



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**LABORATORI PER A  
CREACIONS ARTÍSTIQUES**

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Any acadèmic 2023-24

## Informació general de l'assignatura

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

## Informació complementària de l'assignatura

L'assignatura "Laboratori per a Creacions Artístiques" és una assignatura de la menció en Art Digital del DDTEC i està orientada al desenvolupament pràctic de projectes de creació artística en l'àmbit digital, basats en tots els coneixements adquirits al llarg dels anys cursats durant el grau en disseny digital i tecnologies creatives. Mitjançant l'estudi de referents del context artístic contemporani, una base que contextualitzi el marc teòric i l'exposició dels seus projectes en un entorn expositiu real, els alumnes entraran en les dinàmiques del context de l'art digital i tecnològic.

## 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 sàpiguen 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

El programa està estructurat en dos blocs. Cada tema dels blocs es treballarà durant 2 setmanes del curs.

### 1- La visió transformadora de l'art en la societat.

- a) Una mirada recent a l'art digital.
- b) El paper de la dona en l'art contemporani i art digital.
- c) La crítica d'art.

### 2- Noves fronteres en l'art.

- d) La tecnologia digital com a eina de creació.
- e) Vida artificial i intel·ligència artificial.
- f) La perduda de control en la interacció.

## 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	BLOC	TEMÀTICA	DESCRIPCIÓ	Lliuraments
1	1	Una mirada recent a l'art digital.	Evolució de l'art digital des dels anys 70 fins al segle XXI.	
2	1	Una mirada recent a l'art digital.	Introducció a la creació d'un dossier per una beca. Cerquem i coneixem els centres d'art del territori.	
3	2	El paper de la dona en l'art.	Dones referents en l'art contemporani.	
4	2	El paper de la dona en l'art.	La dona en l'era digital.	
5	3	La crítica d'art.	Visita d'un comissari.	
6	3	La crítica d'art.	La curadoria de l'art, projectar una expo.	
7	4	La tecnologia digital com a eina de creació.	Investigació sobre les tecnologies punteres en l'art.	
8		Setmana de Parcial		
9	4	La tecnologia digital com a eina de creació.	Tutories personalitzades de seguiment.	
10	5	Vida artificial i IA.	Visita d'un artista especialista en IA.	
11	5	Vida artificial i IA.	Explorant algoritmes GAN	
12		Tutories de projectes.	Seguiments individuals.	
13	6	La perda de control en l'art interactiu.	SORTIDA EXPO BCN	
14	6	La perda de control en l'art interactiu.	Explorar la interacció en l'art.	PRO 1 PRO 2
15		Presentació de Projectes	Presentació exposició a Lleida.	P1
16		Setmana exàmens.	Examen Final Teoria.	P2
17		Setmana exàmens.		
18		Semana tutorias.		
19		Setmana exàmens recuperació.	Examen de recuperació.	RECUP.

**\*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.**

Per a la correcta realització de l'assignatura, els estudiants han de tenir un quadern de notes o llibre d'anotacions

que han de portar a totes les classes, on recolliran idees, anotacions de les exposicions, debats, reflexions, pegaran imatges, realitzaran esbossos, dibuixos i serà el seu diari de camp de l'assignatura.

**\*Algunes de les dates establertes en aquesta organització poden sofrir canvis depenent de la disponibilitat dels espais expositius.**

## 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	Activitats avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
P1	Presentació Oral Investigació Projecte individual	15%	No	No	Si	No
PRO1	Projecte d'Art Digital individual	35%	No	No	Si	Si
PRO2	Projecte d'art grupal	25%	No	Si	Si	No
P2	Examen final assignatura	25%	No	No	SI	Si

**NOTA\_FINAL** PRO 1 + P1 + PRO 2 + P2 = 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 s'ha de realitzar la recuperació, la **NOTA\_FINAL** es calcularà amb la següent ponderació: **Nota examen**

recuperació\* 40% + PRO 1 35% + PRO 2 25%.

**\*Per poder fer mitjana l'examen de recuperació té una nota mínima de 5. En cas contrari al fet que no s'arribi al 5 i la mitjana de l'assignatura surti aprovada, aquesta romandrà amb una nota final de 4.9 com indica la Normativa d'Avaluació.**

\*\*\* L'**Avaluació Alternativa** a la qual es poden acollir estudiants que compleixin els requisits establerts a la normativa d'avaluació de la UDL, implicarà la realització d'un examen amb el 100% del contingut o marc teòric de l'assignatura, i a més s'haurà d'acomplir un projecte de creació artística a consensuar amb el professor. La ponderació serà: **NOTA FINAL** 50% Examen (nota mínima de 5) + 50 % Projecte artístic. En cas d'haver de recuperar l'assignatura es podrà realitzar l'examen de recuperació i la recuperació del projecte de creació artístic. L'examen de recuperació tindrà una nota mínima de 5. En cas de no superar aquesta nota i que la mitjana amb les pràctiques quedi aprovada, la nota que restarà a l'expedient serà de 4.9 com s'estableix en la normativa d'avaluació.

## Bibliografia i recursos d'informació

### Bibliografia obligatòria:

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

### Bibliografia:

- Aguirre, P. (2014). *La línea de producción de la crítica*. Barcelona: Consonni.
- Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.
- 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.
- Roquero, T y Parreño JM (2015). *Arte y ecología*. Madrid Ediciones UNED.
- Schafer, M. (1977). *The Soundscape*. Rochester: Destiny Books.
- Radiotelevisión Española. (2023). Metrópolis. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/>