



Proyecto docente de la asignatura

Asignatura	Nuevas Tecnologías aplicadas al estudio de la Historia del Arte		
Materia	Materia 2: Formación Básica en Historia del Arte		
Módulo			
Titulación	Grado en Historia del Arte		
Plan	438	Código	41565
Periodo de impartición	Primer cuatrimestre	Tipo/Carácter	OB
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	2º
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	Español		
Profesor/es responsable/s	Francisco Javier Domínguez Burrieza		
Departamento(s)	Historia del Arte		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	fjdominguez@fyl.uva.es Facultad de Filosofía y Letras, Dpto. de Historia del Arte, despacho 2, tfno. 983423000, ext. 6600		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

Junto con las asignaturas *Iconografía* (1.º), *Técnicas y términos artísticos* (2.º) e *Inglés aplicado a la Historia del Arte/English for Art History* (2.º), integra la "Formación Básica Específica en Historia del Arte".

1.2 Relación con otras materias

La asignatura es un instrumento necesario para el desarrollo de todas las materias de la titulación en Historia del Arte.

1.3 Prerrequisitos

Ninguno





2. Competencias

2.1 Generales

G3: Que los y las estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes de la Historia del Arte para reflexionar sobre lo que se entiende hoy por Arte y lo que se entendió en épocas pasadas y para emitir juicios que integren una reflexión acerca de temas importantes de índole social, científica o ética.

G4: Que los y las estudiantes puedan transmitir información, ideas, sugerencias, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

G5: Que los y las estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

2.2 Específicas

CEP7: Conocimientos instrumentales aplicados a la Historia del Arte: capacidades básicas para interpretar y manejar gráficos, dibujo, fotografía, imagen en movimiento, informática y materiales de la obra de Arte (competencia específica privativa de la asignatura).

CTI1: Capacidad de análisis y síntesis.

CTI3: Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CTI4: Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.

CTI7: Resolución de problemas.

CTS1: Aprendizaje autónomo.

CTS2: Adaptación a nuevas situaciones.



3. Objetivos

El objetivo general de la asignatura es que el alumno adquiera habilidades básicas para el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio, difusión y, en su caso, investigación en la Historia del Arte.

Este objetivo general se subdivide en seis objetivos específicos:

- 1) Posibilidades y límites de las nuevas tecnologías aplicadas a la Historia del Arte.
- 2) Tratamiento digital de vídeos e imágenes fijas.
- 3) Creación de infografías
- 4) Preparación de presentaciones.
- 5) Manejo de Bases de Datos y de gestores bibliográficos.
- 6) Recursos de Internet, creación de páginas web y apps.

4. Contenidos

1. Gamificación en Historia del Arte
2. Soportes digitales. Datos. Imágenes
3. Creación y edición digital de vídeos
4. Tratamiento digital de imágenes
6. Creación de infografías
5. Presentaciones
6. Redes sociales como recursos didácticos y de formación
6. Creación de blogs, páginas web y apps.
7. Bases de datos bibliográficas (BDs). Gestores bibliográficos.
8. El camino hacia la Web 4.0 y su aplicación al estudio de la Historia del Arte

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Clase magistral. Prácticas. Exposición en el aula.

Dadas las características de la asignatura el uso de TIC será necesario. De la misma manera, si ha lugar, se manejarán las siguientes redes sociales: Pinterest, Facebook, Instagram y Twitter.

**6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura**

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	30	Estudio y trabajo autónomo individual	45
Clases prácticas de aula (A)	15	Estudio y trabajo autónomo grupal	45
Laboratorios (L)	15		
Prácticas externas, clínicas o de campo			
Seminarios (S)			
Tutorías grupales (TG)			
Evaluación			
Total presencial	60	Total no presencial	90

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES*
Presentación y defensa del trabajo en aula	40%	La presentación y defensa del trabajo en aula por parte de los estudiantes es obligatoria en la convocatoria ordinaria. Para superar la asignatura se requiere una puntuación mínima de 4 (sobre 10) en esta prueba.
Realización de actividades en prácticas de laboratorio	20%	<p>Se exige presencialidad. Los estudiantes deberán comenzar en el aula destinada a prácticas de laboratorio las actividades preparadas al efecto. El profesor no se compromete a calificar aquellas actividades que no cumplan este requisito. En el caso de que estas sean calificadas, la puntuación resultante en las mismas se multiplicará por 0,6. En todo caso, la realización y entrega de estas actividades tendrá lugar solamente durante la primera convocatoria (convocatoria ordinaria). La entrega de las actividades se realizará a través del campus virtual, con una fecha límite de entrega señalada en la tarea creada por el profesor para la cada actividad.</p> <p>De acuerdo con el artículo 35.1 del Reglamento de Ordenación Académica Con carácter general, los estudiantes dispondrán de dos convocatorias por curso académico y asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria, salvo en aquellos casos en los que esto no sea posible de acuerdo con lo establecido en la normativa de permanencias. No obstante, los estudiantes matriculados en asignaturas cuyo desarrollo se produzca en el marco de prácticas externas o de laboratorio y que no respeten el régimen de presencialidad previsto para las mismas, dispondrán en estos casos de una única convocatoria.</p>



Examen final	40%	Para superar la asignatura se requiere una puntuación mínima de 4 (sobre 10) en esta prueba.
		<ul style="list-style-type: none">A la hora de realizar el cómputo final de la totalidad de los porcentajes, y teniendo en cuenta las observaciones anteriores, los estudiantes superarán la asignatura siempre y cuando alcancen una puntuación mínima de 5 (sobre 10).

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Convocatoria ordinaria:**
 - Presentación y defensa en aula de un trabajo realizado por los estudiantes en el que se demostrará la utilización y el dominio de las nuevas tecnologías según las pautas determinadas por el docente. Tanto la asignación de trabajos como la fecha de defensa de los mismos se publicará en el campus virtual a lo largo del mes de octubre.
 - Examen final: prueba que consistirá en la realización de un ejercicio sobre algunos de los aspectos explicados en clase o expuestos en las prácticas.
- Convocatoria extraordinaria:**
 - En la convocatoria extraordinaria no será objeto de nueva evaluación las prácticas en aula ni tampoco la defensa del trabajo en aula. El estudiante que no haya presentado y defendido el trabajo en aula en la convocatoria ordinaria podrá presentarlo, pero no defenderlo, en la convocatoria extraordinaria. En este caso, la puntuación obtenida en el mismo se multiplicará por 0,6.
 - Examen final: prueba que consistirá en la realización de un ejercicio sobre algunos de los aspectos explicados en clase o expuestos en las prácticas.

8. Consideraciones finales

Esta bibliografía simplemente trata de presentar determinadas partes de la asignatura. En el desarrollo de la misma, los estudiantes recibirán nuevas referencias, tanto impresas como digitales.

ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:

Technology in the Arts, <http://www.technologyinthearts.org>.

TRIGO ALONSO, A. M.^a, *Cómo acercar el arte y las nuevas tecnologías a los humanistas del siglo XXI: arte y museos en internet*, Madrid, 2010.

MATEOS RUSILLO, S. M. (Coord.), *La comunicación global del patrimonio cultural*, Gijón 2008.

GONZÁLEZ GARCÍA, Ricardo, "El arte y su educación en la era de la hipermediación digital", en *Artnodes*. n.º. 17, 2016, pp. 43-51.

RONCORONI OSIO, Umberto y CROUSSE RASTELLI, Veronica, "La virtualidad aumentada: procesos emergentes, arte y medios digitales", en *Artnodes*. n.º 17, 2016, pp. 64-75.

PÁGINAS WEB-BASES DE DATOS DE REFERENCIA PARA EL HISTORIADOR DEL ARTE:

Museo Nacional del Prado <https://www.museodelprado.es/>

Museo Imaginado www.museoimaginado.com

The Getty Research Institute <http://www.getty.edu/research/tools/>

Biblioteca Digital Hispánica <http://bdh.bne.es/bnearch/>

Art Provenance http://www.zeroland.co.nz/art_provenance.html



Ciudad de la Pintura <http://pintura.aut.org/>

DIALNET <http://dialnet.unirioja.es/>

PROQUEST <http://0-search.proquest.com.almena.uva.es/?accountid=14778>

CSIC-ISOC <http://8085-bddoc.csic.es.almena.uva.es/>

SCOPUS <http://www.scopus.com/>

WEB OF SCIENCE (WOS) <https://www.recursoscientificos.fecyt.es/>

REFWORKS <https://www.refworks.com/refworks2/default.aspx?r=authentication::init&groupcode=RWUVAB>

WEB 1.0 – WEB 4.0:

COBO ROMANÍ, C. y PARDO KUKLINSKI, H., *Planeta Web 2.0*, Barcelona / México D.F., 2007.

MARÍN DE LA IGLESIA, J. L., *Web 2.0 Una descripción muy sencilla de los cambios que estamos viviendo*, La Coruña, 2010.

CORDÓN GARCÍA, J. A., *Las nuevas fuentes de información: información y búsqueda documental en el contexto web 2.0*, Madrid, 2010.

VV.AA., *Aplicaciones del EEES a partir de la web 2.0 y 3.0*, Madrid, 2012.

MARTÍN PRADA, J. (2012). Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Madrid: Akal

ESCAÑO GONZÁLEZ, Carlos, "Hacia una educación artística 4.0", en *Arte, Individuo y Sociedad*, n.º 22 (1), 2010, pp. 135-144.

