



Datu Orokorrak

Irakasgaia: ARTEAREN ETA BIDEOJOKOEN HISTORIA

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 1. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Aiskoa Pérez Alonso eta Koldo Gutiérrez

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgaiak, garapen teoriko-praktikoaren bidez, artearen ikuspegi orokorra ematen du Antzinarotik gaur egun arte, eta arreta berezia jartzen du bideojokoen eremuan.

Programa luzea denez, artelan eta fenomeno artistiko eredugarriak aztertuz garatuko da. Horretarako, hainbat hurbilketa metodologiko erabiliko dira, Arte dokumentatua eta kritikoa ezagutzea ahalbidetuko dutenak, eta aukera emango dutenak obrak beren testuinguru historikoan aztertzeke, baloratzeko, konparatzeko eta konprimitzeko, bai eta gaur egungo munduan dituzten biziraupenak eta ondorioak aztertzeke ere.

Irakasgai honek Artearen Historiaren eta haren parametro kronologiko eta espazialen ikuspegi orokorra emango die titulazioko ikasleei, eta, horrela, arte-sorkuntzek Historia orokorrari eta Kulturaren Historiari egindako ekarpena baloratu eta interpretatu ahal izango dute.

Halaber, bideojokoak bitarteko artistiko gisa izan duen bilakaeran jarriko du arreta, jolas-aretoetan hasten denetik kontsolak jendarteratu eta errealitate birtuala modernizatu arte. Genero nagusiak nola heldu diren aztertuko dugu, eta historian zehar sortutako arte-estiloak ikusiko ditugu.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA2	Ikus-entzunezko baliabideei dagokienez, hizkuntzaren eta narratibaren printzipioak eta horien kultura-espezifikotasuna identifikatzea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E2	Iturriak ikertzeko oinarritzko metodologia, analisisa eta



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

		interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean txertatzea lortzeko.
	E6	Ideiak eta kontzeptuak adieraztea, irudiaren oinarri estetikoak ezagutuz eta aplikatuz, egiturari, formari, koloreari, argiztapenari eta espazioari dagokienez, ingurune digitaletan.
Trebetasunak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

BLOQUE 1: ARTEAREN HISTORIA

1. ARTEAREN HISTORIAREN AZTERKETARAKO SARRERA

- 1.1. Artearen Historia diziplina gisa
- 1.2. Artearen definizioa, kontzeptua, metodologia eta historiografia eta soziologia.

2. ARTEAREN HIZKUNTZAK

- 2.1 Pinturaren eta eskulturaren funtsezko elementuak
- 2.2 Pinturaren lengoaia espezifikoak
- 2.3 Lerroa eta kolorea oinarritzko forma gisa
- 2.4 Argia eta modelatzea
- 2.5 Konposizioa eta bere adierazpen-balioa
- 2.6 Perspektiba

3. ESTILOAREN BILAKAERA ETA ADIERAZTEKO MODUAK

- 3.1. Historiaurreko artea
- 3.2. Antzinako artea
- 3.3. Arte Modernoa
- 3.4. Arte garaikidea
- 3.5. Egungo artea

4. MUSEOAK, NARRATIBAK ETA KONTAKIZUN ARTISTIKOAK

2. BLOKEA: BIDEOJOKOEN HISTORIA

1. BILAKAERA HISTORIKOA

- 1.1. Bideojokoaren hasiera: jolas-jarduerak, ordenagailu pertsonalak eta mikroordenagailuak
- 1.2. Gailu mugikorrak: Free To Play
- 1.3. Errealitate birtuala.

2. GENEROAK (abentura, borroka, rola, estrategia, puzzlea, kirolekoak...)

2.1. Analisi kritikoa



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

2.2. Generoen bilakaera

3. ARTEA

3.1. Arte-korrante desberdinak.

3.2. Pixelartetik low polyra

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

PJ6: Ebaluazio-probak	6	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	50	100

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurrezkatat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanek gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

ARTEAREN HISTORIA

- DANTO A., Después del fin del Arte, Barcelona: Paidós, 1999
- RAMÍREZ, J. A. (zuz), Historia del Arte, 4 vols., Madrid, 1996-1998.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- BARASCH, M. Teorías del arte. De Platón a Winckelmann. Madrid: Alianza, 1995.

BIDEOJOKOAK

- CORBAL, JOSÉ ALBERTO. Estética en Videojuegos. Madrid. Editorial Ra-Ma, 2018.
- GONZÁLEZ, DANIEL. Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid. Editorial Ra-Ma, 2014.
- LABRADOR, EMILIANO. El uso del color en los videojuegos. Sevilla: Héroes de Papel, 2020.

Bibliografía Osagarria

ARTEAREN HISTORIA

- HHEE Historia Universal del Arte. Barcelona: Planeta, 1987.
- BENJAMIN W., La obra de arte en la era de la reproductividad técnica y masas, Madrid: Alianza, 2021.
- BOURDIEU, P., Las Reglas del Arte: Génesis y estructura del campo literario. Barcelona, 2002:
- BOURDIEU, P., Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística” en Campo de poder, Campo Intelectual. Buenos Aires: Editorial Quadrata, 2003
- BORRÁS GUALIS, G.M. y otros, Introducción general al arte. Madrid, 1996
- BOZAL, V., Historia del arte en España, 2 vols., Madrid, 1973.
- DELEUZE, G. eta GUATTARI F., Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia. Valencia: Pre-Textos, 2005
- DELEUZE, G. eta GUATTARI F., Rizoma. Valencia: Pre-Textos, 1977
- GOMBRICH, E. H., Historia del Arte, Madrid, 1982 y eds. posteriores (1950).
- HALL, J., Diccionario de temas y símbolos artísticos, Madrid, 1987.
- HATJE, U. (zuz), Historia de los estilos artísticos, 2 vols., Madrid, 1971.
- JIMÉNEZ J., Artearen teoria, BILBAO: Universidad del País Vasco. Servicio Editorial=Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitarapen Zerbitzua, 2010
- ORTEGA Y GASSET, La deshumanización del Arte, Madrid: Austral Ciencia y humanidades, 2006
- PANOFKY, E. El significado de las artes visuales. Madrid: Alianza, 2008.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- HUIZINGA J., Homo Ludens, Madrid: Alianza editorial, 2007
- RIPA C., Iconología I-II, Madrid: Akal Arte y estética, 2002
- NOCHLIN, L. Mujeres artistas, Madrid: Alianza Editorial, 2022
- OVIDIO, La metamorfosis, Clásicos de Grecia y roma, Madrid: Alianza editorial, 2005

BIDEOJOKOAK

- STONENEHAM, BILL. Cómo crear arte fantástico para videojuegos. Barcelona. Norma Editorial, 2012.
- SOLARSKI, CHRIS. Drawing Basics for Video Game Art Format. Watson-Guipill Publications, Nueva York, 2012.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk¹

ARTEAREN HISTORIA

- <http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?index=true>
- <http://www.mcu.es/patrimonio/CE/InfGenral/InformacionGeneral.html>
- <https://www.museodelprado.es>
- <https://www.museothyssen.org>
- <https://www.museoreinasofia.es>
- <https://www.cccb.org/es>
- <http://www.artcyclopedia.com/>
- <http://www.wga.hu/index1.html>
- <https://artishockrevista.com>
- <https://artecontexto.com>

BIDEOJOKOAK

- <https://www.anaitgames.com/>
- <https://niveloculto.com/>
- <https://www.polygon.com/>
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PLhJbNwzDpuluN-nsHZPP-vjlgYOBa8GTp>

¹ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- <https://open.spotify.com/show/6PzHHkwpOs8YFgzqoKRXAi>