

GUÍA DOCENTE

TALLER DE PROYECTOS MULTIMEDIA

GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 02-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	4 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	3
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
<p>La posibilidad de aunar en un mismo objeto artístico diferentes medios, técnicas y lenguajes, permite crear productos de nuevo cuño en los que se entrelazan sus posibilidades plásticas y expresivas, y abre ante el artista un nuevo lenguaje para la creación artística. De este modo, el producto multimedia se puede entender como una opción expandida del medio tradicional.</p> <p>Esta asignatura aborda todas las etapas de creación de un proyecto artístico multimedia desde una perspectiva eminentemente práctica. Partiendo de los conocimientos que ha ido adquiriendo a lo largo del grado, el estudiante deberá ser capaz de concebir y materializar una obra de arte a partir de las posibilidades que las condiciones multimedia ofrecen, trabajando con medios híbridos, tanto analógicos como digitales, y estableciendo un diálogo con el espacio donde se desarrollan.</p>
II.B-Presentación en inglés
<p>The ability to combine different media, techniques, and languages in a single artistic object allows for the creation of innovative products that intertwine their visual and expressive possibilities, opening up a new language for artistic creation for the artist. In this way, multimedia products can be understood as an expanded option for traditional media. This course addresses all stages of creating a multimedia artistic project from an eminently practical perspective. Building on the knowledge acquired throughout the degree, students should be able to conceive and materialize an artwork based on the possibilities offered by multimedia conditions, working with hybrid media, both analog and digital, and establishing a dialogue with the space where they are developed.</p>

III.-Resultados de Aprendizaje



CG02. Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica
 CG03. Planificación y gestión del tiempo
 CG04. Conocimientos básicos del área de estudio
 CG05. Conocimientos básicos de la profesión
 CG08. Habilidades informáticas básicas
 CG10. Capacidad de aprendizaje
 CG12. Capacidad crítica y autocrítica
 CG13. Capacidad de adaptación a nuevas situaciones
 CG14. Capacidad para generar nuevas ideas
 CG15. Resolución de problemas
 CG16. Toma de decisiones
 CG17. Trabajo en equipo
 CG18. Habilidades interpersonales
 CG19. Liderazgo
 CG20. Capacidad de trabajar con un equipo interdisciplinario
 CG26. Diseño y gestión de proyectos
 CG27. Iniciativa y espíritu emprendedor
 CG29. Interés por la calidad
 CG30. Orientación a resultados
 CE07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular
 CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
 CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción
 CE20. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos
 CE22. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
 CE23. Capacidad de comunicación
 CE24. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos
 CE28. Capacidad de trabajar en equipo
 CE29. Capacidad de iniciativa propia y de automotivación
 CE30. Capacidad de perseverancia
 CE31. Capacidad para generar y gestionar la producción artística
 CE32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas
 CE42. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
 CE43. Habilidad para establecer sistemas de producción
 CE44. Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
 CE45. Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos
 CE46. Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.
 CE47. Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios
 CE48. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

- Lo multimedia en el arte y en nuestra contemporaneidad.
- Experiencia estética y experiencia de usuario en la práctica artística multimedia.
- La interactividad del arte.
- Hibridación tecnológica al servicio de la obra de arte.
- La obra de arte como dispositivo.
- El proyecto artístico multimedia. De la fase de creación a la fase de recepción de la obra.
- Activación de la obra de arte multimedia.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Asistencia a clases teóricas	Participación activa en los debates a partir de los problemas teóricos expuestos
Lecturas	Desarrollo de pensamiento crítico y capacidad argumentativa
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Experimentación con diversos soportes y medios para la creación artística
Prácticas	Conceptualización y diseño de un proyecto artístico multimedia
Prácticas	Creación de la obra de arte multimedia
Prácticas	Activación de la obra de arte en el espacio de la recepción
Otras actividades	Tutorías personalizadas

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	5
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	10
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	10
Realización de pruebas	5
Tutorías académicas	12
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	12
Preparación de clases teóricas	10
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	10
Preparación de pruebas	16
Total de horas de trabajo del alumnado	90

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 14	Sesiones de tutoría presenciales, destinadas a la orientación del trabajo del alumnado con materiales, herramientas y/o recursos o maquinaria especializada.
Pruebas	Semana 14 a Semana 16	Test o trabajo teórico y entrega y presentación de prácticas, trabajos y proyectos de la asignatura, bajo fórmula presencial.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 10	Sesiones magistrales presenciales relacionadas con el contenido teórico de la asignatura y destinadas a la exposición de los problemas fundamentales abordados. Debate y confrontación de ideas.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 10	Lecturas atentas de los contenidos teóricos facilitados a través de Aula Virtual y posterior puesta en común de forma presencial.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Semana 1 a Semana 10	Experimentación práctica con diversos soportes y medios para la creación artística, tanto analógicos como digitales.



Trabajos colectivos	Semana 1 a Semana 10	Fase de creación. Desarrollo de la fase de creación artística del proyecto multimedia y muestra de avances semanales en sesiones presenciales.
Trabajos individuales	Semana 10 a Semana 14	Fase de recepción. Desarrollo de la fase de recepción y activación de la obra y adecuación al espacio. Muestra de avances en sesiones presenciales.
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Semana 10 a Semana 14	Fase de recepción. Diseño del dossier adscrito a la obra mediante tecnologías digitales disponibles en myApps.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Obligatoriedad de la asistencia

- La asignatura sigue el sistema de evaluación continua, por lo que la asistencia a clase es obligatoria. El mínimo exigible de asistencia a las sesiones de clase se sitúa en el 80%.
- Se empleará un control de la asistencia mediante hoja de firmas o una herramienta de registro de la asistencia a través del Aula Virtual.
- De no alcanzarse el mínimo exigible de asistencia no podrán considerarse, a efectos de evaluación, las actividades no revaluables ligadas a la asistencia.

Importante: Todas las actividades revaluables tendrán que estar aprobadas para que la asignatura pueda considerarse superada. Si en cualquiera de las convocatorias no se alcanzase la nota mínima establecida en alguna de dichas actividades, la calificación obtenida no podrá hacer media o sumarse de forma ponderada al resto y la calificación final de la asignatura será SUSPENSO. La calificación de NO PRESENTADO se referirá únicamente al alumnado que no haya realizado ninguna actividad o prueba de evaluación.

Actividades evaluables

- Participación: Participación activa, actitud e iniciativa en clase. Período: semanas 1 a 14. Revaluable: NO. Ponderación: 10%.
- Teoría: Test o trabajo teórico. Período: semanas 15 a 16. Revaluable: SÍ. Nota mínima: 5,0. Ponderación: 20%.
- Laboratorio - Entrega parcial: ideación, documentación, planteamiento y avances del proyecto artístico multimedia. Período: semanas 5 a 8. Revaluable: NO. Ponderación: 30%.
- Laboratorio - Entrega final: presentación del proyecto final. Período: semanas 9 a 14. Revaluable: SÍ. Nota mínima: 5,0. Ponderación: 40%.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí



VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama.
 Badiou, A. (2020). *Una descripción sin lugar. Políticas del arte contemporáneo*. Meier Ramírez.
 Badiou, A. (2014). Las condiciones del arte contemporáneo, en AA.VV. *El arte no es la política, la política no es el arte*. Brumaria.
 Bishop, C. (2005). *Installation Art*. Tate.
 Foster, H. (2017). *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Akal.
 Gabriel, M. (2019). *El poder del Arte*. Roneo.
 Martín Prada, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Akal Arte Contemporáneo.
 Paul, CH. (2003). *Digital art*. Thames and Hudson.
 Rebentisch, J. (2021). *Teorías del arte contemporáneo. Una introducción*. Universitat de València.
 Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.
 Rilke, R. M. (2016). *Cartas a un joven poeta - Elegías de Duino*. Akal.
 Ruiz Martín, J. M. (2024). Arte interpasivo. La interactividad como medio interpasivo en la recepción del arte. *Arte, Individuo y sociedad*, 2024, vol. 36, núm. 2 (345-351).
 Ruiz Martín, J. M. (2021). Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual). *Artnodes*, [online], 2021, Num. 27.
 Sadin, E. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.

Bibliografía complementaria

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal Arte Contemporáneo.
 Rebentisch, J. (2018). *Estética de la instalación*. Caja Negra.
 Ruiz Martín, J. M. y Portilla, C. A. (2017). Desviaciones y malentendidos. El desplazamiento del arte de los laboratorios de producción colectiva. *Arte, la revista*, vol. 16, nº 23.
 Shanken, E. A. (Ed.) (2013). *Inventar el futuro. Arte, electricidad y nuevos medios*.

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	JOSÉ MANUEL RUIZ MARTÍN
Correo electrónico	jose.ruiz.martin@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Aranjuez, Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Permanente Laboral
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2



