

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**HISTORIA DEL ARTE  
ELECTRÓNICO Y DIGITAL**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Historia y Pensamiento
Denominación de la asignatura:	Historia del Arte Electrónico y Digital
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Guillermo Casado
E-mail:	Guillermo.casado@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. 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.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 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.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 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

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

E11 Conceptualizar y realizar obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación.

## 3.2 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.

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.

## 4. CONTENIDOS

- Evolución del arte digital
- El entorno digital como herramienta y medio
- Cibernética. Algoritmo. Código.
- Media art
- Géneros en el arte digital
- Interactividad

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- Método expositivo/Lección magistral: el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- Estudio de casos: análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- Resolución de ejercicios y problemas: los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- Aprendizaje basado en problemas: utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- Aprendizaje orientado a proyectos: se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	21	100%
AF2 Clases Prácticas	5	100%
AF3 Tutorías	2	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	9	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Lieser, Wolf (2010). Arte Digital. Nuevos caminos en el Arte. H.F. Ullmann.

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

G. S. C. (coord.), (2010). Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios. Editorial UOC.

### Bibliografía recomendada

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

H. G. (Coord.), (2005). Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas. Pontificia Universidad Javeriana.

Jullier, Laurent, De la tecnología a la estética, ed. La Marca.

Kuspit, D. B. (2006). Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación. Círculo de Bellas Artes.

Mandelbrot, Benoît, La geometría fractal de la naturaleza, ed. Tusquets.

McLuhan, Marshal, La galaxia Gutenberg, ed. Gutenberg.

McLuhan, Marshal, La aldea global, ed, Gedisa.

Prada, Juan Martín, Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales, ed. Akal.