

Curso Académico: 2025/26

201978 - Arte Digital y Electrónico

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201978

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Gallego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Gallego

Grupo 102: Gallego

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: María Luz Castro Pena

Profesorado: María Luz Castro Pena

1. Descripción general

Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A25]** CE25 - Conocer la arquitectura y el funcionamiento interno y la programación de motores de videojuegos.
- **[A26]** CE26 - Aplicar e integrar técnicas de inteligencia artificial en motores de videojuegos.
- **[B01]** CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **[B02]** CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

- **[B03]** CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Se introducirá al alumnado en el tratamiento de la imagen digital de forma creativa, relacionando conceptos teóricos básicos de la tecnología de la imagen con resultados práctico-artísticos. Se trata de una iniciación al desarrollo de las posibilidades tecnológicas-expresivas de los lenguajes digitales por medio del análisis, tanto de la técnica como del proceso creativo, para alcanzar conocimiento técnico, sensibilidad artística y sentido crítico. Para ello se conocerán a fondo las instalaciones audiovisuales apropiadas y el proceso de videoarte.	A25	B1	C1
	A26	B2	C2
		B3	C3
		B4	C4
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Arte Digital y Electrónico: · Programación para artistas · Videoarte · Arte multimedia · Estética y creatividad computacional · Programación visual · Instalaciones audiovisuales			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige asistencia. Sin embargo, este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se [...]	2,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Trabajos colaborativos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos adquiridos en las sesiones magistrales y exponer sus conclusiones en el aula	7,50	0,00	48,00	B02, B05, B07, B10, B11, B12, C04, C07, C09.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Desarrollo de casos prácticos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan con el objetivo de conseguir el resultado deseado	12,00	0,00	29,00	A26, B01, B03, B06, B08, B13.
Prueba mixta [MAG32]	Entrega, presentación oral y defensa de un trabajo práctico	4,00	0,00	0,00	B04, B14, C01, C02, C03.
Sesión magistral [MAG39]	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como no presenciales	6,00	0,00	4,00	A25, B09, C06, C08.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totales				112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Evaluación continua del trabajo en el aula. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20,00	B02, B05, B07, B10, B11, B12, C04, C07, C09.
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Entrega y defensa de trabajos prácticos e informes. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20,00	A26, B01, B03, B06, B08, B13.
Prueba mixta [SEG32]	Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el trabajo y 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia.	60,00	B04, B14, C01, C02, C03.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.

Se realizará una evaluación continua del trabajo realizado y se tendrá en cuenta la participación activa y con aprovechamiento del alumnado en el aula.

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

5.3. Oportunidad adelantada

El alumnado será evaluado mediante una prueba teórico-práctica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior.

5.4. Dispensa académica

Aquel alumnado que tenga una excepción académica deberá dirigirse al profesorado para establecer el método de seguimiento de la materia y la elaboración de los trabajos para superar la materia en primera convocatoria.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Paul, Christiane, autor. (2023). Digital art. Thames & Hudson Ltd, Fourth edition.. Libro. [\[URL\]](#)
- Pearson, Matt. (2011). Generative art : a practical guide using processing. Manning. Libro. [\[URL\]](#)
- Reas, Casey., Fry, Ben. (2014). Processing a programming handbook for visual designers and artists. The MIT Press, 2nd. ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Sedeño Valdellós, Ana María (2011). Historia y estética del videoarte en España. Comunicación Social. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Connor Michael, Dean Aria, Espenschied Dragan (2019). The Art Happens Here: Net Art Anthology. Marquand Books Inc.. Libro.
- Kuspit, Donald Burton (2006). Arte digital y videoarte : transgrediendo los límites de la representación. Círculo de Bellas Artes. Libro. [\[URL\]](#)
- Martín Prada, Juan, 1971- (2015). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Akal, 2ª edición actualizada. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta

materia se realizará a través del campus online, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.

Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.

Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.

Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).

Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.

Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de sexo y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.