

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	401797				
Denominación (español)	Arte y Patrimonio				
Denominación (inglés)	Art and Heritage				
Titulaciones	Máster Universitario en Gestión de la Innovación Tecnológica				
Centro	Centro Universitario de Mérida				
Módulo	Tecnologías emergentes				
Materia	Desarrollo de Producto y Pensamiento Creativo				
Carácter		ECTS	6	Semestre	2
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Marta Rico Cuesta		21		martarc@unex.es	
Laura Rodríguez Moscatel		G4		laurarmoscatel@unex.es	
Área de conocimiento	Dibujo				
Departamento	Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Marta Rico Cuesta				
Competencias / Resultados de aprendizaje					
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. CG2- Desarrollar capacidad para aunar emprendimiento y tecnología para la creación de nuevos modelos de negocio. CE 07. Capacidad para generar fotorrealismo en imágenes fijas y vídeos. 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 CT11. Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica					
Contenidos					
Descripción general del contenido:					
Documentación y Catálogo. Metadatos. Reproducción fiel. Realidad Aumentada.					

Temario
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 las prácticas

Actividades formativas

TEMA	TOTAL	Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)						
		GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TVS	TVA	TA
1	15								1	1	1		12
2	35						2	1	10	6	6		10
3	27						1		4	6	6		10
4	23							1	4	6	2		10
5	46							1	1	15		4	25
Evaluación	2						2						
Totales	150						5	3	20	36	15	4	67
		% Presencialidad					% Virtualidad						

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.
- CAT: Clase asíncrona teórica.
- CAP: Clase asíncrona práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).
- TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes

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

Sistemas de evaluación

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 síncrona (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:

Prueba o cuestionario en línea.	20%
Participación en 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:

Prueba o cuestionario en línea 30%
Realización de actividades de seminarios 70%
Prácticos, actividades prácticas y proyectos dirigidos.

Resultados de aprendizaje

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

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.

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