



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ART I DISSENY DIGITAL

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPA

Any acadèmic 2023-24

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/BÀSICA	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	LANDA MARITORENA, KEPÀ			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	<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>			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellà, amb abundant material en anglès			
Distribució de crèdits	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.

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

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

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

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

Semana	Dia	Actividad	Actividades practicas
1		Presentación. Vanguardias	
2		Postmodernidad. Audiovisual. Instalaciones.	Entrega y presentación
3		Arte Digital	
4		Arte Interactivo	Entrega y presentación
5		Visita	
6		Arte en Internet	
7			Entrega y presentación
8		Análisis Audiovisual	Análisis Audiovisual
9		Examen	
10		Historia de Diseño	
11		Entrega y presentación trabajo 3	Presentación

12	Diseño Sonoro
13	“ “
14	Diseño y Ciencia
15	Presentación
16-18	Examen
19	Tutorías
20	Recuperación

* Aquest calendari pot patir canvis en funció de les necessitats del curs, en especial si es fan activitats fora de l'aula.

Les presentacions in situ i la defensa dels projectes són obligatòries.

El curs acaba l'1 de juliol

Sistema d'avaluació

Acrònim	Activitats d'avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
T1	Treball 1	5%		SI	NO	NO
T2	Treball 2	5%		NO	NO	NO
T3	Treball 3	5%		NO	NO	NO
Pru1	Prueba 1	35%	5	NO	SI	SI
T4	Treball 4	5%		NO	NO	NO
T5	Treball5	5%		NO	NO	NO
T6	Treball 6	5%		SI	NO	NO
Pru2	Prueba 2	35%	5	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = (\text{T1} + \text{T2} + \text{T3} + \text{Pru1}) + (\text{T4} + \text{T5} + \text{T6} + \text{Pru2})$$

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.

1/02/24

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*.