



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

LABORATORI PER A CREACIONS ARTÍSTIQUES

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Any acadèmic 2022-23

Informació general de l'assignatura

Denominació	LABORATORI PER A CREACIONS ARTÍSTIQUES			
Codi	102073			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60 hores lectives 90 hores de treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllac per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català, Castellà.			
Distribució de crèdits	3 crèdits teòrics 3 crèdits pràctics			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	6	Consultar amb el professor. Despatx 122.

Objectius acadèmics de l'assignatura

Objectius acadèmics:

- Adquirir capacitats per a poder treballar en equip amb l'objectiu d'obtenir co-creacions artístiques.
- Establir estratègies per a la gestió de tasques amb una fi comuna en el context artístic.
- Capacitat d'integrar, aportar i adaptar idees d'un mateix i dels altres en el context artístic per a les creacions artístiques.
- Ser capaç de crear a partir de l'experiència apresada dels diferents moviments al llarg de la història de l'art.

Competències

Competències Bàsiques:

CB2. Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Competències Generals:

CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

CG10. Fer ús d'eines i mitjans digitals en el seu desenvolupament professional

Competències Específiques:

CE7. Ser capaç de dissenyar, planificar, gestionar i desenvolupar un projecte tecnològic i artístic des d'una perspectiva multidisciplinària

CE11. Saber visualitzar i comunicar visualment la informació mitjançant el domini de les tècniques pròpies de l'expressió gràfica en 2D i 3D, sabent presentar els resultats sobre la base de cànons estètics.

CE12. Saber aplicar els coneixements de disseny suficients per analitzar dades, sintetitzar idees, proposar i defensar un concepte de disseny digital i desenvolupar-ho fins que pugui ser portat a la pràctica utilitzant les tecnologies creatives adequades a cada projecte.

CE13. Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat en el maneig de les tècniques i procediments específics de l'art digital.

CE14. Capacitat per generar noves idees en el camp del disseny digital a partir dels models artístics dels diferents moviments al llarg de la història de l'art, com la Bauhaus, propiciant la posada en pràctica les seves habilitats creatives i la facultat d'anticipació i innovació.

CE15. Ser capaç de realitzar individualment, presentar i defensar davant d'un tribunal universitari un projecte original en l'àmbit del disseny digital i tecnologies creatives, en el qual se sintetitzin i integrin les competències adquirides en el grau

Competències Transversals (CT)

CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedor i dels entorns professionals

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Bloc 1: La visió transformadora de l'art en la societat.

Els inicis de l'art cibernètic

Una mirada recent a l'història de l'art digital.

La tecnologia digital com a eina de creació.

El paper de la dona en l'art contemporani.

El so i els processos tecnològics creatius.

Vida artificial i intel·ligència artificial.

Bloc 2: Noves fronteres de l'art.

La pèrdua del control en la interacció.

Database aesthetics i visualització de dades.

L'art transgènic.

Art i ecologia.

La crítica d'art.

Eixos metodològics de l'assignatura

La metodologia de l'ensenyament i l'aprenentatge es vincula a les modalitats organitzatives següents:

- El curs s'organitza en classes on s'exposen els continguts tècnics de l'assignatura. En aquestes sessions es donen a conèixer les bases i es treballarà a partir de textos de referents cultures i artístics per tal d'assolir coneixements amplis d'aquest camp.

- Exposició teòrica del professorat mitjançant suport audiovisual i propostes de treballs segons els blocs temàtics a desenvolupar.

- * Estudi de projectes artístics.

- Debats i reflexions entorn de l'observació analítica de la cultura artística del segle XX i XXI.

- * Visita de professionals del sector. L'art com a eina vertebradora de la societat.

- * Pensament crític i desenvolupament de mètodes d'investigació per crear projectes d'art.

- Elaboració i creació de projectes artístics

- Participació en convocatòries artístiques.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Les classes tenen una orientació molt pràctica i es fonamenten en un marc teòric. Es realitzaran sortides fora de

l'aula, debats i exposicions dels treballs, tot enfocat per a la realització de pràctiques artístiques per a aconseguir les competències necessàries per a superar els objectius de l'assignatura.

SETMANA	DESCRIPCIÓ	ACTIVITATS
1	<i>Presentació del Curs. Art i els inicis dels sistemes cibernètics Gordons Pask</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentació de l'assignatura i objectius.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
2	<i>Una mirada recent a l'art Digital.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Una mirada recent a l'art Digital.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
3	<i>La tecnologia Digital com a eina de creació</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La tecnologia Digital com a eina de creació</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
4	<i>Les dones en l'art contemporani</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Les formes de l'art digital.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
5	<i>El so i els processos creatius. Tecnologia sonora.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>El so i els processos creatius. Tecnologia sonora.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
6	<i>Vida i intel·ligència artificial en l'art.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Vida e intel·ligència artificial en l'art.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
7	<i>Visita Comissari.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Art i ecologia.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
8	<i>Presentacions Projectes</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentacions Projectes</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Presentacions Projectes.</i>
9	<i>Exàmens parcials</i>	Realització d'examen parcial 1.
10	<i>La pèrdua del control en la interacció.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La pèrdua del control en la interacció.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
11	<i>Visita d'un artista</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Visita d'un artista</i>

12	<i>L'art transgènic.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>L'art transgènic.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
13	<i>Art i ecologia</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Art i ecologia</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
14	<i>La crítica d'art.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La crítica d'art.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Laboratori de creacions artístiques.</i>
15	<i>Presentacions Projectes.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentacions Projectes.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Presentacions Projectes.</i>
16 17	<i>Exàmens Parcial</i>	Examen Parcial (P2).
18	<i>Tutories</i>	<i>Tutories a demanda dels alumnes.</i>
19	Exàmens de recuperació	Realització dels exàmens de recuperació.

***Durant les classes teòriques els alumnes hauran d'agafar apunts dels continguts que s'exposaran a l'aula. El professor lliurarà i penjarà al campus virtual alguns materials exposats a l'aula, però és responsabilitat de l'alumnat realitzar les lectures, i agafar els apunts de classe.**

Sistema d'avaluació

Els instruments d'avaluació es fonamenten en l'observació, el seguiment i el control dels processos de canvi produïts en els treballs que ha dut a terme l'alumnat, així com en el desenvolupament del procés projectual i creatiu.

Acrònim	Activitat Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
PRO 1	Projecte 1 Projecte art digital	25%	No	No	Si	No
P1	Parcial 1	20%	No	No	Si	No
PRO 2	Projecte 2 Performance artístic digital	25%	No	Dependrà dels/les alumnes	Si	No

P2	Parcial 2	20%	No	No	Si	No
FO	Fòrum	10%	No	No	No	No

NOTA_FINAL PRO 1 + P1 + PRO 2 + P2 + FO = 100% de la Nota.

Per tenir superada l'assignatura cal que **NOTA_FINAL** sigui igual o major que 5.

En cas que **NOTA_FINAL** sigui inferior a 5, l'alumnat podrà realitzar un examen de recuperació durant el període indicat en la web de l'EPS.

Si ha de realitzar la recuperació, la **NOTA_FINAL** es calcularà amb la següent ponderació: **Nota examen recuperació*** 50% + Pra 1 25% + Pra 2 25%.

***Per poder fer mitjana a l'examen de recuperació, aquest tindrà una nota mínima de 5. En cas contrari a que no s'arribi al 5, l'assignatura romandrà suspesa i no es farà mitjana.**

Bibliografia i recursos d'informació

Lectures Recomanades:

Aguirre, P. (2014). *La línea de producción de la crítica*. Barcelona: Consonni.

Albaran, J. (2019). *PERFORMANCE Y ARTE CONTEMPORÁNEO "DISCURSOS, PRÁCTICAS, PROBLEMAS"*. Basicos Arte Cátedra.

Alonso, C. (2019). *Recomposicions maquíniques*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.

Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.

Colorado, A. (2019). *La mirada múltiple. Imagen y tecnología en el arte moderno*. Madrid: Ediciones Complutense.

Crespo, JL. (2012). *Discursos sobre arte digital*. Malaga: Eumed.net.

Iges, J. (2016). *Conferencias sobre arte sonoro*. Madrid: Árdora Ediciones.

Iglesias, R. (2016). *Arte y Robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: CasimiroB.

Litch, A. (2007). *Sound art*. New York: Rizzoli editions.

Molina, A y Landa, K. (2000). *Futuros emergentes, Arte interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputació de València. Institut Alfons el Magnànim.

Paul, C. (2015). *Digital art*. London: Tames and Hudson.

Schafer, M. (1977). *The Soundscape*. Rochester: Destiny Books.