals.

[CE24] Identificar el context socio-cultural que fa possible discursos artístics determinats.

## Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer els diferents conceptes socials, històrics i artístics des dels temps antics fins al món contemporani.

[RA2] Reflexionar sobre els períodes de l'art des de la percepció que ens brinda l'actualitat.

[RA3] Analitzar i saber valorar la necessària sensibilitat en pro de les arts, així com del patrimoni.

# Continguts

## Descripció

Aquesta assignatura, que incidirà en l'evolució de l'obra artística des de l'antiguitat, es divideix en dues parts que s'imparteixen en paral·lel: una teòrica i una altra pràctica.

La classe o sessió magistral anirà acompanyada de seminaris i debats sobre els temes desenvolupats que donen més possibilitat de participació (les rivalitats entre artistes o ciutats; el paper dels avenços científics en el desenvolupament de les arts; els descobriments, destruccions o robatoris que "posen de moda" una obra o un estil; les noves tecnologies com a eina de coneixement del passat: espectacularitat o rigor, simulacions, recreacions, ambientacions; etc.).

Les pràctiques consistiran en treballs, estudis de casos i aplicacions de noves tecnologies a supòsits pràctics. Algunes de les activitats s'exposaran a la resta de la classe i en finalitzar les exposicions es realitzarà un debat o fòrum de discussió amb conclusions de les sessions (relacionades sempre amb el paper de l'art en la creació artística de videojocs). En alguna de les pràctiques els alumnes treballaran aspectes desenvolupats a l'aula de manera cooperativa (en grups de 3 o 4 persones).

## Índex

- 1. Introducció als llenguatges artístics. Mitologia i iconografia: personatges, històries i monstres**
  - 1.1. Pautes del llenguatge visual
  - 1.2. Patrimoni històric, artístic i cultural. Col·leccions
  - 1.3. El paper de l'artista en la història
- 2. Primeres civilitzacions i art clàssic**
  - 2.1. Mesopotàmia i Egipte. Grècia i Roma. Cultures precolombines. Xina
- 3. Art tardoantic i medieval. Orient i Occident**
  - 3.1. Romànic i Gòtic. Islam i Bizanci
- 4. Món del Renaixement i el Barroc**
  - 4.1. Grans personalitats i rivalitats. Florència vs Roma
- 5. Art actual. Les noves tecnologies interactives**
  - 5.1. Nous mitjans d'expressió
  - 5.2. Les exposicions universals
  - 5.3. Accés virtual 3D, 360º i el paper dels videojocs

## Metodologia docent

La metodologia de l'assignatura es basa en la combinació de classes magistrals i treballs pràctics dirigits, supervisats i autònoms, que culminen (alguns) amb una presentació a classe.

En les classes magistrals s'introdueixen els conceptes teòrics relacionats amb l'arquitectura, l'escultura i la pintura (fonamentalment) a partir de presentacions ppt per part de la professora. L'alumne ha de complementar els apunts i cercar informació. En determinades sessions s'establiran discussions conjuntes a classe.

Alguns dels treballs pràctics dirigits són en grup, es plantegen a classe i es desenvolupen parcialment a l'aula i fora d'ella. Tenen per objectiu introduir la creativitat, l'emoció, el rigor científic i la curiositat. Cada grup defineix, dissenya, desenvolupa i presenta tres treballs pràctics principals, el quart és individual. Els alumnes han de realitzar la capeta d'aprenentatge, un porfoli en el qual han de constar tots els treballs pràctics demanats.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral i conferències	Presencial/Virtual	46	0	46
Classe pràctica	Presencial/Virtual	10	0	10
Pràctiques guiades	Treball dirigit	0	30	30
Estudi	Aprenentatge autònom	0	60	60
Activitats d'avaluació	Presencial/Virtual	4	0	4
		<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

# 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	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Setmana 6	Animació. Aplicació de noves tecnologies (en grup)	Realitzar una animació d'una pintura en referència als continguts treballats a les sessions magistrals
AA2	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Setmana 10	Cerca d'informació, anàlisi, síntesi, argumentació, presentació (en grup)	Elaborar una taula comparativa de les principals aportacions, encerts i errors de les restitucions històriques en videojocs i pel·lícules  Argumentar els exemples i presentar conclusions
AA3	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Setmana 14	Anàlisi i reflexió sobre l'espai i la narració. Aplicació de noves tecnologies (individual)	Realitzar muntatges i crear noves històries  Intercanviar fons i personatges de pintures de diverses èpoques  Argumentar els exemples i presentar conclusions
AA4	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Avaluació	Examen (individual)	Argumentar respostes a les preguntes de manera individual i per escrit

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.2 \cdot [\text{AA2}] + 0.1 \cdot [\text{AA3}] + 0.6 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si [AA4] < 4, llavors 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	Animació. Aplicació de noves tecnologies	AR1	Reavaluació	Animació. Aplicació de noves tecnologies (en grup)	Nova data de lliurament
AA2	Cerca d'informació, anàlisi, síntesi, argumentació, presentació	AR2	Reavaluació	Cerca d'informació, anàlisi, síntesi, argumentació, presentació (en grup)	Nova data de lliurament
AA3	Anàlisi i reflexió sobre l'espai i la narració. Aplicació de noves tecnologies	AR3	Reavaluació	Anàlisi i reflexió sobre l'espai i la narració. Aplicació de noves tecnologies (individual)	Nova data de lliurament
AA4	Examen	AR4	Reavaluació	Examen (individual)	Nova data d'examen

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AR1}] + 0.2 \cdot [\text{AR2}] + 0.1 \cdot [\text{AR3}] + 0.6 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'avaluació.
- Si  $[\text{AR4}] < 5$ , llavors la Nota final [reavaluació] 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	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Setmana avaluació	Examen	Examen individual escrit Requereix presencialitat
AA2	[CB3], [CG1], [CE4], [CE23], [CE24]	Setmana avaluació	Examen	Examen individual escrit sobre la part de les pràctiques Requereix presencialitat

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.6 \cdot [\text{AA1}] + 0.4 \cdot [\text{AA2}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si  $[\text{AA1}] < 5$  o  $[\text{AA2}] < 5$ , llavors 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	Examen individual	AR1	Revaluació	Examen Individual	Examen individual escrit Requereix presencial
AA2	Examen individual				

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = [\text{AR1}]$$

### Críteris específics de la nota No Presentat

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

## Bibliografia

### Bàsica:

- Gombrich, E., *Historia del Arte*, Madrid, 2008.

### Complementària:

- Fuga, A., *Técnicas y materiales del arte*, Madrid, 2004.
- Eco, U., *Historia de las tierras y los lugares legendarios*, Barcelona, 2013.
- Aghion, I., Barbillon, C. i Lissarrague, F., *Guía iconográfica de los héroes de la antigüedad*, Madrid, 2003.
- Grabar, A., *Las vías de la creación en la iconografía cristiana*, Madrid, 2007.
- Zanker, P., *Augusto y el poder de las imágenes*, Madrid, 2011.
- Pollitt, J. J., *Arte y experiencia en la Grecia Clásica*, Bilbao, 1984.
- Cortés Arrese, M., *Escenarios del arte bizantino*, 2016.
- Ettinghausen, R. y Grabar, O., *Arte y arquitectura del Islam 650-1250*, Madrid, 1987.
- Bango, I., *El Arte románico*, Madrid, 1989.
- Camille, M., *Arte gótico. Visiones gloriosas*, Madrid, 2005.
- Argan, J. C., *Renacimiento y Barroco*, 2 vols., Madrid, 1987.
- Calvo Serraller, F., *El arte contemporáneo*, Madrid, 2001.
- Almagro, A., Jiménez, P. i Navarro, J., *El palacio omeya de Amman III. Apéndice: La reconstrucción infográfica del palacio omeya de Amman*, Granada, 2000, pp. 233-236.
- Reilly, P., *Towards a virtual archaeology*, Oxford, 1990.
- Forte, M., *Arqueología, paseos virtuales por las civilizaciones desaparecidas*, Barcelona, 1996.

### Altres recursos:

Informació de tot tipus a la xarxa, entre d'altres:

- <http://www.persepolis3d.com>
- <http://romereborn.frischerconsulting.com>
- <http://www.newpalmyra.org>
- <http://www.byzantium1200.com>
- <http://pantocrator.cat/es/taull1123-sant-climent-de-taull/>
- <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=es>
- <https://www.rt.com/news/456728-notre-dame-assassins-creed-reconstruction/>

## Assignatures recomanades

No n'hi ha

## Altres

- 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.