



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE ELECTRÓNICO Y DIGITAL

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Historia del Arte electrónico y digital
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	Segundo
Cuatrimestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Dra. Bárbara Sainza Fraga / barbara.sainza@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

En esta materia, los alumnos adquieren los fundamentos históricos y conceptuales de este grado, necesarios para su posterior aplicación práctica a través de las competencias adquiridas en otras materias. Debido al alto componente transdisciplinar de la creación artística en la industria digital, es necesario dotar al alumno de unos fundamentos en áreas tradicionalmente distantes. Esta materia trata de formar en un conocimiento generalista, con un gran énfasis en la conexión entre las disciplinas que convergen en el mundo del arte y el diseño digital. Se combina la enseñanza tradicional de la historia y el pensamiento artístico con sus homólogos en las nuevas tendencias creativas y demandadas por la industria digital actual.

Descripción de la asignatura

La asignatura se proyecta en un horizonte de trabajo interdisciplinar, con el objetivo de afianzar y complementar, a través de las bases teóricas y de la fundamentación histórico-cultural, las competencias de tipo práctico incluidas en otras asignaturas de esta materia.

El conocimiento de la terminología básica en Arte Digital y Electrónico y el conocimiento de las diferentes técnicas expresivas en este tipo de Arte es fundamental para todo Diseñador digital. La capacidad de poner a disposición del arte y el diseño las nuevas tendencias artísticas basadas en las nuevas tecnologías, abre al alumno un abanico de posibilidades creativas para aplicar a sus diseños.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE11 - Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.

Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

Crear experiencias e imágenes de arte digital aplicando los fundamentos de programación para el arte y el diseño.

Identificar procesos algorítmicos capaces de generar patrones y formas de interés artístico.

Introducir conocimientos técnicos en el proceso creativo.

Introducir al alumno en los procesos de fabricación digital y de digitalización.

CONTENIDO

Evolución del arte digital

El entorno digital como herramienta y medio

Cibernética. Algoritmo. Código.

Media art

Géneros en el arte digital

Interactividad

TEMARIO

Tema 1. ¿QUÉ ES EL ARTE DIGITAL?

1.1 Referentes artísticos de la estética digital. Antecedentes y conceptos

1.1.1 Hitos de la evolución tecnológica (1940-1970).

1.2 Precursores del arte digital. Arte, ciencia y tecnología

1.2.1 Computer Art: algoritmos, plotters y exploración de la tecnología.

1.2.2 Desarrollos posteriores. Arte algorítmico

1.3 Relaciones entre el arte digital y otros medios artísticos.

1.3.1 Videoinstalaciones, videoarte, etc.

Tema 2. EXPLORACIÓN DE LOS NUEVOS MEDIOS (1980-2000)

2.2 El ordenador personal y la irrupción de internet

2.2.1 Hitos de la evolución tecnológica. Contextos

2.3 Arte y telecomunicaciones. Inicios

2.4 La animación digital. Inicios

2.5 Arte Interactivo y RV. Inicios

2.6 Net Art

Tema 3. LA ERA POSTMEDIA. (2000-2020)

3.1. La irrupción de las Redes Sociales

3.1.1 Hitos de la evolución tecnológica. Contextos

3.2 Arte Postinternet

3.3 Arte y Realidad Aumentada

3.4 Transmedia. Ejemplos

Tema 4. GÉNEROS DEL ARTE ELECTRÓNICO Y DIGITAL. Clasificaciones

4.1. Animaciones y 3D en el arte; Software Art; New Media Art; Game Art; Browser Art; Hacktivismo; Arte interactivo; Arte sonoro; Arte locativo, NFTs, Metaverso, etc.

TEMA 5. APLICACIÓN DE LOS NUEVOS MEDIOS EN EL DISEÑO DIGITAL

5.1 Ejemplos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,86	2,86
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,43	0,00

<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,43	1,43
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	5,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,71	0,00
<i>Tutorías</i>	1,43	1,43
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	25,71	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	15,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,86	2,86
<i>Test de autoevaluación</i>	3,57	0,00
TOTAL	75	8,58

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Se deberá asistir al menos al 80% de las clases, así como entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso.

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 40% de la nota final.

El examen final supondrá un 25% de la nota final.

La presentación del proyecto (prototipo) mediante un portfolio supondrá un 25% de la nota final. Para ello se ha de preparar una presentación visual y escrita en la que se detallen los ejercicios y los pasos desarrollados a lo largo del desarrollo de la idea.

Las prácticas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación supondrán un 10% de la nota final.

Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.

Ambas partes (prácticas/examen y proyecto) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, habrá que presentar dos entregas (prácticas de clase / portfolio). Estas entregas no se realizarán en grupo, sino de manera individual. El estudiante tendrá que presentar los contenidos de manera presencial el día del examen. Ambas partes han de tener una calificación mínima de 5 para aprobar. El porcentaje de nota asociado a la participación en clase (10% de la nota final) obtenido en la convocatoria ordinaria será parte de la nota final en la convocatoria extraordinaria. Las prácticas de clase supondrán un 40% de la nota final. El portfolio supondrá un 50% de la nota final.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Lieser, W. (2010) Arte Digital. Nuevos caminos en el arte. H.F. Ullman

Shanken, E. A. (2009) Art and Electronic Media. Phaidon.

Wands, B. (2007) Art of the Digital Age. Thames and Hudson

Bibliografía recomendada

Tribe, M. & Jana, R. (2006) Arte y nuevas tecnologías. Taschen

Prada, J.M. (2012) Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Akal

Kuspit, D.B. (2006) Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación

Brea, J.L. (2002) La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe