



Datu Orokorrak

Irakasgaia: ARTEAREN ETA BIDEOJOKOEN HISTORIA.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.

Ikasgela(k): 2.3, 2.9, Kosorkuntza

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 aztertzeko, baloratzeko, konparatzeko eta konprimitzeko, bai eta gaur egungo munduan dituzten biziraupenak eta ondorioak aztertzeko 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)¹

Edukiak (EDU)	GA2	Ikus-entzunezko baliabideei dagokienez, hizkuntzaren eta
---------------	-----	--

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaltu behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.

		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, analisia eta 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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

2. BLOKEA: BIDEOJOKOEN HISTORIA.

1. BILAKAERA HISTORIKOA.

1.1. Bideojokoen hasiera: jolas-jokoak, ordenagailu pertsonalak eta Mikroordenagailuak.

1.2. Gailu mugikorak: Free To Play.

1.3. Errealitate birtuala.

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

2.1. Analisi kritikoa.

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-jarduerak²

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

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

PJ2: Praktika-klasea.	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	40	10
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	6	100
Guztira	150	--

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

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-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendumaila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo 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.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein



Ian ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipo informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

ARTEAREN HISTORIA

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

Bibliografia Osagarria

ARTEAREN HISTORIA

- HH.AA. 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



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- BOZAL, V., Historia del arte en España, 2 lib., 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 eta ondorengo arg. (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
- 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

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 Batzuk³

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>

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- <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-vjlgYOB8GTp>
- <https://open.spotify.com/show/6PzHHkwpOs8YFgzqoKRXAi>