



# GUIA DOCENT **CONTINGUTS DIGITALS**

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPA

Any acadèmic 2021-22

## Informació general de l'assignatura

Denominació	CONTINGUTS DIGITALS			
Codi	102178			
Semestre d'impartició	1R 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	PRAULA	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	2	1	
Coordinació	LANDA MARITORENA, KEPA			
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 <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellà I abundant material d'anglès.			

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	

## Informació complementària de l'assignatura

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 i tutories en persona.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

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

- Saber identificar els diferents continguts digitals i el seu àmbit d'ús.
- Conèixer els aspectes socials i culturals associats al consum digital.
- Relacionar els continguts digitals i el seu ús amb les plataformes i xarxes socials.
- Crear, a la vegada que definir, el comportament y finalitat adequada als continguts digitals en funció de la seva aplicació final i la plataforma de presentació.
- Ser capaços d'analitzar l'impacte dels continguts digitals.

## 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

CT1. Adquirir una adequada comprensió i expressió oral i escrita del català i del castellà

CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

### Competències generals

CG1. Habilitat per crear i desenvolupar respostes a problemes de comunicació per als diferents continguts digitals

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

CG6. Entendre, comprendre, saber interactuar i satisfer les necessitats dels nous clients en contextos digitals

CG7. Capacitat d'anàlisi i desenvolupament de tecnologies digitals per a la visualització de la informació

### Competències específiques

CE8. Capacitat per a la creació i explotació de mons virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia

CE9. Conèixer les metodologies, programes, tècniques, normes i estàndards, a més de ser capaç d'utilitzar la base de coneixement adquirida amb elements específics de desenvolupament web

## Continguts fonamentals de l'assignatura

1. Introducció als continguts digitals, origen i evolució.
  - 1.1. Història dels mitjans digitals.
2. Classificació dels continguts digitals:
  - 2.1. Imatges
  - 2.2. Audio
  - 2.3. Vídeo
3. Estàndards de codificació de vídeo i de imatges.

4. 3.1. Formats d'imatges
- 3.2. Formats d'audio
- 3.3. Formats de vídeo
5. Diseny i creació dels continguts digitals.
6. Processament de continguts digitals: anàlisi de l'ús i consum en el comerç electrònic.
7. La distribució dels continguts digitals.
  - 6.1. Formats de publicació.

## Eixos metodològics de l'assignatura

1. Classes magistrals.
2. Resolució de problemes.
3. Pràctiques.

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Pla de desenvolupament de la assignatura

Sem	Descripció	Activitat Teoria	Activitat Pràctiques
1	T1. Introducció: Imatge gràfica	Introducció	Imatge vectorial
2		Referents	Imatge vectorial
3		Referents	Creació de un projecte de imatge gràfica digital Pr1
4		Assessorament sobre projectes	Presentació de un projecte de imatge gràfica digital Pr1
5	T2. Imatge fotogràfica	Introducció a la fotografia	Edició digital
6		Projectes fotogràfics	Edició digital
7		Assessorament sobre projectes	Edició digital
8		Assessorament sobre projectes	Edició digital
9	Entrega i presentació	Entrega i presentació del projecte	Entrega i presentació Pr 2 imatge fotogràfica
10	T3. Audio	Introducció i referents	Grabació i Edició d'audio
11		Referents :Disseny sonor	Edició d'audio
12		Referents : Art sonor	Edició d'audio
13			Entrega i presentació Pr 3 Projecte sonor
14	T4. Vídeo	Propostes inicials: planificació	Grabació i edició de vídeo
14 bis	T3. Estratègies narratives	Projectes de vídeo	Edició de vídeo
15		Projectes de vídeo	Edició de vídeo
16		Assessorament sobre projectes	Edició de vídeo
17	<b>Entrega y presentacio 2 parcial</b>	<b>Entrega de memòria i presentació del projecte</b>	<b>Entrega i presentació Pr 4</b>
18	Tutories		
19	<b>Entrega i presentació de recuperació 1 i 2</b>		

## Sistema d'avaluació

Acronim	Activitats d'Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
M1	Memòria 1	25%	4	NO	SI	SI
M2	Memòria 2	5%	4	NO	SI	SI
Pro2	Projecte 2	20%	4	NO	SI	SI
M3	Memòria 3	5%	4	NO	SI	SI
Pro3	Projecte 3	20%	4	NO	SI	SI
M4	Memòria 4	5%	4	NO	SI	SI
Pro4	Projecte 4	20%	4	NO	SI	SI

Nota\_Final = (0,25\* M1) + (0,20\*Pro2 + 0,05\*M2) + (0,20\*Pro3 + 0,05\*M3) + (0,20\*Pro3 + 0,05\*M3)

Per tenir superada l'assignatura cal que NOTA\_FINAL sigui més gran o igual a 5.

S'hauran de presentar els projectes amb una qualificació mínima de 4 per poder fer mitjana.

En cas de no ser així es podrà presentar la prova de recuperació aquell que no s'hagi aprovat tant en prova ordinària com extraordinària.

En la prova de recuperació es qualificarà de la mateixa manera que en els lliuraments.

El plagiat suposarà un 0 en tota la secció es produeixi.

La manca de respecte cap a un professor o un altre alumne podrà ser penalitzada amb -1 punt a la nota final, a part del que definit en els reglaments de la Universitat

## Bibliografia i recursos d'informació

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

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

Berger.E., Olenschlager, K. *Banquete, nodos y redes*. Catálogo de la exposición Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/>

De Olivera, N., Oxley, N., & PENTRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. Thames & Hudson.

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

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

Paul, C. (2007). *Feedback: del objeto al proceso y sistema*. Catálogo de la exposición *Feedback*, Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2007/exposiciones/feedback/catalogo-feedback/view>

[2009/exposiciones/banquete-doc/banquete\\_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes](http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes)

Prada J.M. *Art*, (2021) *Imagens and Network Culture*. Colección Aula Magna. Ed. McGraw Hill

[https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan\\_Martin\\_Prada\\_BOOK\\_ART\\_IMAGES\\_AND\\_NETWORK\\_CULTURE.pdf](https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf)

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*.