

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	503095				
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				
Módulo	Historia del Cine, de la Obra Gráfica y Nuevas Tecnologías				
Materia	Historia del Cine, de la Obra Gráfica y Nuevas Tecnologías				
Carácter	Optativa	ECTS	6	Semestre	8
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Laura Fernández Rojo		217		lfdezrojo@unex.es	
Área de conocimiento	Historia del Arte				
Departamento	Arte y Ciencias del Territorio				
Resultados de aprendizaje					
1. CONOCIMIENTOS					
C01 Identificar los principios y métodos del pensamiento crítico y científico.					
C02 - Reunir y tomar como referente los principios y valores democráticos más relacionados con el ámbito de conocimiento.					
C03 - Identificar los conceptos y metodologías fundamentales de la disciplina.					
C04 - Explicar la historia, tradición y naturaleza específica del ámbito de la disciplina y su lugar en la sociedad.					
C05 - Identificar las principales corrientes artísticas y sus contextos históricos y culturales.					
C06 - Explicar la relación entre las artes y la sociedad en la que se desarrollan.					
C07 - Reunir datos sobre la diversidad artística y su capacidad de adaptación a contextos y situaciones culturales diferentes.					
C08 - Reunir los conocimientos necesarios para la gestión, conservación y difusión del patrimonio cultural.					
C10 - Determinar el papel de los museos, galerías y otras instituciones culturales en la promoción y conservación del arte.					
C11 - Explicar el papel de las diversas manifestaciones artísticas en el mundo contemporáneo.					
C12 - Demostrar una comprensión crítica de los principios, teorías, métodos y problemas del área de conocimiento.					
C13 - Describir los principales lenguajes audiovisuales y sus contextos históricos y culturales.					

C14 - Reunir los conocimientos, habilidades, destrezas y competencias necesarias para la educación secundaria de Historia del Arte y Fundamentos Artísticos.

2. COMPETENCIAS

COM01 - Demostrar curiosidad intelectual y espíritu crítico para el aprendizaje.

COM02 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas y reales.

COM03 - Conciencia y capacidad para reflexionar sobre cuestiones éticas y de responsabilidad.

COM04 - Capacidad para comunicar ideas, metodologías y problemas sobre la disciplina de forma clara y precisa, tanto en el oral como en el escrito.

COM05 - Capacidad para reconocer ideas, definir un plan de trabajo y organizar fases para su resolución, incluida la evaluación del resultado.

COM06 - Capacidad para planificar y llevar a término proyectos de aprendizaje individuales o en grupo.

COM07 - Capacidad para consolidar hábitos de trabajo individuales y en equipos que fomenten el autoaprendizaje y la crítica.

COM08 - Conciencia y capacidad para reflexionar sobre las nuevas corrientes de pensamiento, avances disciplinares y procesos de innovación.

COM09 - Capacidad para reconocer la diversidad y la multiculturalidad a través del conocimiento de otras culturas y costumbres en escalas espaciotemporales distintas.

COM10 - 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.

COM11 - Capacidad para dominar los mecanismos de análisis para interpretar, interrelacionar y descodificar los distintos tipos de imágenes.

COM12 - Capacidad para el uso de distintas tecnologías con una capacidad crítica.

3. HABILIDADES

HB01 - Habilidad para comunicarse efectivamente, tanto de forma oral como escrita, en la lengua nativa y en una o más lenguas extranjeras.

HB02 - Habilidades para diseñar, planificar y llevar a cabo trabajos académicos.

HB03 - Habilidades para el trabajo en equipo y colaborar en proyectos interdisciplinares.

HB04 - Habilidades para la adquisición, evaluación y utilización de información orientada al análisis y estudio de las obras de arte.

HB05 - Habilidad para utilizar los métodos de análisis e investigación de la disciplina y reconocer sus limitaciones a la hora de valorar los resultados de proyectos de investigación.

HB06 - Habilidad para la utilización de nuevas tecnologías y herramientas de comunicación.

HB07 - Habilidad para aplicar los conocimientos a la resolución de problemas prácticos bien definidos.
 HB08 - Aplicar iniciativa y criterios para la resolución de problemas y toma de decisiones en el ámbito profesional.
 HB09 - Habilidad para apreciar los valores estéticos y extraer de ellos información sobre la cultura que generó la creación artística.
 HB10 - Habilidad para producir resultados innovadores, imaginativos y artísticos en los campos de estudio y de trabajo de la disciplina.

Contenidos

Descripción general 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

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 de textos seleccionados y reseña de conferencia sobre los problemas metodológicos de la Historia del Arte.

Denominación del tema 4: Escribir y divulgar Historia del Arte en la era digital
Contenidos del tema 4: Publicaciones académicas en el medio digital y en otros formatos hipertextuales. Técnicas y ejemplos de divulgación cultural. Ejemplos de divulgación a partir de Internet y redes sociales.

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 y restauración de elementos patrimoniales: pintura, escultura, arquitectura, fotografía, cine, documentos; 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 material divulgativo sobre un elemento patrimonial. Creación de infografías y de material divulgativo audiovisual.

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. Arte cyborg: principales representantes.

Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Comentario escrito y exposición oral 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	S	TP	EP
1	22	7			2			13
2	23	8			2			13
3	23	7			2			13
4	23	6			4			13
5	24	7			2		2	14
6	23	8			2			13
Evaluación	12	2						10
TOTAL	150	45			14		2	90

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:

- Clases teórico-prácticas: Sesiones apoyadas en la proyección crítica, catalogación y comentario razonado de hitos estéticos del arte interactivo y la cultura digital contemporánea.
- Aprendizaje basado en portafolios de investigación: Configuración autónoma por parte del alumnado de un entorno virtual de divulgación científica donde se asientan y evalúan las prácticas del curso.
- Talleres aplicados en red: Ejercicios de laboratorio centrados en el manejo analítico de tesauros electrónicos, normalización de metadatos y bases de datos internacionales de patrimonio.

Sistemas de evaluación

Tal como establece la *Normativa de Evaluación de la Universidad de Extremadura* (<http://doe.juntaex.es/pdfs/doe/2020/2120o/20062265.pdf>), para la calificación de la asignatura el estudiante podrá elegir entre dos modalidades de evaluación:

- a) **Evaluación continua:** Sistema de evaluación constituido por diversas actividades distribuidas a lo largo del semestre de docencia de una asignatura.
- b) **Evaluación global:** Sistema de evaluación constituido exclusivamente por una prueba final, que englobe todos los contenidos de la asignatura y que se realizará en la fecha oficial de cada convocatoria.

De acuerdo con la citada normativa, la elección de una de las dos modalidades se registrará por las siguientes pautas:

- Quienes opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo al profesor durante el primer cuarto del semestre en que se imparta la asignatura, enviándole un correo electrónico con el asunto “Elección de evaluación global”.
- En caso de que el estudiante no manifieste preferencia, la modalidad asignada será la de evaluación continua.
- La modalidad elegida registrará para todo el curso, salvo petición elevada al decano según lo establecido en el artículo 4.6 de la citada normativa.

1. SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

1.1. Actividades de evaluación

La nota final se compone de tres partes: 1º) asistencia y participación, 2º) tareas y actividades (recuperables y no recuperables) realizadas a lo largo del periodo de impartición de la asignatura y 3º) el examen final.

1º) Asistencia y participación activa (25% de la nota final): Registro diario de asistencia presencial en el aula mediante firmas (hasta un 10%) combinado con la participación activa en los debates de clase y en las tareas cooperativas de mantenimiento, edición y divulgación del portfolio digital (hasta un 15%).

2º) Bloque de tareas y actividades prácticas (45% de la nota final): Desarrollo de proyectos aplicados de forma continua a lo largo del periodo de impartición de la asignatura. Un 20% corresponde al trabajo escrito (recuperable), el cual se entrega a través del Campus Virtual y se publica en el portfolio digital colectivo. El 25% restante se asigna a la exposición oral presencial en el aula de dichos trabajos (no recuperable) y al desarrollo de las actividades audiovisuales programadas. Las tareas se corrigen aplicando rúbricas analíticas oficiales que miden el rigor conceptual, la destreza hipertextual y la claridad expositiva del estudiante.

3º) Prueba teórica final (30% de la nota final): Examen escrito, obligatorio y presencial, celebrado en la fecha oficial fijada por el centro. Esta prueba constituye el 100% de la nota de este bloque y constará de 20 preguntas de tipo test con cuatro opciones de respuesta. Los aciertos puntuarán 0,5 puntos y los errores restarán 0,2 puntos.

1.2. Criterios de evaluación

Para la evaluación continua, los criterios aplicados según el tipo de actividad desarrollada serán:

1º) La asistencia se computará de forma proporcional. Contará igualmente la actitud participativa en las clases, en particular cuando se generen temas de discusión o debate. El trabajo de gestión, edición y divulgación del portfolio digital se comprobará semanalmente en el aula, donde se dedicarán algunas sesiones para resolver dudas y comprobar la participación activa del alumnado en el mismo. Con el fin de garantizar la objetividad de esa evaluación se generará una rúbrica en la que se desglosen dichas actividades de gestión, edición y divulgación, junto a una valoración proporcional en las mismas.

2º) Con respecto a los trabajos orales o escritos se valorará la aplicación de los conocimientos adquiridos en clase, el correcto desempeño del vocabulario técnico 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. Será imprescindible que el alumno asista a las sesiones en las que exponen sus compañeros, siendo penalizada su ausencia en la calificación de la tarea correspondiente en ese periodo de exposiciones.

3º) En la prueba final de examen se valorará la redacción, el contenido, la corrección ortográfica y la claridad en la exposición de los temas sujetos a debate.

1.3. Actividades recuperables y no recuperables

- La asistencia y participación no son recuperables.
- De las tareas y actividades desarrolladas durante los distintos temas, aquellas que son escritas son recuperables en la convocatoria extraordinaria; las exposiciones orales de las mismas no son recuperables.
- El examen final es recuperable en la convocatoria extraordinaria.

1.4. Observaciones

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.

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: entrecomillando 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.

2. SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBAL

2.1. Estructura

El 100% de la nota es el resultado de una prueba escrita: 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. Cada una de las partes está valorada en un 50% del valor final de la prueba.

2.2. Criterios de evaluación

Se tendrá en cuenta la redacción, el contenido, la corrección ortográfica y la claridad en la exposición de los temas sujetos a debate.

Bibliografía (básica y complementaria)

1. Básica

- Gubern, Román (1996): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama.
- Martín Prada, Juan (2012): *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, Akal.
- Martín Prada, Juan (2023): *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid, Akal.
- Mitchell, William J. T. (2019): *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid, Akal.
- Pollock, Griselda (2010): *Encuentros en el museo feminista virtual*. Madrid, Cátedra.

2. Complementaria

- Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes (2005): *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Madrid, Brumaria.
- Benjamin, Walter (2021): *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*. Madrid, Alianza.
- Brea, José Luis (Ed.) (2006): *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Murcia, CENDEAC.
- Brown, Steven T. (2016): *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Berlín, Springer.
- Carrillo Castillo, Jesús (2004): *Arte en la red*. Madrid, Cátedra.
- Lévy, Pierre (2007): *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*. Madrid, Anthropos.
- Lozano Muñoz, Alejandro (2024): *Días extraños en la utopía digital. Estética e imaginario tecnológico desde el ciberpunk al arte transgénico en el final del siglo XX*. Gijón, Trea.
- McFarlane, Anna; Schmeink, Lars y Murphy, Graham (2019): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. Londres, Routledge.
- Mirzoeff, Nicholas (2003): *Una introducción a la cultura visual*. Madrid, Paidós.
- Murphy, Graham y Schmeink, Lars (2017): *Cyberpunk and Visual Culture*. Londres, Routledge.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Bases de datos sobre contenidos de Historia del Arte, cultura y patrimonio digital:

- JSTOR: jstor.org
- Web Gallery of Art: wga.hu
- Fondazione Memofonte: memofonte.it
- Internet Archive Texts: archive.org
- Europeana: europeana.eu
- Google Arts and Culture: google.com
- CER.es Colecciones en Red: mcu.es