



GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo	PRINCIPAL (PRINCIPIOS Y PROCESOS)
Materia	PRINCIPIOS Y PROCESOS DE PERFIL PROFESIONAL
Asignatura	Código 801002 TECNOLOGÍAS DIGITALES

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1º o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	2 ECTS
Práctica	4 ECTS

Coordinador: Darío Lanza Vidal

Correo-e: dlanza@ucm.es

Departamento responsable: Escultura y formación artística / Dibujo y Grabado / Pintura y Conservación Restauración

Teléfono: 913943652

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Esta asignatura introduce los fundamentos de las tecnologías digitales para el arte y desarrolla el conocimiento de las herramientas y la adquisición de destrezas básicas en el uso de las técnicas digitales de tratamiento de la imagen. La asignatura conlleva la reflexión y el análisis sobre la generación, la apropiación, la manipulación y las salidas de los procesos digitales y sus hibridaciones. La finalidad es aportar al estudiante conceptos y herramientas necesarias para saber elegir la opción más adecuada a la creación que le permitan introducirse en los canales del arte actual.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- OG.1. Dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
- O.G.2. Preparar a la persona graduada para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias.

- O.G.3. Capacitar al egresado para poder continuar con unos estudios de postgrado en el EEES.

Objetivos específicos

- O.E.1. Dotar al estudiante de la capacidad de identificar y entender los problemas del arte a través de su experimentación práctica, estimulando procesos de percepción y conceptualización de aquellos aspectos de la realidad susceptibles de ser tratados artísticamente.
- O.E.2. Capacitar al alumno para desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- O.E.3. Enseñar al graduado los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por éstos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- O.E.4. Preparar al estudiante para reconocer las diferentes funciones que el arte ha adquirido con relación a los contextos socioculturales en los que se ha generado. Conocer la evolución de las diferentes formas de expresión, sus interacciones e influencias mutuas, y comprender cómo éstas configuran el presente y condicionan el futuro.
- O.E.5. Capacitar al alumno para adquirir conocimientos sobre la estructura de la industria cultural, así como la ubicación y configuración de los centros de toma de decisiones relativas a la misma.
- O.E.6. Habilitar al estudiante para que elabore estrategias de creación artística mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas.
- O.E.7. Formar al graduado desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base de identificación de los diferentes perfiles profesionales de los graduados en Bellas Artes.

Objetivos transversales

- O.T.1. Dotar al estudiante del conocimiento sobre el lenguaje necesario para dominar la expresión oral y escrita en su lengua propia.
- O.T.2. Capacitar al estudiante para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.
- O.T.3. Capacitar al estudiante para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora.
- O.T.4. Capacitar al estudiante para el trabajo y el aprendizaje autónomos.
- O.T.5. Capacitar al estudiante para adquirir las competencias de comunicación necesarias para establecer redes de contactos nacionales e internacionales.

COMPETENCIAS

Competencias generales

- C.G.1. Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- C.G.2. Competencia para la gestión de la información.
- C.G.3. Competencia para la comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.

- C.G.4. Competencia para el aprendizaje autónomo.
- C.G.5. Competencia para trabajar autónomamente.
- C.G.6. Competencia para trabajar en equipo.
- C.G.7. Competencia para integrarse en grupos multidisciplinares. Capacidad de colaboración con profesionales de otros campos.
- C.G.8. Iniciativa propia y automotivación.
- C.G.9. Capacidad de perseverancia.
- C.G.10. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.
- C.G.11. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- C.G.12. Competencia para adaptarse a nuevas situaciones.

Competencias específicas

- C.E.14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- C.E.25. Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico.
- C.E.31. Capacidad para generar y gestionar la producción artística.
- C.E.32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.
- C.E.34. Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Arte digital: artistas, obras de referencia, antecedentes históricos.
- Posibilidades narrativas de la imagen digital.
- Introducción a los procesos de creación y tratamiento de la imagen digital.
- Producción de la imagen digital: obtención o captura, edición, tratamiento y exportación.
- Postproducción de la imagen digital.
- Tecnologías digitales aplicadas. Entornos generativos, laboratorio digital, virtualización, comunicación, proyecto digital.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema.
Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se podrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o con otras asignaturas. Como apoyo a las explicaciones teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, bien en fotocopias o bien en el Campus Virtual.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas

actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
<p>Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.</p>	<p>C.G: 3,6,7,8,9,10 C.E: 2,5,19,21,14,25,31,32,34</p>	6
<p>Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.</p>	<p>C.G: 4,5,8,9,10,11 C.E: 2,14,25,31,32,34,36</p>	
<p>Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.</p>	<p>C.G: 1,2,9 C.E: 2,5,19,21,25,31,34</p>	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- **Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula:**
La evaluación del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios propuestos, u otras actividades. Los trabajos se someterán a la valoración del profesor/a, el cual tendrá en cuenta tanto el tratamiento conceptual como la claridad de la presentación.
- **Asistencia y participación en las clases:**
Es obligatoria la asistencia a las clases, tanto en los estudios de Grado como en los de Máster puesto que son presenciales.
- **Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos:**
Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente
El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional del modo siguiente:

El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (cerca del 10%).

Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 70% de las actividades presenciales.

El rendimiento académico del estudiante y la calificación final de la asignatura se computarán de forma ponderada atendiendo a los anteriores porcentajes, que se mantendrán en todas las convocatorias.

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación, se relacionan textos recomendados de carácter general:

Bibliografía básica

- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kuspit, D. (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: (Ed.) CBA.
- Lieser, W. (2009). *Arte digital*. Königswinter (Alemania): Tandem, cop.
- Tribe, M. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: (Ed) Taschen.
- Martín Prada, J.L. (2012) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redessociales*. (Ed) Akal
- Wands, B. (2006). *Art of the Digital Age*. Londres: Thames & Hudson.

Bibliografía complementaria

- Giannetti, C. (2008). *El discreto encanto de la tecnología*. Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación D.L.
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal
- Lanza, D. (2021). *Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. [Materiales de enseñanza]. Madrid: E-Prints Complutense: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/63538/>