



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE ELECTRÓNICO Y DIGITAL

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Historia del Arte electrónico y digital
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Historia y pensamiento
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Álvaro Valls / alvaro.valls@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

Esta asignatura propone un recorrido crítico por las genealogías, discursos e imaginarios del arte electrónico y digital desde mediados del siglo XX hasta la actualidad. Se analizan tanto las utopías tecnológicas como las ansiedades, fantasías transhumanistas y peligros sociopolíticos asociados a la cultura digital a partir de la obra de artistas transmedia pioneros.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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

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.

TRANSVERSALES

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

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. Velocidad de Escape: la Tecnología como sustituta de lo sagrado.

1.1 Ciberdelia & Tecnognosis: contracultura 2.0

1.2 Tecnopaganismo y espiritualidad digital

1.3 De Charles Babbage al Ciberespacio: máquinas de luz, cuerpos ausentes.

1.4 Transhumanismo: promesas, delirios y peligros

1.5 Fantasías de Inmortalidad y Ascensión Digital: Tecnófilos vs Tecnófobos.

Tema 2. Las Ruinas del Futuro

2.1 Vigilancia, Control y Economía del deseo.

2.2 Ruido y Capitalismo: aceleración y mutación conectiva.

2.3 Remix, Cultura Libre y Tecnopolítica del sonido

2.4 Potenciales y Disrupciones de la Inteligencia Artificial: Extractivismo Cultural, Ecológico y Cognitivo

Tema 3. Práctica Contemporánea

3.1 Categorías del Arte Electrónico y Digital: del New-Media al Post-Media.

3.2 Festivales, Instituciones y Laboratorios de electrónica visual.

3.3 Diseña una conferencia audiovisual con Resolume Arena.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20	20
<i>Tutorías</i>	2	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	30	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	10	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

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

Tema 1 / 3 semanas

Tema 2 / 2 semanas

Tema 3 / 3 semanas

Tema 4 / 3 semanas

Tema 5 / 4 semanas

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, trabajos en clase.</i>	10	30
<i>Artículo, ensayo sobre artista</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva: 2 resúmenes Visuales a elegir de 2 bloques de Contenidos.</i>	20	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación, trabajos de clase</i>	10	10
<i>Artículo, ensayo sobre artista</i>	20	20
<i>2 Resúmenes Visuales a elegir de 2 Bloques de Contenidos. Prueba Objetiva</i>	20	20
<i>Diseño de Conferencia Performativa o Experiencia Inmersiva</i>	25	25
<i>Dossier del proyecto</i>	25	25

Consideraciones generales 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.

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

El proyecto final de diseño supondrá un 25% de la nota final.

La presentación del proyecto mediante un portfolio supondrá un 25% de la nota final.

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.

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 móviles durante las clases

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Dery, M. (1998). Velocidad de escape: la cibercultura en el final de siglo (R. Montoya Vozmediano, trad.). Siruela.
- 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

- Ascott, R. (1996). Behaviourables and futuribles. Is there love in the telematic embrace? En K. Stiles y P. Selz (eds.): Theories and documents of Contemporary Art. A sourcebook of artists' writings (pp. 489-498). University of California Press. (Trabajo original publicado en 1968)
- Berardi, F. B. (2017b). Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva (A. López Gabrielidis, trad.). Caja Negra.
- Brea, J.L. (2002) La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales Kuspit,
- D.B. (2006) Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación
- McLuhan, M. (2011). La aldea global (C. Ferrari, trad.). Gedisa.
- Munárriz, J. (2010). El ser humano como ente conectado. En J. Larrañaga, J. E. Mateo, J. Munárriz y D. Villegas (eds.), Arte y Tecnosfera. Brumaria.
- Prada, J.M. (2012) Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Akal
- Postman, N. (1992). Technopoly: The surrender of culture to technology. Knopf.
- Sadin, E. (2018). La silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital. Caja Negra.
- Tribe, M. & Jana, R. (2006) Arte y nuevas tecnologías. Taschen

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula teórica

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader, Resolume Arena Demo, Touch Designer