

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

Se debe indicar de forma fiel cómo va a ser desarrollada la docencia. Esta guía debe ser elaborada teniendo en cuenta a todos los profesores de la asignatura. Conocidos los espacios y profesorado disponible, se debe buscar la máxima presencialidad posible del estudiante siempre respetando las capacidades de los espacios asignados por el centro y justificando cualquier adaptación que se realice respecto a la memoria de verificación. Si la docencia de alguna asignatura fuese en parte online, deben respetarse los horarios tanto de clase como de tutorías). La planificación académica podrá sufrir modificaciones de acuerdo con la actualización de las condiciones sanitarias.

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	628	Código	47397
Periodo de impartición	SEGUNDO CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	B
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	1º
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
Profesor/es responsable/s	Francisco Javier Domínguez Burrieza		
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		
Departamento	HISTORIA DEL ARTE		



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.
- Ver apartado 1.1.

1.3 Prerrequisitos

No se establece 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

- Que el alumnado adquiera habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión de la obra de Arte.
- Motivar en el alumnado la necesidad de ser formado en diversos campos interdisciplinares, como el manejo de herramientas informáticas y en el uso de las redes que permitan el establecimiento de contactos nacionales e internacionales.
- Capacidad de adaptación a las TIC para proporcionar nuevas y mejores formas de acercamiento al hecho artístico.
- Conocer las publicaciones más importantes (u otras vías de información) realizadas sobre la materia, así como todas aquellas que permitan una mayor profundización en aspectos específicos de la misma.
- Garantizar al alumnado las vías más adecuadas para ampliar sus conocimientos en aquellos temas que sean de su interés o imprescindibles para el desarrollo práctico de su profesión.





4. Contenidos y/o bloques temáticos

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

g Material docente

Es fundamental que las referencias suministradas este curso estén actualizadas y sean completas. Los profesores tienen acceso, a la plataforma Leganto de la Biblioteca para actualizar su bibliografía recomendada ("Listas de Lecturas"). Si ya lo han hecho, pueden poner tanto en la guía docente como en el Campus Virtual el enlace permanente a Leganto.

Enlace permanente a Leganto:

https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4902805590005774?auth=SAML

g.1 Bibliografía básica

- Álvarez Rodríguez, M. V., Castro Santamaría, A., Muñoz Pérez, L., Hernández González, G. y Rodríguez Bote, M. T. (2018). La utilidad de Pinterest como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia del Arte en el ámbito universitario. En R. Roig-Vila, (Coord.). *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior* (pp. 1023-1032). Barcelona: Octaedro. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/84990>
- Álvarez Rodríguez, M. V., Núñez Izquierdo, S., Palao Vicente, J. J. y Álvarez Fernández, E. (2016). Acercamiento a gestores bibliográficos de alumnos de TFG y TFM de Historia e Historia del Arte. En M. T. Tortosa Ybáñez, S. Grau Company y J. D. Álvarez Teruel (Coords.), *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares* (pp. 1409-1421). San Vicente del Raspeig: Universidad de Alicante, 2016. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/57093>
- Camarero Gómez, M. G. (2014). Las biografías filmicas de artistas para la Historia del Arte. En M. T. Ramiro Sánchez, T. Ramiro Sánchez y M. P. Bermúdez Sánchez (Coords.), *FECIES 2013: X Foro Internacional sobre Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior* (pp. 812-816). Granada: Asociación Española de Psicología Conductual AEPC. Recuperado de <https://www.ugr.es/~aepc/XFORO/FECIES2013.pdf>
- Cobo Romani, C. y Pardo kuklinski, H. (2012). *Planeta Web 2.0*, Barcelona / México D.F.: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals (Universitat de Vic), Flacso México.



- Cordón García, J. A. (2012). *Las nuevas fuentes de información: información y búsqueda documental en el contexto web 2.0*, Madrid: Pirámide.
- Domínguez Burrieza, F. (2012). Cine y nuevas tecnologías en las aulas de Historia del Arte. En *Actas del VIII Congreso Internacional sobre Educación, Cultura y Desarrollo* (CD-ROM). Málaga: Eumed.net, Universidad de Málaga.
- Escaño González, C., Hacia una educación artística 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), 135-144.
- Fernández, P. y García Serrano, F. (2003). Nuevas tecnologías e Historia del Arte. El Museo Imaginado de la pintura española fuera de España. En M. Cabañas Bravo (Coord.), *El arte español fuera de España: XI Jornadas de Arte* (pp. 431–442). Madrid: CSIC.
- García García, A. (2015, agosto 22). La difusión de la Historia del Arte en redes sociales: el protagonismo del espectador [Entrada blog]. Recuperado 18 marzo 2020, de <http://revistamito.com/la-difusion-de-la-historia-del-arte-en-redes-sociales-el-protagonismo-del-espectador/>
- García Ramos, M. D. (2018). El museo en línea como recurso de enseñanza-aprendizaje en competencias de Patrimonio museístico en los Grados de Historia del Arte. En B. Calderón Roca, A. Choque Porras y F. Quiles García (Eds.), *Nuevas tecnologías e interdisciplinariedad en la comunicación del patrimonio cultural* (pp. 144–156). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10433/5700>
- González García, R. (2016). El arte y su educación en la era de la hipermediación digital, *Artnodes*, 17, 43-51.
- Iglesias Rouco, L. S., Bustillo Iglesias, A. y Peña Varó, A. M. (2012). La utilización de modelos virtuales en 3D para la enseñanza de la Historia del Arte: un ejemplo práctico aplicado al arte burgalés de fines del siglo XV. En F. R. Durán Villa, R. López Facal, M. C. Saavedra Vázquez, J. A. Sánchez García y M. Villarino Pérez (Coords.), *Innovación metodológica y docente en Historia, Arte y Geografía: Actas Congreso Internacional, Santiago de Compostela, 7-9 de septiembre de 2011* [CD-ROM] (pp. 1068–1080). Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- Marín de la Iglesia, J. L. (2010). *Web 2.0: Una descripción muy sencilla de los cambios que estamos viviendo*, La Coruña: Netbiblo.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Mateos Rusillo, S. M. (Coord.). (2008). *La Comunicación global del patrimonio cultural*. Gijón: Trea.



- Moreno Martínez, N.M. y Leiva Olivencia, J.J. (2016). Realidad aumentada y realidad virtual para la formación en el grado de Historia del Arte. J. F. Durán Medina e I. Durán Valero (Coords.), *TIC actualizadas para una nueva docencia universitaria* (pp. 529-550). McGraw-Hill Interamericana de España. Recuperada de <http://rd.unir.net/sisi/research/resultados/1524045566Libro%206.%20Segundas.%209788448612658.pdf>
- Mur Sangrá, L., y Guillén Moliner, M. (2019). Tecnologías digitales para la historia del arte: experiencias basadas en el uso de Internet, Socrative y Google Drive. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 95, 23-29.
- Ortiz Camona, J. A. (2019). «Digital Art History» o cómo el historiador se «hace científico»: nuevas posibilidades frente a un cambio de paradigma epistemológico en el campo de la Historia del Arte. En A. Fernández Paradas (Ed.), *Educación y felicidad en las ciencias sociales y humanidades: Un enfoque holístico para el desarrollo de la creatividad en la era digital* (pp. 491-513). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Rodríguez Córdoba, A. (2016). Gestores bibliográficos y el ámbito universitario: el ejemplo de la Universidad de Málaga. En J. A. Sánchez López y A. R. Fernández Paradas (Coords.), *Del individuo al aprendizaje colaborativo: la Historia y la Historia del Arte ante los retos de la Innovación Educativa* (Vol. 1, pp. 229-242). Antequera, Málaga: ExLibric.
- Rodríguez Ortega, N. (2010). La cultura histórico-artística y la historia del arte en la sociedad digital. Una reflexión crítica sobre los modos de hacer historia del arte en un nuevo contexto. *Museo y territorio*, 2, 9-26.
- Roncoroni Osio, U. y Crousse Rastelli, V. (2016). La virtualidad aumentada: procesos emergentes, arte y medios digitales”, *Artnodes*, 17, 64-75.
- Trigo Alonso, A. M. (2010). *Cómo acercar el Arte y las Nuevas Tecnologías a los humanistas del siglo XXI: arte y museos en Internet*. Madrid: Creaciones Copyright.
- VV.AA. (2012). *Aplicaciones del EEES a partir de la web 2.0 y 3.0*. Madrid: Visión Libros

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Todo este material se incluirá en el campus virtual.

h. Recursos necesarios

- **AULA:** Ordenador y conexión a Internet; cañón proyector, pantalla y altavoces. En el caso de que se establezca una enseñanza bimodal se necesitará una webcam y un micrófono. La instalación de determinados programas informáticos en el aula 304 multimedia.



- **ESTUDIANTE:** ordenador con conexión a Internet; webcam y micrófono (para posibles videotutorías o en el caso de que se establezca una enseñanza bimodal). Instalación de diversos programas informáticos.

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
6	Febrero 2022 – mayo 2022

5. Métodos docentes y principios metodológicos

CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS

- Lección magistral (apoyada en la proyección de imágenes, presentaciones multimedia, páginas web, blogs, plataformas digitales, etc.).

CLASES PRÁCTICAS DE AULA

- Aula invertida (en el caso de visionado de vídeos, lecturas seleccionadas y realización de ejercicios prácticos).

LABORATORIOS

- Aula invertida, con realización de actividades, algunas solo de carácter formativo y no sumativo y otras que serán evaluadas.

TUTORÍAS

- Presencial, a través del campus virtual de la asignatura, correo electrónico y *Microsoft Teams*.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA ⁽¹⁾	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		
Total presencial	60	Total no presencial	90
TOTAL presencial + no presencial			150

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor.

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Diseño y exposición de una presentación multimedia (trabajo grupal)	30%	<p>Además de la entrega de la presentación, la exposición o defensa del trabajo en aula (según el medio que determine el docente) por parte de los estudiantes es obligatoria en la convocatoria ordinaria.</p> <p>La actividad se llevará a cabo, obligatoriamente, por grupos (la composición de los grupos será decisión del docente).</p> <p>El profesor no se compromete a calificar aquella presentación que no cumpla estos requisitos. En el caso de que esta sea calificada, la puntuación resultante en la misma se multiplicará por 0,8.</p> <p>Toda la información acerca de la realización y exposición de la presentación multimedia se pondrá a disposición de los estudiantes a través del campus virtual.</p> <p>Para superar la asignatura se requiere una puntuación mínima de 4 (sobre 10) en esta prueba</p>
Actividades de laboratorio	70%	<p>Toda la información acerca de estas actividades, así como de sus entregas, se pondrá a disposición de los estudiantes a través del campus virtual.</p> <p>El profesor no se compromete a calificar aquellas actividades no entregadas en tiempo y forma debidos. En el caso de que estas sean calificadas, la puntuación resultante en cada una de las actividades afectadas se multiplicará por 0,8.</p>



		<ul style="list-style-type: none">• A la hora de llevar a cabo el cómputo final de la totalidad de los porcentajes, los estudiantes superarán la asignatura siempre y cuando alcancen una puntuación mínima de 5 (sobre 10).

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**

DISEÑO Y EXPOSICIÓN DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA:

Realización de una presentación multimedia y su posterior exposición ante el docente y el resto de los estudiantes de la asignatura.

Para la elección del tema de la presentación, su realización y evaluación se atenderá a la información y a la rúbrica que en su día se subirá al campus virtual.

El docente no se compromete a calificar aquellos trabajos no entregados en tiempo y forma debidos. En el caso de que sean calificados, la puntuación resultante se multiplicará por 0,8.

ACTIVIDADES DE LABORATORIO

Se realizarán varias actividades individuales relacionadas, directamente, con los contenidos teórico-prácticos y prácticas de aula.

Sobre el diseño, la realización y la evaluación de todas las actividades se atenderá a la información y a las rúbricas que en su día se suba al campus virtual.

El docente no se compromete a calificar los resultados de aquellas actividades no entregadas en tiempo y forma debidos. En el caso de que sean calificados, la puntuación resultante se multiplicará por 0,8.

- **Convocatoria extraordinaria:**

En la convocatoria extraordinaria serán objeto de nueva evaluación aquellas actividades individuales que no hayan alcanzado la puntuación de 5 (sobre 10) en la convocatoria ordinaria, así como aquellas no entregadas en esta misma convocatoria ordinaria.

El docente no se compromete a calificar los resultados de aquellas actividades no entregadas en tiempo y forma debidos. En el caso de que sean calificados, la puntuación resultante se multiplicará por 0,8.

En la convocatoria extraordinaria no será objeto de nueva evaluación el diseño y la exposición de una presentación multimedia, salvo que esta, en convocatoria ordinaria, no hubiese sido entregada o no hubiese obtenido la calificación mínima de 4 (sobre 10).

En todo caso, en la convocatoria extraordinaria no cabe la exposición y defensa del trabajo, por lo que se mantendrá la puntuación obtenida en convocatoria ordinaria en algunos subapartados de la rúbrica (publicada en el campus virtual) que aluden a la participación presencial (o telemática, según las condiciones sociosanitarias) del resto del alumnado y del docente en dicha exposición y defensa. De igual manera, la puntuación obtenida en los mencionados subapartados de la rúbrica, en el caso de que la presentación multimedia se presentase por primera vez en convocatoria extraordinaria y no habiéndose hecho lo propio en la ordinaria, será "0".



8. Consideraciones finales



