



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

# ART I DISSENY DIGITAL

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPA

Any acadèmic 2022-23

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	ART I DISSENY DIGITAL			
<b>Codi</b>	102171			
<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	1	TRONCAL/BÀSICA	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>	2	1	
<b>Coordinació</b>	LANDA MARITORENA, KEPÀ			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	<p>Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb les classes pràctiques. (40% de la dedicació)</p> <p>A les primeres, els alumnes aprendran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques.</p> <p>L'alumne farà el treball autònom en hores no presencials. (60% de la dedicació)</p>			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Castellà, català amb abundant material en anglès			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores			

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	9	Escriure un correu per concertar una tutoria.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius d'aprenentatge d'aquesta assignatura es basen en:

- Conèixer els diferents estils i les 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 principals corrents 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 relacions amb la societat.
- Adquirir capacitat estètica i saber expressar sentiments i idees pròpies davant de 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 principals corrents 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 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 dissenys propis.
- 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 seues 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

### Competències específiques

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

- Història de l'art
- Art analògic vs. art digital
- Fonaments artístics
- Fonaments de l'art digital
- Relació entre art i disseny
- Història del disseny
- Fonaments del disseny
- Fonaments del disseny digital

## Eixos metodològics de l'assignatura

1. Clases magistrales
3. Prácticas
4. Trabajo en grupo
9. Trabajo escrito
12. Presentación oral

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Setmana	Activitat	Activitats practiques
1	Presentació. Avantguardes	
2	Postmodernitat. Audiovisual. Instal·lacions.	
3	Lliurament i presentació treball 1	Presentación
4	Art digital.	
5	Art interactiu.	
6	Art a la xarxa	Trabajo en grupo
7	Lliurament i presentació treball 2	
8	Examen	
9	Història de Disseny	
10	Història de Disseny	
11	Lliurament i presentació treball 3	Presentación
12	Fonaments Dis.Digital	
13	Teoria Disseny Interacció	
14	Disseny i Ciència. Disseny i Narració	
15	Lliurament i presentació treball 4	Presentación
16-17	Examen	
18	Tutories	
19	Recuperació	

\* Aquest calendari pot patir canvis en funció de les necessitats del curs, especialment si es fan activitats fora de

l'aula.

\* Este calendario puede sufrir cambios en función de las necesidades del curso, en especial si se realizan actividades fuera del aula.

## Sistema d'avaluació

Acrònim	Activitats d'avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
T1	<b>Treball 1</b>	10%		SI	NO	NO
T2	<b>Treball 2</b>	10%		NO	NO	NO
Pru1	<b>Prova 1</b>	30%	5	NO	SI	SI
T3	<b>Treball 3</b>	10%		NO	NO	NO
T4	<b>Treball 4</b>	10%		SI	NO	NO
Pru2	<b>Prova 2</b>	30%	5	NO	SI	SI

$$\text{Nota\_Final} = (0,10 * T1 + 0,10 * T2 + 0,30 * Pru1) + (0,10 * T3 + 0,10 * T4 + 0,30 * Pru2)$$

Per tenir superada l'assignatura cal que NOTA\_FINAL sigui més gran o igual a 5, havent aprovat tots dos exàmens.

Per poder optar a la suma de les notes dels treballs serà condició necessària obtenir-ne 5 o més a les Proves 1 i 2. En cas de no aprovar les Proves 1 o 2, la nota final serà la suma daquestes, sense afegir les dels treballs. En cas de no ser així, es podrà presentar a la prova de recuperació que no s'hagi aprovat en prova ordinària.

El plagi suposarà un 0 a tota la secció es produeixi.

La falta de respecte envers un professor o un altre alumne podrà ser penalitzada amb -1 punt a la nota final, a banda del que defineixen els reglaments de la Universitat.

Les faltes d'ortografia a l'examen o treballs es consideren defectes del treball i penalitzaran la qualificació (1 dècima per cada 2 faltes). S'eximiran les 3 primeres com a possibles errades.

## Bibliografia i recursos d'informació

- Argan, Giulio Carlo. El Arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos. 2a ed. Madrid: Akal, 1998.

De Olivera, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (1994). Installation Art. *Washington: Smithsonian Institution.*

Gombrich E.H.: La Historia del Arte, Phaidon, Londres y Nueva York 1997

Jaschko, J. ; Evers, L ( 2010) El proceso como paradigma *Fundación La Laboral, Asturias.*

Lucie-Smith, Edward: Art Today, Phaidon, London 2000

Meggs, Philip B., Javier León Cárdenas, and Laila. Tame Shear. Historia del diseño gráfico. 1a ed. en español. México [etc: McGraw Hill, 2000.

Norman, Donald A. La Psicología de los objetos cotidianos. 2a ed. Madrid: Nerea, 1998.

Schwarz, H. P., Schwarz, H. P., & Schwarz, H. P. (1997). *Media--art--history: Media Museum*, ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe. Munique Nova Iorque: Prestel.

Wilson, S. (2002). Information arts. *Intersection of Art, Science.*

Popper, F., (1993). *Art of the electronic age* . Londres: Thames and Hudson.

Ars Electrónica Archive <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe <https://zkm.de/en>

Netflix (2017) Abstract: The Art of Design.