

Curso académico: 2025/26

201978 - Arte Dixital e Electrónica

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 201978

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Galego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Galego

Grupo 102: Galego

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: María Luz Castro Pena

Profesorado: María Luz Castro Pena

1. Descrición xeral

Introdución aos conceptos, linguaxes, métodos, tecnoloxías e procesos de creación para a produción artística a través das novas tecnoloxías.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A25]** CE25 - Coñecer a arquitectura, o funcionamento interno e a programación dos motores de videoxogos.
- **[A26]** CE26 - Aplicar e integrar técnicas de intelixencia artificial nos motores de videoxogos.
- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.

- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar a expresión e comprensión oral e escrita dunha lingua estranxeira.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Introducírase ao alumnado no tratamento da imaxe dixital de forma creativa, relacionando conceptos teóricos básicos da tecnoloxía da imaxe con resultados práctico-artísticos. Trátase dunha iniciación ao desenvolvemento das posibilidades tecnolóxicas-expresivas das linguaxes dixitais por medio da análise, tanto da técnica como do proceso creativo, para alcanzar coñecemento técnico, sensibilidade artística e sentido crítico. Para iso coñeceranse a fondo as instalacións audiovisuais apropiadas e o 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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Arte Dixital e Electrónica: · Programación para artistas · Videoarte · Arte multimedia · Estética e creatividade computacional · Programación visual · Instalacións audiovisuais			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams. O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe asistencia. Porén, este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do [...]	2,00	0,00	0,00	
Obradoiro [MAG16]	Traballos colaborativos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais e expoñer as súas conclusións na aula	7,50	0,00	48,00	B02, B05, B07, B10, B11, B12, C04, C07, C09.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Desenvolvemento de casos prácticos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que aparezan co obxectivo de conseguir o resultado desexado	12,00	0,00	29,00	A26, B01, B03, B06, B08, B13.
Proba mixta [MAG32]	Entrega e presentación dun traballo práctico	4,00	0,00	0,00	B04, B14, C01, C02, C03.
Sesión maxistral [MAG39]	Clases teóricas presenciais, onde se expoñerán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais	6,00	0,00	4,00	A25, B09, C06, C08.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totais				112,50	

5. Avaliación

Modalidade Presencial

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [SEG16]	Avaliación continua do traballo na aula. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20,00	B02, B05, B07, B10, B11, B12, C04, C07, C09.
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Entrega e defensa de traballos prácticos e informes. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20,00	A26, B01, B03, B06, B08, B13.
Proba mixta [SEG32]	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre a nota final (5 puntos o traballo e 1 punto a presentación). É necesario obter unha nota mínima de 5 nesta proba para superar a materia.	60,00	B04, B14, C01, C02, C03.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.

Realizarase unha avaliación continua do traballo do alumnado e terase en conta a participación activa e con aproveitamento.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

5.2. Segunda oportunidade

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

5.3. Oportunidade adiantada

O alumnado será avaliado mediante unha proba teórico-práctica presencial na que deberá obter unha nota de 5 sobre 10 ou superior.

5.4. Dispensa académica

Aquel alumnado que teña unha excepción académica deberá dirixirse ao profesorado para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración dos traballos para superar a materia en primeira 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. [\[URL\]](#)
- Sedño 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. Recomendacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostible, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia realizarase a través do campus online, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.

Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.
Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.

Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...).

Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de sexo e proporanse accións e medidas para corrixilas.

Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.