



GUÍA DOCENTE

HISTORIA DEL ARTE ELECTRÓNICO Y DIGITAL

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

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 Rueda / 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

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.

La asignatura hará foco en los siguientes ámbitos:

Evolución del Arte electrónico y Digital

Tecnología como sustituto de lo sagrado

Control y extractivismo digital

Aceleración y mutación cultural

Práctica y materialidad contemporánea

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

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 DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20	20
<i>Clases Prácticas</i>	7	7
<i>Tutorías</i>	2	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	11	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 / 4 semanas

Tema 2 / 4 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 / 1 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 en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

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>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

1/ Uso de la Inteligencia Artificial en los trabajos de la asignatura

Principios generales

El uso de herramientas de IA generativa debe declararse siempre de forma explícita. El estudiante es responsable último del contenido entregado, incluyendo errores, sesgos o imprecisiones derivados de su uso.

A) Trabajos escritos y ensayos

Permitido (con declaración):

- Búsqueda inicial de información y generación de esquemas.
- Corrección gramatical y de estilo.
- Revisión, organización o discusión de argumentos ya redactados por el estudiante.

No permitido:

- Generación de la argumentación central, el análisis historiográfico o las conclusiones.
- Entrega de texto generado por IA sin verificación ni reelaboración propia.

Declaración exigida: Anexo "Declaración de uso de IA" en PDF, indicando herramienta, uso concreto y fase del trabajo en que se aplicó.

B) Trabajos creativos (imagen, vídeo, diseño)

Permitido (con declaración):

- Uso de IA como apoyo en la fase de referencias, ideación o iteración visual.
- Generación de bocetos o pruebas dentro de un proceso dirigido por el estudiante.
- Uso de IA generativa como parte sustantiva de la pieza cuando resulte coherente con el argumento conceptual del trabajo (por ejemplo, en el capítulo dedicado a IA, donde su empleo puede formar parte legítima del propio discurso sobre la materia).

No permitido:

- Entrega de la pieza final generada por IA sin dirección conceptual, curación ni edición propias.
- Uso de IA sin poder acreditar el proceso de trabajo (prompts, iteraciones, decisiones).
- Uso de IA generativa cuando no responda a una justificación conceptual dentro del trabajo, sino a mera sustitución de la ejecución.

Declaración exigida: Anexo "Declaración de uso de IA" en PDF, indicando herramienta, uso concreto y fase del trabajo en que se aplicó documentado con imágenes, y una breve justificación de por qué resulta coherente con el planteamiento del trabajo.

2/ Consecuencias por uso no declarado o no permitido

Primera detección: calificación de suspenso (0) en el trabajo o entrega afectada.

Reincidencia o gravedad manifiesta (por ejemplo, entrega íntegra generada por IA presentada como propia): apertura de procedimiento conforme a la normativa académica de la universidad en materia de fraude o plagio.

Bibliografía:

Materiales:

Comentarios al coordinador:

1. He añadido un apartado en evaluación sobre el uso de IA.
2. En el apartado de contenido al principio de la Guía sustituir "Evolución del arte digital, El entorno digital como herramienta

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

Tipología del aula

Aula teórica

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe