



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ART I DISSENY DIGITAL

Coordinació: ,

Any acadèmic 2021-22

Informació general de l'assignatura

Denominació	ART I DISSENY DIGITAL			
Codi	102171			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	1	TRONCAL	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	2	1	
Coordinació	,			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% Presencials. 60% Treball autònom de l'estudiant.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Anglès, Català i Espanyol.			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
LANDA MARITORENA, KEPA	kepa.landa@udl.cat	0	
PROFESSOR PENDENT ASSIGNAR		9	

Informació complementària de l'assignatura

El curs està organitzat en 5 setmanes intensives.

Setmanes: 2, 4, 7, 11 y 15 segons el "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2020-2021: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

Els alumnes podran contactar amb el professor per fer tutoria o seguiment de l'assignatura fora de les classes presencials de 3 formes diferents: missatges directes (tipus correu) amb el professor a través del Campus Virtual, videoconferències amb el professor a través del Campus Virtual, reunions amb cita prèvia durant les setmanes específiques establertes segons el calendari acadèmic.

Objectius acadèmics de l'assignatura

De forma esquemàtica, els objectius de l'assignatura són:

- Conèixer els diferents estils i tendències pròpies de l'art digital així com les diferents tècniques per elaborar o acabar representacions gràfiques mitjançant l'aplicació de tècniques digitals.
- Conèixer les característiques més importants de les diferents manifestacions, tècniques i llenguatges artístics desenvolupades per les diferents civilitzacions des de l'Antiguitat fins a l'actualitat.
- Conèixer els corrents principals de les tecnologies digitals en l'àmbit artístic.
- Conèixer el llenguatge artístic i utilitzar la terminologia pròpia de la disciplina.
- Saber analitzar i tenir capacitat crítica per examinar una obra d'art.
- Conèixer el món de l'artista i les seves relacions amb la societat.
- Adquirir capacitat estètica i saber expressar sentiments i idees pròpies davant la contemplació de les creacions artístiques, respectant la diversitat de percepcions davant l'obra d'art i superant estereotips i prejudicis.
- Saber reconèixer i valorar les possibilitats dels espais virtuals i de l'art digital.
- Entendre la diferència entre Art i Disseny.
- Conèixer les característiques més importants de les diferents manifestacions, tècniques i llenguatges artístics aplicats al disseny al llarg de la història.
- Conèixer els corrents principals de les tecnologies digitals en l'àmbit del disseny

- Reconèixer i analitzar obres i autors dels diferents àmbits del disseny, en particular dels que ja formen part de la història o del nostre entorn actual, i relacionar-los amb els fets i les característiques pròpies del seu context.
- Conèixer el llenguatge i utilitzar la terminologia pròpia del disseny.
- Saber analitzar i tenir capacitat crítica per examinar el disseny de comunicats visuals així com dels propis dissenys.
- Valorar els vessants funcionals, comunicatius, de context i de factibilitat propis de tota producció de disseny.
- Conèixer les diferents aplicacions del disseny digital (modularitat, tipografia, imatge corporativa, publicitat, senyalètica, maquetació, packaging, multimèdia) a partir d'una metodologia projectual.
- Conèixer el món del dissenyador i les seves relacions amb la societat.

Competències

Competències bàsiques

CB1. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi

Competències transversals

CT5. Adquirir nocions essencials del pensament científic

Competències generals

CG2. Habilitat per resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases del disseny digital
CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny

Competències específiques

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 en base a cànons estètics
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

Continguts fonamentals de l'assignatura

BLOC 1

Lo antic i lo nou.

Workshop: Fotogrametria amb fantasia.

Pràctica: "Qui sóc jo?"

BLOC 2

Dissenyant Experiències

Workshop: Album Release

Pràctica: Mapes Experiencials

BLOC 3

Noves Realitats

Workshop: AR (Realitat Augmentada)

Pràctica: Disseny de filtres amb realitat augmentada.

BLOC 4

Trencant Formats

Workshop: TouchDesigner

Pràctica: Poesia Dinàmica

BLOC 5

Futurs.

Evolució i transformació de l'art.

Visites i "Guest Lectures".

Eixos metodològics de l'assignatura

- El curs està organitzat per 5 blocs de temàtiques diferents. Cada setmana intensiva es correspon a 1 bloc diferent.
- A les sessions de teoria es presentaran, discutiran i defensaran les lectures obligatòries de caràcter teòric corresponents als 5 blocs. Aquestes lectures tenen els següents objectius: (1) comprensió i aprenentatge, (2) reflexió, (3) generació d'opinions i discursos crítics.
- En les sessions de pràctiques es cobriran els projectes de caràcter aplicat corresponents als 5 blocs. Aquests projectes tenen els següents objectius: (1) comprensió i aprenentatge, (2) planificació i gestió, (4) execució, (5) presentació / lliurament.
- El treball autònom de l'estudiant consisteix en la preparació de les lectures de les sessions teòriques (amb els seus corresponents exercicis) i en l'execució dels projectes de caràcter aplicat.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

* Els materials de les diferents setmanes / blocs es trobaran corresponentment organitzats i penjats al Campus Virtual per a poder descarregar.

BLOC 1

Lo antic i lo nou.

Workshop: Fotogrametria amb fantasia.

Pràctica: "Qui sóc jo?"

BLOC 2

Dissenyant Experiències

Workshop: Album Release

Pràctica: Mapes Experiencials

BLOC 3

Noves Realitats

Workshop: AR (Realitat Augmentada)

Pràctica: Disseny de filtres amb realitat augmentada.

BLOC 4

Trencant Formats

Workshop: TouchDesigner

Pràctica: Poesia Dinàmica

BLOC 5

Futurs.

Evolució i transformació de l'art.

Visites i "Guest Lectures".

Sistema d'avaluació

Examen Parcial 1: 20%

Examen Parcial 2: 20%

Pràctica Bloc 1: 10%

Pràctica Bloc 2: 10%

Pràctica Bloc 3: 10%

Pràctica Bloc 4: 10%

Participació: 20%

* Per aprovar l'assignatura la mitjana dels exàmens ha de ser ≥ 5 , tenint en compte que cap dels exàmens pot tenir menys d'un 4.

Bibliografia i recursos d'informació

- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J., & Elam, K. (2010). Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design.
- Dondis, D. A. (1973). A primer of visual literacy. Cambridge, Mass: MIT Press.

- Hunstman, P (2015). Thinking About Art: A Thematic Guide to Art History
- Berger, J., Dibb, M., & BBC Enterprises. (1972). Ways of seeing. London: BBC Enterprises.
- Hustwit, G (2007) Helvetica.
- Netflix (2017) Abstract: The Art of Design.