



Nuevos medios

Máster Universitario en  
Mercado del Arte y  
Gestión de Empresas  
Relacionadas  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Nuevos medios

**Titulación:** Máster Universitario en Mercado del Arte y Gestión de Empresas Relacionadas

**Curso Académico:** 2024-25

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial / Semipresencial / A distancia

**Créditos:** 2

**Módulo:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

##### Competencias básicas:

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- 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.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### Competencias generales:

- El alumno debe adquirir conocimientos actualizados de las distintas áreas funcionales de una empresa y de su interacción para la consecución de objetivos.
- El alumno debe dominar las técnicas suficientes que le permitan obtener y analizar información, evaluar su relevancia y validez, sintetizarla y adaptarla al contexto.
- El alumno debe ser capaz de aportar valor mediante su creatividad y participación.

##### Competencias específicas:

- El alumno debe adquirir comprensión del entorno del mercado del arte y del papel de los distintos agentes.
- Capacidad de tasar obras de arte en coherencia con el valor intrínseco y con los precios de mercado.

- Capacidad de descubrimiento y reconocimiento del valor artístico.
- Capacidad de evaluación de la responsabilidad cultural de las acciones desarrolladas en empresas artísticas.
- Capacidad de comunicación eficaz, de forma oral o escrita, del valor percibido en las obras de arte, así como de los objetivos y contenidos de los proyectos artístico-culturales.
- Dominio de las posibilidades de la comunicación como herramienta de marketing de productos artísticos.
- Dominio de las herramientas de investigación relacionadas con el mercado del arte.
- Capacidad de crear redes profesionales.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

- Que los estudiantes hayan demostrado desarrollo de la capacidad de lectura comprensiva de textos críticos de arte actual; desarrollo del pensamiento crítico del alumno; desarrollo de una capacidad de análisis, reconocimiento y valoración del arte a través de la contemplación directa de las obras.
- Que los estudiantes adquieran las herramientas necesarias para interpretar la obra de arte, dentro de su contexto histórico y estilístico; que dominen las herramientas y metodologías que llevan a una adecuada interpretación de la obra de arte; educación de la mirada, capaz de apreciar cuestiones cualitativas aproximándose a los aspectos más físicos y materiales; capacidad de expresión de experiencias y conceptos visuales a través de la palabra escrita.
- Que los estudiantes tengan el dominio de las herramientas para una mejor catalogación, clasificación y valoración de la obra en el mercado; primer contacto con los agentes del mercado a través de los procesos creativos de producción; estímulo a la investigación sobre la obra de arte, la consulta de fuentes bibliográficas y, sobre todo, el desarrollo de un criterio propio y teóricamente consistente en la interpretación del arte.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno

### 2.2. Descripción de los contenidos

Estudio de las diferentes técnicas artísticas presentes en el mercado del arte. Herramientas fundamentales para la autenticación y reconocimiento de las obras de arte. El participante estudiará las técnicas tradicionales (medievales, la introducción del óleo en el Renacimiento, los métodos de trabajo de los artistas barrocos y del siglo XVIII), la ruptura con la tradición artesanal en la era industrial y la revolución de las técnicas en el siglo XX. El participante realizará prácticas de taller para completar las clases teóricas

### 2.3. Contenido detallado

## 2.4. Actividades dirigidas

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

### 1. ORÍGENES DEL ARTE DE LOS MEDIOS. INTRODUCCIÓN HISTÓRICA DE LAS RELACIONES ENTRE ARTE Y TECNOLOGÍA.

- 1.1.- Arqueología de los medios
- 1.2.- Experimentación medial y revolución tecnológica en el arte.
- 1.3.- Cine experimental.
- 1.4.- Intermedia y videoarte.

### 2. LAS TELECOMUNICACIONES Y LA REVOLUCIÓN DEL ORDENADOR

- 2.1.- De *media* al *hipermedia*.
- 2.2.- Gráficos generados por ordenador.
- 2.3.- Software art.
- 2.4.- Net-Art

### 3. INTERACTIVIDAD E INMERSIÓN

- 3.1.- Nuevas dimensiones de la obra de arte: el espacio y la participación.
- 3.2.- Interfaces. Instalaciones multimedia interactivas
- 3.3.- Entornos inmersivos. Realidad Aumentada. Realidad Virtual.
- 3.4.- Exposición, venta, archivo y conservación de obras de arte de los nuevos medios. The Variable Media Initiative

### 4. NUEVAS DIRECCIONES DEL MEDIA ART

- 4.1.- Del arte cinético a la robótica.
- 4.2.- Vida Artificial y BioArte.
- 4.3.- Cripto Arte. NFT's
- 4.4.- Arte en metaversos
- 4.5.- Arte e Inteligencia Artificial

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

**Actividad Dirigida 1 (AD1):** A lo largo de la asignatura, y a partir de un tema, contexto y condicionantes facilitados por el profesor, los alumnos irán elaborando un proyecto curatorial sobre arte de los nuevos medios. La actividad no pretende, desde luego, abordar el tema específico del comisariado, que los alumnos verán en profundidad en el tercer módulo del máster, sino proporcionar un escenario teórico práctico donde, a partir de una coyuntura determinada, ir conectando y referenciando lo visto en clase. El proyecto tendrá una primera entrega parcial y una entrega final.

## 2.5 Actividades formativas

### Modalidad presencial

#### Teoría:

Se analizan obras, técnicas y procedimientos artísticos a través de clases prácticas y por medio de seminarios en el aula.

Se leen y comentan textos seleccionados y se debaten cuestiones de actualidad en atribución, conservación y expertizaje desde la fisicidad de la obra artística y teniendo en cuenta el contexto del mercado de arte.

Se estudian los diferentes movimientos artísticos del siglo XX, desde un enfoque teórico e historiográfico, pero adaptado al panorama cultural y artístico actual.  
(10 horas).

Práctica:

Aprendizaje, a través de ejercicios participativos e investigaciones y exposiciones en grupo, de una metodología para la aproximación a la obra artística a través de sus técnicas, materiales y procesos de producción y creación.  
(10 horas).

Trabajo personal:

Lectura de textos preparatorios de las clases.

Realización de un dossier profesional de una obra y artista analizando técnica, materiales, conservación, contexto y mercado.

Lectura de fuentes secundarias y primarias con entrevistas a artistas, investigación sobre materiales y procedimientos y contactos con agentes del mercado  
(30 horas).

**Modalidad a distancia**

Teoría: Los contenidos de la modalidad presencial, los textos y obras sobre los que se que trabajará a lo largo de la asignatura, son adaptados a formato escrito e incorporados a la plataforma virtual en el apartado "Itinerarios de aprendizaje". En el apartado "Documentación", se incluyen además anexos que permitan completar y enriquecer dichos contenidos, y que los alumnos podrán imprimir o descargar. Las sesiones de tutoría, foros, debates y videoconferencias permitirán profundizar en la materia de estudio, debatir cuestiones sobre atribución, conservación y expertizaje y aclarar dudas.  
(10 horas)

Práctica: Planteamiento al alumno de casos prácticos con problemas que habrá de resolver a partir de los conocimientos adquiridos con los contenidos teóricos de cada asignatura, utilizando el apartado de "Foros". Análisis de técnicas y materiales a partir de numerosa documentación gráfica, que permita a los alumnos aplicar en la práctica los conocimientos teóricos adquiridos. Los alumnos presentarán sus trabajos en el apartado "Buzón de tareas" o por videoconferencia, lo que les permitirá debatir y compartir opiniones en común y con el tutor en tiempo real. (10 horas).

Trabajo personal: los trabajos específicos que el tutor asigne para su realización individual o en grupo sobre análisis técnico de obras e identificación, catalogación y comentario de imágenes de obras de arte, se presentarán también a través del apartado "Buzón de tareas" para su evaluación por el tutor. (30 horas)

### **3.-SISTEMA DE EVALUACIÓN**

#### **3.1 Sistema de calificaciones**

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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.

#### **3.2 Criterios de evaluación**

**Convocatoria ordinaria**

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia, prácticas, proyectos o trabajos de asignatura (Prácticas individuales o trabajo en equipo)	30%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Prueba objetiva final	50%

Modalidad: A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Prueba objetiva final	50%
Participación en las actividades programadas	20%
Presentación de trabajos y proyectos (Trabajos individuales y trabajo en equipo)	30%

\*Modalidad semipresencial:

Las asignaturas que se impartan de manera virtual en esta modalidad seguirán los criterios de evaluación de la modalidad a distancia

### **Convocatoria extraordinaria**

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Prueba objetiva final	70%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Prueba objetiva final	70%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y equipo)	30%

\*Modalidad semipresencial:

Las asignaturas que se impartan de manera virtual en esta modalidad seguirán los criterios de evaluación de la modalidad a distancia

### **3.3 Restricciones**

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y

ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4 BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Algora, M. & De Vicente J.L. (Eds.) (2008) *Máquinas & almas*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Du Sautoy, M. (2019). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Harvard Press
- Graham, B. & Cook, S. (2015). *Rethinking Curating: Art after New Media*. The MIT Press
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Lieser, W. (2009). *Digital art*. Potsdam, Alemania: h.f. Ullmann.
- Martín Prada, J. (2023), *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal
- Peña, O. (2022), *Metaversos. La gran revolución inmersiva*. Madrid: Anaya Multimedia
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia, Italia: LINK Editions.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. London, UK: Thames & Hudson.
- Tribe, M. & Reena J. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Hong Kong, China: Taschen
- Wilson, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, Mass., USA: MIT Press.
- Zylinska, J. (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press

### Bibliografía recomendada

- England, D, Schiphorst, T. & Bryan-Kinns, N. (2016) *Curating the digital. Space for Art and Interaction*. Springer
- Greene, R. (2004). *Internet Art*. New York, N.Y, USA: Thames & Hudson
- Groys, B. (2014) *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Hageback, N. & Hedblom, D. (2021). *AI for Arts*. CRC Press
- Kholeif, O. (2023), *Internet Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs*. Phaidon Press
- Lovejoy, M. (Ed.) (2011). *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Art*. Bristol, UK: Intellect.
- Paul, C. (Ed.) (2008). *New Media in the White Cube and beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Berkeley, USA: University of California Press.
- Paul, C. (Ed.) (2016). *A Companion to Digital Art*. London, Wiley Blackwell
- Rottmann, A. (Ed) (2023). *In the Maze of Media. Essays on the Pathways of Art after Minimalism*. Berlin: Transcript Verlag

- Shanken, E. (Ed). (2009) *Art and Electronic Media*. London, UK; New York, USA: Phaidon Press.
- VVAA (2023). *New Media in Art History: Tensions, Exchanges, Situations*. De Gruyter

#### Recursos en línea

- ARS ELECTRONICA. [En línea] URL <<http://www.aec.at/>>.
- ART FUTURA. [En línea] URL <<http://www.artfutura.org/v2/>>.
- ARTNODES: Arte, ciencia y tecnología - UOC. [En línea]. URL <<http://artnodes.uoc.edu>>.
- ASCI - Art and Science Collaborations. [En línea]. URL <<http://www.asci.org/>>.
- CURATING INMATERIALITY. [En línea] URL <http://www.data-browser.net/db03.html>
- DANIEL LANGLOIS FOUNDATION (DLF). [En línea] URL <<http://www.fondation-langlois.org>>.
- DIATROPE INSTITUTE (THE) - Art, Science, Technology and Visual Studies [En línea]. URL <<http://www.diatrope.com/>>.
- DIGITAL ART MUSEUM (DAM) [En línea] URL <<http://dam.org/gate>>.
- EXPLORATORIUM. The Museum of Science, Art and Human Perception. [En línea] URL <<http://www.exploratorium.edu/>>.
- EYEBEAM – Art + Technology Center. [En línea] URL <<http://eyebeam.org/>>.
- IAMAS - Institute of Advanced Media Arts and Sciences; International Academy of Media Arts and Sciences [En línea] URL <<http://www.iamas.ac.jp/en/>>.
- INTERACTIVE ARCHITECTURE.ORG [En línea] URL <<http://www.interactivearchitecture.org/>>.
- ISEA – Inter-Society for the Electronic Arts. [En línea] URL <<http://www.isea-web.org/>>.
- LEONARDO – The International Society for the Arts, Sciences and Technology. [En línea] URL <<http://www.leonardo.info/>>.
- MEDIA ART HISTORY. [En línea] URL <<http://www.mediaarthistory.org/>>.
- MEDIEN KUNST NETZ / MEDIA ART NET. [En línea] URL <<http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>>
- NEURAL - New Media Art, electronic music, hacktivism. [En línea] URL <<http://www.neural.it/>>.
- RHIZOME. [En línea] URL <<http://rhizome.org/>>.
- SÓNAR – Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. [En línea] URL <<http://www.sonar.es/>>.
- V2\_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA. [En línea] URL <<http://www.v2.nl/>>
- VARIABLE MEDIA NETWORK. [En línea] URL <<http://variablemedia.net/>>.
- WE MAKE MONEY NOT ART. [En línea]. URL <<http://www.we-make-money-not-art.com/>>.
- WILSON, Stephen. Intersections of art, technology, science and culture. [En línea]. URL <<http://userwww.sfsu.edu/~infoarts/links/wilson.artlinks2.html>>.
- ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. [En línea] URL <<http://www.zkm.de/>>

#### 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero
Departamento	Artes

Titulación académica	Arquitecto. Doctor en Arquitectura. Acreditado por ANECA.
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Arquitecto y doctor <i>cum laude</i> en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid. Acreditado por ANECA.</p> <p>Ha ejercido la docencia, además de en la Universidad Nebrija, en UDIT y en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM), donde es miembro del Grupo de Investigación 'Hypermedia'.</p> <p>Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, diseño y tecnología, compaginando visualización 3D, producción artística y sonora, diseño digital, gráfico, editorial, espacial, docencia e investigación.</p>