



Nuevos medios

**Máster Universitario en
Mercado del Arte y
Gestión de Empresas
Relacionadas
2026-27**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Nuevos medios

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

Curso Académico: 2026-27

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

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. ORÍGENES DEL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS

- 1.1.- A qué nos referimos con *arte de los nuevos medios*? Términos, definiciones, evolución, relaciones con el Mercado.
- 1.2.- *Media archaeology*. Revisión histórica de las relaciones entre arte y tecnologías visuales. Dispositivos de asombro.
- 1.3.- Experimentación artística directa con medios y dispositivos que se han hecho portátiles y asequibles.
- 1.4.- Warhol, Nam June Paik, Fluxus. Otros pioneros

2. ORDENADORES + TELECOMUNICACIONES. LA REVOLUCIÓN TELEMÁTICA

- 2.1.- El ordenador *entra* en el estudio del artista, que empieza a trabajar con él sin mediación de expertos.
- 2.2.- *Software Art*. El software como nuevo ámbito propio de experimentación artística.
- 2.3.- Internet. Ciberespacio. El artista *entra* en el mundo del ordenador y las redes
- 2.4.- *Net-Art*

3. INTERACTIVIDAD, INMERSIÓN Y ESCALA EN EL MEDIA ART

- 3.1.- Nuevas dimensiones de la obra de arte tecnológico: el espacio y la participación.
- 3.2.- Interfaces. Instalaciones interactivas. Entornos inmersivos. Espectáculo y asombro
- 3.3.- Realidad Aumentada. Realidad Virtual.

4. NUEVAS DIRECCIONES Y ALGUNAS

- 4.1.- Arte y robótica.
- 4.2.- Vida Artificial y BioArte.
- 4.3.- Cripto Arte. NFT's. Arte en Metaversos
- 4.4.- Inteligencia Artificial y Arte. Arte e Inteligencia Artificial.
- 4.5.- El *media art* en el antropoceno. Perspectivas post- y trans-humanistas

5. EXPOSICIÓN, VENTA, ARCHIVO, CONSERVACIÓN Y COLECCIONISMO

Este tema, de especial interés para el master, se irá tocando en cada uno de los apartados anteriores, y aquí, a modo de conclusión, recopilaremos los aspectos fundamentales que marcan la relación actual entre *media art* y mercado, junto a algunas propuestas novedosas de exhibición y comercialización.

2.4 Actividades dirigidas

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.

3.5. Uso de IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Algora, M. & De Vicente J.L. (Eds.) (2008) *Máquinas & almas*. Madrid, España: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Catalá, J & Caballero, J (2025). *La imaginación artificial*, Madrid: Cátedra
- Dekker, A. (Ed.) (2021). *Curating Digital Art*. Amsterdam: Valiz
- Du Sautoy, M. (2020). *Programados para crear*. Barcelona: Acantilado
- 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
- Uribe-Etxebarria, X. (2026), *Vita*. Barcelona: Debate
- 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 <<http://www.aec.at/>>.
- ART FUTURA. <<http://www.artfutura.org/v2/>>.
- ARTNODES: Arte, ciencia y tecnología - UOC. <<http://artnodes.uoc.edu>>.
- ASCI - Art and Science Collaborations <<http://www.asci.org/>>.

- CURATING INMATERIALITY. <http://www.data-browser.net/db03.html>
- DANIEL LANGLOIS FOUNDATION (DLF). <http://www.fondationlanglois.org>.
- DIATROPE INSTITUTE (THE) - Art, Science, Technology and Visual Studies. <http://www.diatrope.com>.
- DIGITAL ART MUSEUM (DAM) <http://dam.org/gate>.
- EXPLORATORIUM. The Museum of Science, Art and Human Perception. <http://www.exploratorium.edu>.
- EYEBEAM – Art + Technology Center. <http://eyebeam.org>.
- IAMAS - Institute of Advanced Media Arts and Sciences; International Academy of Media Arts and Sciences. <http://www.iamas.ac.jp/en/>.
- INTERACTIVE ARCHITECTURE.ORG. <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. <http://www.leonardo.info>.
- MEDIA ART HISTORY. <http://www.mediaarthistory.org>.
- MEDIEN KUNST NETZ / MEDIA ART NET. <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/>
- NEURAL - New Media Art, electronic music, hacktivism. <http://www.neural.it>.
- RHIZOME. <http://rhizome.org>.
- SÓNAR – Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. <http://www.sonar.es>.
- V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA. <http://www.v2.nl>
- VARIABLE MEDIA NETWORK. <http://variablemedia.net>.
- WE MAKE MONEY NOT ART. <http://www.we-make-money-notart.com>.
- WILSON, Stephen. Intersections of art, technology, science and culture. <http://userwww.sfsu.edu/~infoarts/links/wilson.artlinks2.html>.
- ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. <http://www.zkm.de>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	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	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.	Arquitecto y doctor <i>cum laude</i> en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid, con la tesis <i>Habitar lo irreal. Aproximaciones a una arquitectónica de los mundos virtuales</i>. Acreditado por ANECA. Ha ejercido la docencia, además de en la Universidad Nebrija, en UDIT y en la Universidad Politécnica de Madrid (ETSAM). Es miembro del Grupo de Investigación ETCC (Estudios Transversales en Creación Contemporánea) de la Universidad Nebrija. 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