



Datos Generales

Asignatura: HISTORIA DEL ARTE Y DE LOS VIDEOJUEGOS.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 2.3, 2.9, Co-Creación

Presentación de la asignatura:

La asignatura, a través de un desarrollo teórico-práctico, incluye una visión general del Arte desde la Antigüedad hasta la época actual, prestando una especial atención al ámbito de los videojuegos.

Al ser un programa extenso, se desarrollará analizando obras y fenómenos artísticos ejemplares, para lo que se utilizarán diversas aproximaciones metodológicas que permitan desarrollar un conocimiento del Arte documentado y crítico, posibilitando el análisis, la valoración, la comparación y la comprensión de las obras en su contexto histórico y sus pervivencias y repercusiones en el mundo contemporáneo.

Esta asignatura aportará a los alumnos de la titulación una visión general de la Historia del Arte, de sus parámetros cronológicos y espaciales, que les capacitará para valorar e interpretar la contribución de las creaciones artísticas a la Historia general y a la Historia de la Cultura

También se centrará en la evolución del videojuego como medio artístico, desde su comienzo en los salones recreativos hasta la popularización de las consolas y la modernidad de la Realidad Virtual. Trataremos cómo han madurado los géneros principales y veremos distintos estilos artísticos surgidos a lo largo de su historia.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

Contenidos (CON)	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO12	Identificar el contexto socio-cultural e histórico que hace posibles discursos artísticos determinados.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

BLOQUE 1: HISTORIA DEL ARTE.

1. INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO DE LA HISTORIA DEL ARTE.

- 1.1. La Historia del Arte como disciplina.
- 1.2. Definición, concepto, metodología e historiografía y sociología del arte.

2. LOS LENGUAJES DEL ARTE.

- 2.1 Elementos fundamentales de la pintura y la escultura.
- 2.2 El lenguaje específico de la pintura.
- 2.3 La línea y el color como formas elementales.
- 2.4 Luz y modelado.
- 2.5 La composición y su valor expresivo.
- 2.6 La perspectiva.

3. EVOLUCIÓN ESTILÍSTICA Y FORMAS DE EXPRESIÓN.



- 3.1. Arte prehistórico.
 - 3.2. Arte Antiguo.
 - 3.3. Arte Moderno.
 - 3.4. Arte Contemporáneo.
 - 3.5. Arte Actual.
4. LOS MUSEOS, NARRATIVAS Y RELATOS ARTÍSTICOS.

BLOQUE 2: HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.

1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA.
- 1.1. El inicio de los videojuegos: recreativas, los ordenadores personales y Microordenadores.
 - 1.2. Los Dispositivos móviles: el Free To Play.
 - 1.3. La Realidad Virtual.
2. LOS GÉNEROS (Aventura, lucha, rol, estrategia, puzzle, deportivos...).
- 2.1. Análisis crítico.
 - 2.2. Evolución de los géneros.
3. ARTE.
- 3.1. Diferentes corrientes artísticas.
 - 3.2. Del pixelart al low poly.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad).

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	100

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- Evaluación única con 2 convocatorias/año.

En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.

El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas en la calificación final.

El plagio está prohibido, tanto en los trabajos, como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

HISTORIA DEL ARTE

- DANTO A., Después del fin del Arte, Barcelona: Paidós, 1999
- RAMÍREZ, J. A. (dir.), Historia del Arte, 4 vols., Madrid, 1996-1998
- BARASCH, M. Teorías del arte. De Platón a Winckelmann. Madrid: Alianza, 1995

VIDEOJUEGOS

- 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 Complementaria

HISTORIA DEL ARTE

- AA.VV. Historia Universal del Arte. Barcelona: Planeta, 1987



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- 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. y GUATTARI F., Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia. Valencia: Pre-Textos, 2005
- DELEUZE, G. y 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. (dir.), 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
- PANOFSKY, E. El significado de las artes visuales. Madrid: Alianza, 2008
- 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

VIDEOJUEGOS

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

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

HISTORIA DEL ARTE

- <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>

VIDEOJUEGOS

- <https://www.anaitgames.com/>
- <https://niveloculto.com/>
- <https://www.polygon.com/>
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PLhJbNwzDpuluN-nsHZPP-vjlgYOB8GTp>
- <https://open.spotify.com/show/6PzHHkwpOs8YFgzqoKRXAi>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.