

**Arte, Ciencia y Tecnología**

Datos de la asignatura	Asignatura	Arte, Ciencia y Tecnología
	Código Asignatura	11_3GrCAUD_FT-ES_204
	Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual.
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Básica
	Curso	Segundo
	Cuatrimestre	Tercero
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura **Arte, ciencia y tecnología** analiza las sinergias e intersecciones entre el arte y la tecnología proponiendo nuevos caminos de creación que devienen en nuevos discursos, nuevos formatos y nuevas formas de recepción.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

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

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

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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global.

#### **COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA**

CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.

CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.

CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

Conocer y analizar las intersecciones teóricas y prácticas entre los discursos artísticos, los hallazgos científicos y las innovaciones tecnológicas.

Comprender los problemas del arte contemporáneo en sus entrecruzamientos con los descubrimientos científicos y las herramientas artístico-tecnológicas más relevantes.

#### **CONTENIDOS/TEMARIO**

1. Introducción: ¿y si el arte es un experimento y la ciencia una metáfora?
2. Materiales y procesos: la tecnología como motor de la creación.
3. Metáforas y mitos: ingenieros creativos y artistas cuadrículados.
4. Recepción, prácticas espectatoriales y patrones: sinergias entre la recepción del texto artístico y disciplinas como la neurociencia y la psicología.
5. Máquinas, cuerpos y mundos: nuevos formatos de creación artística tecnológica en relación con las disciplinas de las ciencias naturales (pos- poesía, net-art, relaciones entre arte y cuerpo, teoría cyborg, etc.)

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
- Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad formativa	Número de horas	Presencialidad (%)
Lección magistral participativa	28	100
Prácticas de laboratorio	15	100
Diseño de proyectos	19	100
Evaluación	4	100
Trabajo autónomo	74	0
Seguimiento/Tutorías	10	25
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	

**EVALUACIÓN**

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Evaluación del portfolio*	60 %
Valoración de cada actividad: Resolución de problemas: 30 % Estudio de casos / Proyectos: 20 % Prácticas de evaluación continua: 10 %	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Pruebas objetivas*	40 %

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (evaluación del *portfolio* y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5 sobre 10.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita, excepto en el caso de no superación de al menos uno de los dos apartados. En este último caso, la nota final será la nota más baja entre las actividades de evaluación continua y las pruebas objetivas.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá

implicar la apertura de un expediente disciplinario.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de “Suspenso” o “No presentado”.

#### Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 – 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Baigrie, Brian S. (1996). *Picturing Knowledge. Historical and Philosophical Problems Concerning the Use of Art in Science*. Toronto-Buffalo-Londres: University of Toronto Press
- Ball, Philip. *La invención del color*. Madrid-México D.F.: Turner-Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Ed. Braidotti, Rosi. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa
- Dixon, S. *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. The MIT Press
- Fernández Mallo, A. (2009). *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Anagrama.
- Finn, E. (2018). *What algorithms want. Imagination in the age of computing*. MIT Press
- Gibbs Jr., RW. (2005). *Embodiment and cognitive science*. Cambridge University Press.
- Goldsmith, K.(2016). *Wasting time on the internet*. HarperCollins
- Javier de Lorenzo. (2020). *Un mundo de artefactos*. Madrid: Trotta.
- Kemp, Martin. (2006). *Seen | Unseen: Art, Science, and Intuition from Leonardo to the Hubble Telescope*. Oxford: Oxford University Press.
- Kinder, M. & McPherson, T. (eds.). (2014). *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts and the Humanities*. University of California Press
- Mark Smith, A. *From sight to light. The passage from ancient to modern optics*. The University of Chicago Press, 2015.

Martín Prada, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal.

Mitchell, W.J.T (2019). *La ciencia de la imagen. Iconología, Cultura Visual y Estética de los Medios*. Madrid: Akal

Lewis Mumford. *El pentágono del poder*. Logroño: Pepitas de calabaza, 1964.

Parsons, M.J. (1987). *How we understand art. A Cognitive Developmental Account of Aesthetic Experience*. Cambridge University Press.

Steyerl, H. (2016). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Wilson, Stephen. *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge-Londres: The MIT Press, 2002