

## PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2024/2025

Identificación y características de la asignatura			
Código	503095	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Arte y Nuevas Tecnologías		
Denominación (inglés)	Art and New Technologies		
Titulaciones	Historia del Arte y Patrimonio Histórico-Artístico		
Centro	Facultad de Filosofía y Letras		
Semestre	8	Carácter	Optativa
Módulo	Conocimientos adicionales de Historia del Arte		
Materia	Conocimientos adicionales de Historia del Arte		
Profesorado			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Alejandro Jaquero Esparcia	234	<a href="mailto:ajaquero@unex.es">ajaquero@unex.es</a>	<a href="https://opendata.unex.es/investiga/investigadores/3d2a8dd7a799b108777e5ee43a31c9bb">https://opendata.unex.es/investiga/investigadores/3d2a8dd7a799b108777e5ee43a31c9bb</a>
Área de conocimiento	Historia del Arte		
Departamento	Arte y Ciencias del Territorio		
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)			
Competencias			
<b>1. Competencias básicas (CB)</b>			
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>			
<b>2. Competencias generales (CG)</b>			
<p>CG1 - Capacitación profesional de perfil generalista, con un conocimiento global de todas las áreas relacionadas con la Historia del Arte y con capacidad de liderar el desarrollo de proyectos vinculados al patrimonio histórico-artístico y adaptarse de manera eficiente a un entorno de rápida evolución. Los titulados podrán incorporarse</p>			

en empresas y sectores profesionales relacionados con áreas como la protección, gestión y difusión del patrimonio histórico-artístico, la conservación, exposición y mercado de obras de arte, la investigación y la consecuente producción, documentación y divulgación de contenidos de Historia del Arte.

CG2 - Conciencia crítica de las coordenadas espacio-temporales (diacronía y sincronía) y de los límites e interrelaciones geográficas, históricas y culturales de la Historia del Arte.

CG4 - Adquisición de conocimientos particulares y optativos de Historia del Arte.

CG6 - Conocimiento sistemático e integrado del hecho artístico: distintos lenguajes formales y visuales de la producción artística a lo largo de la historia, y de su implicación en la teoría artística y el pensamiento estético.

CG7 - Adquisición de habilidades básicas para el manejo de la TICS aplicadas al estudio, difusión y, en su caso, investigación en Historia del Arte, atendiendo en especial al tratamiento digital de las imágenes, a la preparación de presentaciones, a la elaboración y manejo de bases de datos y a la familiaridad con los recursos de Internet.

CG8 - Conocimiento de los aspectos principales de terminología y conceptos específicos básicos referidos a la Historia del Arte.

CG9 - Conocimientos instrumentales aplicados a la Historia del Arte: capacidades básicas para interpretar y manejar gráficos, dibujos, fotografía, imagen en movimiento, informática y materiales de la obra de arte.

CG10 - Conocimiento general de los diferentes periodos de la Historia, de Geografía Física y Humana, y visión interdisciplinaria de las Humanidades: Historia del pensamiento, Lenguas antiguas, Lengua y Literatura, Emblemática, Historia de las artes escénicas, Historia del Cine, Historia de la Música, Mitología, Historia de las Religiones, Sociología y Antropología.

CG12 - Conocimiento de las distintas técnicas y procedimientos artísticos utilizados por la humanidad a lo largo de la historia con el fin de que se pueda comprender mejor cómo éstas condicionan y actúan en el resultado final de la obra de arte.

CG13 - Adquisición de responsabilidad profesional y compromiso con la sociedad en todo lo referente a la defensa y conservación del Patrimonio Histórico-Artístico.

CG14 - Adquisición de una sensibilidad para ver, leer e interpretar la obra de arte; capacidad para interpretar el lenguaje de sus formas, apreciar sus valores estéticos y extraer de ello informaciones sobre la cultura que la ha generado.

CG15 - Capacidad para el establecimiento de contactos nacionales e internacionales en diversos campos relacionados con las materias de la titulación o de carácter interdisciplinar mediante el manejo de las herramientas informáticas multimedia y el uso de las redes especializadas.

CG16 - Adquisición de las bases formativas y académico-científicas para posteriores estudios de Posgrado, especializados o de carácter transdisciplinar, en los que exista un destacado componente relativo a la Historia del Arte.

### **3. Competencias transversales (CT)**

CT1 - Aprehensión y comprensión de conocimientos en el área de estudio de especialización que, tomando como base la educación secundaria general, esté destinado a la adquisición de un nivel que, si bien se sustenta en libros de texto avanzados, incluya al mismo tiempo algunos aspectos que impliquen conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CT2 - Adquisición de los conocimientos necesarios para el desempeño docente en los estudios secundarios, sin menoscabo de la formación complementaria que se fije legalmente.

CT3 - Capacidad para desarrollar una metodología científica para cualquier tipo de actuación y de decisión.

CT4 - Capacidad de aplicación de los conocimientos a su trabajo o vocación de una

forma profesional, y de elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro del área de estudio.

CT5 - Capacidad para entender las corrientes de pensamiento modernas, así como las líneas de la metodología científica actual.

CT6 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (en especial referidos al ámbito de estudio) con el fin de emitir juicios que se relacionen con las teorías apropiadas y que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CT7 - Capacidad de análisis y síntesis.

CT8 - Capacidad de gestión de la información, resolución de problemas, toma de decisiones y liderazgo.

CT9 - Capacidad de comunicación y transmisión de conocimientos, información o los resultados de una investigación mediante los diferentes instrumentos de evaluación, de manera oral y escrita correctamente, mediante exposiciones o presentaciones públicas que utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

CT10 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas o soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CT12 - Desarrollo de habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. En el caso de que el título habilite para el ejercicio de una actividad profesional regulada en España el Plan de Estudios deberá ajustarse a las condiciones y requisitos que establezca el Gobierno para dicho título en las fichas correspondientes.

CT18 - Capacidad de razonamiento crítico y de autocrítica.

CT19 - Capacidad para reconocer la diversidad y la multiculturalidad a través del conocimiento de otras culturas y costumbres en escalas espaciotemporales distintas.

#### **4. Competencias específicas (CE)**

CE1 - Conocimiento racional y crítico de la producción artística y de las características, funciones y las líneas básicas del Arte Universal en sus diferentes etapas y manifestaciones, a lo largo del discurrir histórico y en el marco de las distintas culturas y contextos, así como las causas primordiales de esas características, funciones y evolución, incardinando siempre la obra de arte con el contexto social, económico, político, ideológico, religioso e individual en el que se gestó, y conectándola con otras formas de expresión artística o manifestación cultural.

CE2 - Conocimiento de los distintos lenguajes formales y visuales, así como las distintas técnicas artísticas utilizadas en el Arte Universal a lo largo de la historia con el fin de que pueda comprender mejor cómo éstas condicionan y actúan en el resultado final de la obra de arte.

CE5 - Conocimiento práctico de los procesos básicos de la metodología científica en Historia del Arte: estados de la cuestión, análisis integrales de la obra de arte, replanteamiento de problemas, búsqueda de información inédita, planteamiento de hipótesis, procesos críticos de síntesis, formulación ordenada de conclusiones, valoración y crítica de Arte.

CE11 - Adquisición por parte del alumno de los conocimientos específicos que le capaciten para la práctica profesional que cubra las distintas demandas sociales, en especial aquellas relacionadas con el mercado laboral dentro de los perfiles profesionales de la titulación, de manera que reciba el pleno reconocimiento de sus competencias.

### **Contenidos**

#### **Breve descripción del contenido**

Esta asignatura pretende profundizar en el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al campo de investigación de la Historia del Arte. Para ello se pretende analizar los ámbitos culturales, sociales y estéticos surgidos de la relación de la obra con la técnica digital y

el debate historiográfico que dicha vinculación ha generado. Por tal razón, se plantea contemplar el arte de la era digital como un movimiento artístico específico e histórico, enfocado tanto a la tecnología como a los contenidos temáticos y estrategias conceptuales.

#### Temario de la asignatura

##### Denominación del tema 1: **Historia del arte en red. Búsqueda y análisis de recursos bibliográficos**

Contenidos del tema 1: Espacios digitales para la difusión de la Historia del Arte: redes sociales, wikis y blogs. Base de datos para las fuentes y la historiografía del arte: inventarios, catálogos y bibliotecas digitales. Metadatos, tesauros histórico-artísticos y literatura artística online.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Confección de glosario digital de términos histórico-artísticos y de tesoro de recursos digitales para la Historia del Arte

##### Denominación del tema 2: **Artífices digitales**

Contenidos del tema 2: Creación artística digital: antecedentes y planteamientos de origen; Primeras creaciones digitales de los años 90 y cambio de milenio; Iniciativas de creación artística digital: institucionales e independientes; la práctica artística desde la perspectiva digital: pintura, grabado, ilustración, instalaciones, performance, cine, arquitectura, urbanismo, videojuegos.

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Elaboración de biografía de artista digital

##### Denominación del tema 3: **Método y bases historiográficas. Arte, tecnología y sociedad**

Contenidos del tema 3: Historiografía del arte digital. Iconología, semiótica, cultura visual y medios de masas. Análisis de autores y propuestas metodológicas: Peirce, Morris, Eco, Barthes, Schapiro, Baxandall, Alpers, Jay, Crary, Bryson, Mitchell.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Lectura textos seleccionados de W. J. T. Mitchell y reseña de conferencia sobre los problemas de la Historia del Arte.

##### Denominación del tema 4: **Escribir Historia del Arte en la era digital**

Contenidos del tema 4: Publicaciones académicas en el medio digital y en otros formatos hipertextuales.

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Comentario crítico sobre una obra de arte digital.

##### Denominación del tema 5: **Presentar y reconstruir. Las Nuevas Tecnologías y el Patrimonio Histórico-Artístico**

Contenidos del tema 5: Análisis de integración de medios digitales en la conservación, restauración y divulgación de elementos patrimoniales: pintura, escultura, arquitectura, fotografía; las TIC para la creación de espacios virtuales; normativa internacional sobre la conservación del patrimonio digital.

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Caso práctico de elaboración de modulo expositivo en una sala de exposiciones virtual. Elaboración de material divulgativo audiovisual sobre una propuesta de elementos patrimoniales.

##### Denominación del tema 6: **Cultural digital a través de la Historia del arte: horizontes, utopías y distopías**

Contenidos del tema 6: El arte y la tecnología al servicio de la visualidad del futuro. Cultura electrónica a través del arte: Retrofuturismo, Cyberpunk y sus distintas reformulaciones.

Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Comentario escrito, reseña audiovisual y debate sobre un texto previamente seleccionado por el profesor.

#### Actividades formativas

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Horas Gran grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total		GG	CH	L	O		
1	22	9						13
2	23	10						13
3	23	9					1	13
4	23	10						13
5	24	11						13
6	23	9						14
<b>Evaluación</b>	12	2						10
<b>TOTAL</b>	150	30			30		1	89

GG: Grupo Grande (85 estudiantes).

CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)

O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)

S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

### Metodologías docentes

#### Metodologías docentes generales:

- Exposición oral del profesor: metodología de grupo grande en clases teóricas.
- Realización de clases o seminarios prácticos: actividad generalmente en grupo pequeño planificada como complemento de las clases teóricas.
- Estudio de casos: actividad de grupo grande en clases prácticas como complemento de la lección magistral.
- Resolución de problemas: actividad de grupo grande en clases prácticas como complemento de la lección magistral.
- Aprendizaje orientado a trabajos o proyectos: metodología no presencial.
- Tutorización: metodología presencial, de grupo pequeño o individual.
- Aprendizaje autónomo: metodología no presencial.
- Evaluación: actividad presencial, que comprende la realización y desarrollo de las pruebas de evaluación a través de los distintos sistemas de evaluación.

#### Metodología docente específica de la asignatura:

La asignatura pretende que el alumno de Historia del Arte obtenga la máxima rentabilidad de su contacto con las nuevas tecnologías, conociendo los aspectos propios de la creación artística digital, su implementación en la conservación y divulgación del patrimonio, el conocimiento de la cultura digital donde se circunscriben estas prácticas, las bases historiográficas propias de la Historia del Arte y la Cultura Visual desde las que analizar dichos fenómenos y, además, la capacidad de ahondar en las fuentes y los recursos bibliográficos presentes en el panorama digital necesarios para la investigación y divulgación de la disciplina.

Con el fin de lograr ese objetivo se pretende implementar la siguiente metodología docente, la cual busca lograr los objetivos enunciados favoreciendo el aprendizaje activo y continuo de los estudiantes, el desarrollo de una mentalidad crítica, el estímulo por el estudio personal de cada uno de los temas, la participación en las clases y en las distintas actividades:

Clases teórico-prácticas: sobre la gestión e itinerarios culturales, apoyadas en la proyección y comentario de los ejemplos más significativos, en las que el docente expondrá de forma didáctica los contenidos esenciales y la forma de abordarlos por parte del estudiante.

- Aprendizaje basado en proyectos: se plantea desarrollar las competencias establecidas en el plan docente mediante la elaboración de un espacio configurado y construido por el alumnado en el marco digital, bajo la supervisión total del profesorado. Mediante este portfolio digital (web, blog) y sus correspondientes herramientas de divulgación (RRSS) se quiere introducir al alumnado en la actividad de construcción de contenidos digitales desde el rigor y el bagaje científico que plantea la Historia del Arte como disciplina académica. Asimismo, dicho espacio recogerá las distintas actividades de cada uno de los bloques temáticos.
- Visionado de documentales e interacción digital con obras artísticas digitales: se programarán durante los distintos temas la visualización de fragmentos y obras completas relacionadas con los contenidos evaluables. Asimismo, se fomentará la interacción con algunas de estas obras digitales.
- Tutorías programadas: orientadas a asesorar a los estudiantes en grupos de diez sobre el contenido de la asignatura, redacción de los trabajos prácticos, facilitar bibliografía específica como también otros recursos didácticos y las tutorías personalizadas de libre acceso para aquellos estudiantes que se les presenten dudas en relación con el desarrollo de la asignatura y no puedan ser resueltas en clase.

#### **Uso de equipos electrónicos:**

De acuerdo con el artículo 7 de las Normas de Convivencia y el Régimen Disciplinario del Estudiantado de la UEX (DOE nº1, 2 de enero de 2024), y en virtud de su competencia académica y libertad de cátedra en el aula, el profesor tendrá potestad para prohibir o autorizar (plena o parcialmente) el uso de dispositivos electrónicos (ordenadores, tablets, móviles...) en la impartición de sus clases (magistrales y/o teóricas) en los Grados y Másteres en que participe el Departamento de Arte y Ciencias del Territorio, con el objetivo de obtener el mayor rendimiento posible del alumnado. No se permitirá el uso de programas o dispositivos de grabación sonora e imagen, así como la toma de fotografías del material que el profesor emplee en sus clases.

#### **Resultados de aprendizaje**

- Conocer la diversidad de formatos y tendencias artísticas a las que ha dado lugar la era de la distribución digital.
- Alcanzar una síntesis de la estética de las tendencias artísticas de la era digital.
- Desarrollar las capacidades necesarias para realizar un análisis formal de las obras de arte digital, comprender el significado de las expresiones artísticas y relacionar el trabajo de los artistas con el contexto (económico, social, político, cultural...) en el que aparece y tiene sentido su obra.
- Reflexionar acerca de las dimensiones artística, de comunicación, cultural o política de las obras de arte digital.
- Adquirir habilidades para el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio, la difusión y la investigación de la obra de arte.
- Saber seleccionar y discriminar las opciones más útiles de la red para el estudio, la difusión y la investigación en Historia del Arte.
- Manejo de las herramientas informáticas básica para la edición, comunicación y difusión de nuestro trabajo.

#### **Sistemas de evaluación**

##### **1. Instrumentos de evaluación. Tipos de pruebas:**

- Pruebas de desarrollo escrito (Ponderación mínima: 50.0; ponderación máxima: 80.0);
- Pruebas de desarrollo oral (Ponderación mínima: 50.0; ponderación máxima: 80.0);



- Comentario de imágenes, documentos y creaciones audiovisuales, gráficas, planos o textos (Ponderación mínima: 50.0; ponderación máxima: 80.0);
- Proyectos y trabajos (Ponderación mínima: 20.0; ponderación máxima: 50.0);
- Resolución de problemas y casos (Ponderación mínima: 0.0; ponderación máxima: 50.0).
- Participación activa en el aula (Ponderación mínima: 0.0; ponderación máxima: 20.0).

## 2. Sistema general de evaluación de competencias:

Este apartado está regulado por la Normativa de Evaluación (<https://doe.juntaex.es/pdfs/doe/2020/2120o/20062265.pdf>), en cuyo articulado se describen las modalidades de evaluación (art. 4) y las actividades y criterios de evaluación (art. 5). Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del Plan de Estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4.9: Suspenso (SS); 5- 6.90: Aprobado (AP); 7.00-8.90: Notable (NT); 9-10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5% de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Para la calificación final de esta asignatura el estudiante podrá elegir entre una de estas dos modalidades de evaluación contempladas en la normativa en el **plazo** que se detalla más abajo:

a) **evaluación continua:** la nota final se compone de una parte correspondiente a tareas y actividades (recuperables y no recuperables) realizadas a lo largo del periodo de impartición de la asignatura, y otra parte que se obtiene del examen final. Ambas partes estarán cuantificadas porcentualmente en la descripción del sistema de evaluación de la asignatura. Asimismo, tanto las actividades recuperables como las no recuperables serán identificadas como tales y cuantificadas en la descripción del sistema de evaluación para ambas convocatorias: ordinaria y extraordinaria.

b) **evaluación global:** el 100% de la calificación final se obtiene exclusivamente de una prueba final.

**Plazo:** durante el primer cuarto del periodo de impartición de la asignatura o hasta el último día del periodo de ampliación de matrícula si este acaba después de ese periodo. El profesorado gestionará estas solicitudes a través de una encuesta o recurso similar generado a partir del espacio del Campus Virtual de la asignatura. En caso de ausencia de solicitud expresa por parte del estudiante, la modalidad asignada será la de evaluación continua.

### 2.1. Evaluación continua

De acuerdo con el punto 4 de la "Normativa de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado y Másteres de la Universidad de Extremadura (DOE nº 217, Resolución 26 de Octubre de 2020), la modalidad de evaluación continua consistirá en "diversas actividades distribuidas a lo largo del semestre de docencia de la asignatura". La nota final de la asignatura se compone de forma principal de las actividades desarrolladas durante los temas los distintos temas recogidos en el Plan Docente (actividades recuperables) y una prueba final. Un 45% corresponde al desarrollo de los trabajos escritos que se recogerán en el porfolio digital y a la exposición oral de dichos trabajos en el aula (20%+25% respectivamente). Las sesiones de exposición y los correspondientes trabajos se especificarán en un cronograma durante la presentación de la asignatura. La prueba final será un examen (40%), cuyas particularidades se especificarán durante la presentación de la asignatura. La asistencia a clase y su

participación activa se valorará con un 15% (actividad no recuperable). Sólo podrán optar a este sistema de evaluación los alumnos que puedan asistir regularmente a clase, al menos el 80% de las sesiones, por lo que se controlará la asistencia. También será imprescindible que el alumno asista a las sesiones en las que exponen sus compañeros.

**Evaluación extraordinaria:** la nota final de la asignatura se obtendrá de la siguiente manera:

- El 15% corresponderá a la nota que hubiera obtenido en la convocatoria ordinaria por su participación activa en clase (actividad no recuperable).
- El 45% correspondiente a la actividad recuperable podrá computarse de uno de los dos modos siguientes:
  1. Por defecto, el alumno conservará la nota correspondiente al 45 % obtenido en la convocatoria ordinaria.
  2. El alumno podrá mejorar esa nota de una de estas dos formas (para acogerse a cualquiera de ellas, el alumno tendrá que comunicarlo al profesorado a través del espacio generado para ello en Campus Virtual antes de que transcurra el plazo de revisión del examen ordinario): a) elaborando una exposición oral que habrá de realizar el día del examen escrito, cuyo tema y extensión será propuesto por el profesor; b) respondiendo a una pregunta adicional relacionada con uno de los temas de sus presentaciones, que se le formulará en el examen escrito.
- El 40% de la nota restante corresponderá a un examen escrito cuyo formato y características serán idénticos a los de la convocatoria ordinaria.

### 2.2. Evaluación global:

El 100% de la nota es el resultado de una prueba escrita cuyo formato obedece a las características de la convocatoria ordinaria, pero más extenso. Se compone de dos partes: 1º) el comentario de cinco imágenes (10 minutos por imagen) vinculadas a los contenidos expuestos en clase. 2º) Un tema a desarrollar, a elegir entre dos opciones, referente a los contenidos analizados en clase.

### 3. Criterios de evaluación específicos de la asignatura:

La asistencia se computará de forma proporcional y contará igualmente la actitud participativa en las clases, en particular cuando se generen temas de discusión o debate. En los trabajos orales o escritos procede aplicar los conocimientos adquiridos en clase y el manejo de la bibliografía y fuentes adecuadas, junto a la aportación crítica personal. En los trabajos o ejercicios prácticos se valorará la capacidad de síntesis, análisis, comprensión y expresión. En la prueba final o examen escritos se valorará la redacción, el contenido, la corrección ortográfica y la claridad en la exposición de los temas.

### Advertencia sobre plagio:

Todas las tareas que los alumnos realicen a lo largo del curso deben ser originales y adjuntar la relación de las fuentes y bibliografía que realmente se han utilizado. En el caso de reproducir textualmente fragmentos de trabajos de otros autores deberán citarse correctamente: entrecorriendo y especificando su procedencia. En caso contrario se considerará un plagio, es decir un acto delictivo por lo que no se procederá a su valoración positiva. Se penalizará el uso injustificado de herramientas de creación de textos e IA en aquellos trabajos de análisis y desarrollo personal.

### Bibliografía (básica y complementaria)

ADORNO, Theodor, *Teoría estética*, Taurus, 1980.  
 ARHEIM, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza, 1979.  
 BAIGORRI, Laura, y CILLERUELO, Lourdes, *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*, Brumaria, 2005.  
 BAILEY, Chris / GARDINER, Hazel (ed.), *Revisualizing Visual Culture*, Londres, Routledge, 2016.  
 BAL, Mieke, *Conceptos Viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje*, Cendeac, 2002.



- BAL, Mieke, *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*, Akal, 2016.
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*, Alianza, 2021.
- BENTKOWSKA-KAFEL, Anna / CASHEN, Trish / GARDINER, Hazel, *Computers and the History of Art: A Subject in Transition*, Intellect, 2005.
- BREA, José Luis (Ed.), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. CENDEAC, 2006.
- BROWN, Steven T., *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Springer, 2016.
- CARRILLO CASTILLO, Jesús, *Arte en la red*, Cátedra, 2004.
- CASH, Jason C. y OLSEN, Craig T. (Eds.), *The World of Final Fantasy VII: Essays on the Game and Its Legacy*, McFarland, 2023.
- CIRLOT, Lourdes / BUXÓ, Jesús / CASANOVAS, Anna / ESTÉVEZ, Alberto, T. *Arte, Arquitectura y Sociedad Digital*, Universitat de Barcelona, 2007.
- CRARY, Jonathan, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, Cendeac, 2008.
- DEGLI-ESPOSTI, Sara, *La ética de la inteligencia artificial*, Catarata – CSIC, 2023.
- DÍAZ SÁNCHEZ, Julián, *Pensar la historia del arte. Viejas y nuevas propuestas*, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*, Abada, 2002.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*, Adriana Hidalgo, 2008.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una Historia del Arte*, CENDEAC, 2010.
- ELKINS, James, *The Domain of Images*, Ithaca, 1999.
- GABRYSCH, Chris, *Dieselpunk: An Anthology*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.
- GALÁN SERRANO, Julia / FELIP MIRALLES, Francisco / CHULVI RAMOS, Vicente, *Nuevas tecnologías, nuevas sensibilidades. Escenarios actuales y futuros para el arte y el diseño*, Servicio de Publicaciones de la Universitat Jaume I, 2015.
- GIANNETTI, Claudia et al., *Arte en la era electrónica: perspectivas de una nueva estética*, ACC L'Angelot, 1996.
- GREENBERG, Clement, "Vanguardia y kitsch", en *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Gustavo Gili, 2002.
- GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Anagrama, 1996.
- HAMBER, Anthony / MILES, Jean / VAUGHAN, William, *Computers and the History of Art*, Mansell, 1989.
- HEIM, Cécile / VEJDOVSKY, Boris / PICKFORD, Benjamin, *The Genres of Genre: Form, Formats, and Cultural Formations*, Narr Francke Attempto Verlag, 2019.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo, *Arte, Cuerpo, Tecnología*, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
- JASSO, Karla, *Arte, tecnología y feminismos. Nuevas figuraciones simbólicas*, Universidad Iberoamericana, 2008.
- LATHAM, Rob, *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford University Press, 2014.
- LÉVY, Pierre, *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*, Anthropos, 2007.
- LIZARAZO ARIAS Diego et al., *El Ojo de Orfeo, visiones contemporáneas de la relación arte-tecnología*, Plataforma Editorial Re-Vuelta, 2020.
- LOZANO MUÑOZ, Alejandro, *Días extraños en la utopía digital. Estética e imaginario tecnológico desde el ciberpunk al arte transgénico en el final del siglo XX*, Trea, 2024.

- MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*, Akal, 2012.
- MARTÍN PRADA, Juan, *Teoría del arte y cultura digital*, Akal, 2023.
- MARTÍNEZ, LUNA, Sergio, *Cultura visual. La pregunta por la imagen*, San Soleil Ediciones, 2019.
- MCALLISTER, Robbie, *Steampunk Film: A Critical Introduction*, Bloomsbury Publishing, 2019.
- MCFARLANE, Anna / SCHMEINK, Lars / MURPHY, Graham: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Routledge, 2019.
- MIRZOEFF, Nicholas, *Una introducción a la cultura visual*, Madrid, Paidós, 2003.
- MITCHELL, William J. T., *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*, Akal, 2019.
- MITCHELL, William J. T., *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*, San Soleil Ediciones, 2020.
- MORENO, Horacio, *Cyberpunk: más allá de Matrix*, Círculo Latino, 2003.
- MURPHY, Graham / SCHMEINK, Lars, *Cyberpunk and Visual Culture*, Routledge, 2017.
- ORTEGA VENTUREIRA, Pedro (coord.), *Patrimonio digital. La voz de los profesionales de las Humanidades Digitales*, Aulos Digital, 2023.
- ORTEGA Y GASSET, José "El mito del hombre allende de la técnica" en: *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*, Madrid, Revista de Occidente - Alianza Editorial, 1982.
- PATUEL CHUST, Pascual, *Media Art. Imagen y tecnología*, Editum – Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- PLANELLS, Antonio J., *Videojuegos y mundos de ficción. De Supermario a Portal*, Cátedra, 2015.
- POLLOCK, Griselda, *Encuentros en el museo feminista virtual*, Cátedra, 2010.
- POLLOCK, Griselda, *Visión y diferencia. Feminismo, feminidad e historias del arte*. Fiordo, 2015.
- RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio A., *Medios de masas e Historia del Arte*, Cátedra, 1976.
- SAAB, Alfredo, *Posthumanismo, medios, arte, robótica*. Universidad Externado de Colombia, 2023.
- STEWART, Glynn, *Fire, Steel & Petroleum: A Dieselpunk Short Story*. Faolan's Pen Publishing, 2023.
- SUNSTEIN, Cass R., *Infotopia. How many Minds Produce Knowledge*, Oxford, University Press, 2008.
- TATSUMI, Takayuki, *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*, Duke University Press, 2006.
- TRIBE, Mark / REENA, Jana, *Arte y nuevas tecnologías*, Múnich, Taschen, 2006.
- TURNER, Fred, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, University of Chicago, 2006.
- VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, Luis, *La cultura visual en tiempos digitales y posthumanos*, San Soleil Edicioens, 2022.
- WALKER, John A. / CHAPLIN, Sarah, *Una introducción a la cultura visual*, Octaedro – Ediciones Universidad de Barcelona, 2002.
- WHITSON, Roger, *Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities: Literary Retrofuturisms, Media Archaeologies, Alternate Histories*, Routledge, 2016.

### Otros recursos y materiales docentes complementarios

Bases de datos sobre contenidos de Historia del Arte, cultura y patrimonio digital:  
<https://www.artstor.org/>  
<https://www.wga.hu/>

<https://www.memofonte.it/>  
<https://archive.org/details/texts>  
<https://www.europeana.eu/es>  
<https://artsandculture.google.com/>  
<https://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?index=true>