

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA¹

Curso académico: 2024/2025

Identificación y características de la asignatura			
Código ²	401797	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Arte y Patrimonio		
Denominación (inglés)	Art and Heritage		
Titulaciones ³	Máster Universitario en Gestión de la Innovación Tecnológica		
Centro ⁴	Centro Universitario de Mérida		
Semestre	2	Carácter	Formación Optativa
Módulo	Tecnologías Emergentes		
Materia	Desarrollo del Producto y Pensamiento Creativo		
Profesorado			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Guadalupe Durán Domínguez	21	gldd@unex.es	
Marte Rico Cuesta	21	martarc@unex.es	
Área de conocimiento	Dibujo		
Departamento	Did. De la Expresión Musical, Plástica y Corporal		
Profesor/a coordinador/a ⁵ (si hay más de uno)	Guadalupe Durán Domínguez		
Competencias ⁶			
Competencias Básicas			
CB3- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.			
Competencias Generales			
CG2- Desarrollar capacidad para aunar emprendimiento y tecnología para la creación de nuevos modelos de negocio			
Competencias específicas			
CE 07. Capacidad para generar fotorrealismo en imágenes fijas y vídeos.			

¹ En los casos de planes conjuntos, coordinados, intercentros, pceos, etc., debe recogerse la información de todos los títulos y todos los centros en una única ficha.

² Si hay más de un código para la misma asignatura, ponerlos todos.

³ Si la asignatura se imparte en más de una titulación, consignarlas todas, incluidos los PCEOs.

⁴ Si la asignatura se imparte en más de un centro, incluirlos todos

⁵ En el caso de asignaturas intercentro, debe rellenarse el nombre del responsable intercentro de cada asignatura

⁶ Deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

CEO 14. Dominar las técnicas de reproducción fiel de objetos de arte y patrimonio.
CEO 15. Capacidad para gestionar catálogos de información documental.
CEO 16. Capacidad para definir e implementar metadatos de objetos de arte y patrimonio.
CEO 17. Capacidad para diseñar y elaborar modelos de realidad aumentada aplicada a arte y patrimonio
Competencias transversales
CT11. Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica
Contenidos⁶
Breve descripción del contenido
Innovaciones tecnológicas aplicadas al arte contemporáneo y al Patrimonio Cultural en el S. XXI. Documentación y Catálogo. Metadatos. Reproducción fiel. Realidad Aumentada.
Temario de la asignatura
Denominación del tema 1: Introducción a la tecnología desde el Arte y el Patrimonio. Contenidos del tema 1: Introducción, a modo de revisión, de las tecnologías actuales aplicadas en el Arte como actividades creativas, y el Patrimonio, desde el punto de vista tanto reproductivo como desde sus novedades en la industria cultural. Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Investigación sobre prácticas empresariales patrocinados por el Estado en el ámbito de las industrias creativas.
Denominación del tema 2: Visualización objetiva desde la fidelidad a la reproducción. Aplicaciones desde el Patrimonio. Contenidos del tema 2: Se enfatizarán la vertiente reproductiva, con tomas fotográficas hiperrealistas, enfocada desde la representación fiel, vinculadas también al color, de la realidad objetiva que viene dada por el Patrimonio. Las prácticas vendrán dadas por la recreación patrimonial tanto bidimensional como tridimensional: su visualización, difusión y posibilidades en la interacción, para producir objetos interactivos de interés desde la industria cultural multimedia. Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Elaboración de reproducciones fotográficas con fidelidad hiperrealista para su utilización en el ámbito bi-tridimensional
Denominación del tema 3: Visualización subjetiva de la reproducción. Proyecto creativo. Introducción a la Realidad Aumentada. Contenidos del tema 3: Utilización de los procesos anteriores en el ámbito de la creatividad, con su utilización desde el punto de vista productivo, haciendo hincapié en los procesos de realidad aumentada. Las prácticas irán encaminadas a resolver de modo creativo nuevas propuestas de actuación en entornos nuevos, como los metaversos, con interés hacia su extrapolación a otros ámbitos tecnológicos actuales como la realidad inmersiva. Descripción de las actividades prácticas del tema 3: utilización de las reproducciones anteriores para crear una estructura bi-tridimensional subjetiva, e implementarla en el espacio ideado en Realidad Aumentada.

Denominación del tema 4: Documentación de la información tecnológica. Metadatos, sus tipologías y aplicaciones. Bases de datos.
 Contenidos del tema 4: Introducción a los metadatos con la finalidad de creación de bases de datos básicas, con uso de imágenes y objetos tridimensionales.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Creación de contenidos documentales en las imágenes creadas, utilizando la normativa de Dublin Core y Europea.

Contenidos del tema 5: Proyecto final Creativo.
 Contenidos del tema 5: Proyecto final de la asignatura, con la posibilidad de continuar cualquiera de las actuaciones anteriores, para que puedan funcionar como propuestas de producción autónomas.
 Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Desarrollo final de un proyecto creativo que implemente todos los conocimientos adquiridos en los temas previos. Sirve como práctica final, concluyendo en estas el resto de la prácticas.

Actividades formativas

Actividades formativas*

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Actividades						
Tema	Total	CVS		CVA		TVS	TVA	TA
		T	P	T	P			
1	15			1	3		2	12
2	35	2	1	10	6	5	1	10
3	27	1		4	6	5	1	20
4	23		1	4	6	2		10
5	46		1	1	15	3	1	25
Evaluación *	2	2						
TOTAL ECTS	150	6		57		15	5	67

CVS: Clase virtual síncrona. Actividad docente que se desarrolla a través de una interacción entre profesorado y estudiantes, que requiere la coincidencia de ambos al mismo tiempo (presencia síncrona), utilizando las herramientas tecnológicas de comunicación que permitan dicha interacción como, por ejemplo, chat y videoconferencia, entre otras.
 CVA: Clase virtual asíncrona. Actividad docente en la que profesorado y estudiantes interactúan, de manera flexible, en momentos temporales distintos. Para el desarrollo de esta actividad docente se pueden combinar diferentes recursos educativos haciendo uso de las TIC.
 TVS: Tutoría virtual síncrona. Explicación personalizada en grupos reducidos sobre los conocimientos y aplicaciones mostradas en las clases teóricas y de problemas, Seguimiento individual o grupal de estudiantes a través de herramientas de comunicación síncrona (chat, videoconferencia...)
 TVA: Tutoría virtual asíncrona. Seguimiento individual o grupal de estudiantes a través de herramientas de comunicación asíncrona (correo electrónico, foros, etc.).
 TA: Trabajo autónomo. Autoaprendizaje, estudio personal, elaboración de informes de prácticas, trabajos o relaciones de problemas propuestas por el equipo docente y preparación de exámenes.

Metodologías docentes⁶

1. Aprendizaje a través del aula virtual. Uso de herramientas virtuales de comunicación entre profesor y estudiante para exposición de contenidos teóricos.

* Incorporar esta fila tantas veces como sea necesario en esta tabla. A modo de ejemplo, se puede establecer una fila para examen parcial y otra para examen final.

Esta metodología se aplicará mediante video-tutoriales o cualquier otra herramienta asíncrona.

2. Enseñanza práctica: Seminarios, proyectos y trabajos prácticos síncronos, asíncronos o en laboratorios remotos y/o virtuales.

3. Tutorización: Actividad de seguimiento para tutela de trabajos dirigidos, consultas de dudas y asesoría individual o colectiva. Esta metodología se aplicará haciendo uso de despachos virtuales, foros y herramientas de comunicación síncronas.

4. Actividad autónoma mediante el análisis de documentos escritos, la elaboración de memorias, el estudio de la materia impartida, desarrollo de los supuestos prácticos planteados y tareas propuestas evaluables.

Resultados de aprendizaje⁶

- Ser capaz de identificar y aplicar tecnologías conocidas a proyectos creativos de carácter artísticos y/o enfocados al patrimonio cultural.

- Ser capaz de generar y personalizar bases de datos basadas en geometría para la comercialización, catalogación o difusión de los productos u obras artísticas

Sistemas de evaluación⁶

Continua

La nota final de la asignatura será la suma de los tres instrumentos de evaluación siguientes:

Sistemas de evaluación y calificación de la materia

- Pruebas o cuestionarios en línea: 20%. No recuperable
- Participación en foros planteados para la resolución de problemas específicos: 10%.
- Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas): 70%, de los que el 30% serán no recuperables.

Las actividades no recuperables tendrán una fecha concreta de entrega y serán condicionales, es decir, permitirán la continuación del aprendizaje.

Los criterios empleados para valorar la asignatura seguirán la siguiente rúbrica:

Pruebas o cuestionarios en línea:

Hasta 20%: corrección en el planteamiento de las soluciones a las cuestiones planteadas

Participación en foros planteados:

Hasta 10%: participación creativa, con aportaciones lógicas y trabajadas, ante aquellas propuestas posibles o probables, siguiendo la bibliografía recomendada, o con aportaciones bibliográficas nuevas.

Trabajos dirigidos:

Hasta 70%: Aplicación de manera correcta, lógica y creativa del aprendizaje planteado a través de diferentes temáticas de esta ficha, con su entrega y participación sincrónica (hasta 30% de la nota final).

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento; actualmente, el que aparece en el RD 1125/2003, artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0 - 4,9: Suspenso (SS), 5,0 - 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 - 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Sistema de evaluación:

Examen de certificación	20%
Foros:	10%
Realización de actividades, de seminarios prácticos, act. prácticas y proyectos dirigidos	70%

Única prueba final de carácter global

La prueba final única de carácter global será desarrollada de modo virtual y oral, según los porcentajes, y deberán haberse entregado en fecha prevista los trabajos dirigidos no recuperables.

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento; actualmente, el que aparece en el RD 1125/2003, artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en

cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0 - 4,9: Suspenso (SS), 5,0 - 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 - 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Sistema de evaluación:

Examen de certificación	30%
Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas)	70%

Bibliografía (básica y complementaria)

- BELLIDO, M.L. (2001): Arte, Museos y nuevas tecnologías. Asturias: Ediciones Trea.
- CARRILLO, J. (2004): Arte en la Red. Madrid: Ediciones Cátedra.
- DURÁN, G. (2008): Innovaciones en las Tecnologías de la Información aplicadas a la conservación de Patrimonio. Mérida: AGCEX.
- DURÁN, G y RICO, M. (2022): "A través del sensor: nuevas propuestas de clasificación del ciborgismo en GARRIDO-RAMOS, B. y MÉNDEZ-MARTÍNEZ, J.A. (eds): CIHUM. Madrid: Dyckinson, S. L.
- PRADAS, J. (2012): Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Madrid: Ediciones Akal. Arte Contemporáneo.
- NUERE, S. & MORENO, M.C. (2012): Arte. Juego y creatividad. Madrid: Ed. Eneida.
- SÁIZ, C. (2008): La Investigación sobre Patrimonio Cultural. Sevilla: Red Temática del CSIC de Patrimonio Histórico y Cultural.
- SÁIZ, C. (2014): Cultural Heritage, Science and Technology. London: Taylor and Francis.
- SIEGEL, L. (2008): El mundo a través de la pantalla. Barcelona: Ediciones Urano.

Bibliografía complementaria

- MUS-A 9. La Fotografía en el Museo. Revista de los museos de Andalucía Año VI, nº9. Febrero de 2008
- BERRAZTERTZEN, E. (2011): ArtFutura XXI. Bilbao: AlhóndigaBilbao
- MARTÍN PRADA, J. (2012): Otro tiempo para el Arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actúa. Valencia: Sendemà
- FONTCUBERTA, J. (2008): ¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas?. Madrid: Ministerio de Cultura.
- SIEGEL, L. (2008): El mundo a través de la pantalla. Barcelona: Ediciones Urano.
- TRIBE M. & JANA, R. (2006): Arte y nuevas tecnologías. Madrid: Taschen
- WANDS, B. (2006) Art of the Digital Age. London: Thames & Hudson.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Virtualización de la asignatura en la plataforma Avuex del campus virtual de la Universidad de Extremadura, <http://campusvirtual.unex.es>.