



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **CONTINGUTS DIGITALS**

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPA

Any acadèmic 2022-23

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/BÀSICA	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, KEPÀ			
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	Castellà I abundant material d'anglès.			
Distribució de crèdits	Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb classes pràctiques. (40% de la dedicació) A les primeres, els alumnes aprendran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques. L'alumne farà el treball autònom en hores no presencials. (60% de la dedicació)			

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	Escribir un correu per acordar una cita.

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 manera 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 les xarxes socials.
- Crear, alhora que definir, el comportament i la 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

Bàsiques

● CB1 Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements a 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 camp d'estudi

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 dentorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny
- CG6. 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. Saber aplicar les metodologies, programes, tècniques, normes i estàndards, a més de ser capaç de fer servir la base de coneixement adquirida amb elements específics de desenvolupament web

Competències Transversals

- CT1. Adquirir una adequada comprensió i expressió oral i escrita del català i del castellà
- CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

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

Sem	Descripció	Activitat Teoria	Activitat Pràctiques
1	T1. Introducció: Imatge gràfica	Introducció	Imatge vectorial
2		Referents	Imatge vectorial
3		Referents	Creació d'un projecte d'imatge gràfica digital Pr1
4		Lliurament i presentació del projecte	Presentació un projecte d'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	Lliurament i presentació del projecte	Lliurament i presentació Pr 2. imatge fotogràfica
10	T3. Audio/Video	Introducció i Referents	Enregistrament i Edició
11	T4. Estratègies narratives	Referents	Edició
12		Referents	Edició
13		Assessorament sobre projectes	Edició
14		Revisió del projecte. Primera iteració	Lliurament i presentació Projecte audiovisual 3.1
14bis		Assessorament sobre projectes	Edició
15		Assessorament sobre projectes	Edició
16-17	Entrega i presentació 2 parcial	Lliurament de la memòria i presentació del projecte	Lliurament i presentació Projecte audiovisual 3.2
18	Tutorías		
19	Entrega i presentació de recuperació 1y 2		

A 10/9

Sistema d'avaluació

Acrònim	Activitats d'Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
Pro1	Projecte 1	30%	4	NO	SI	SI
Pro2	Projecte 2	30%	4	NO	SI	SI
Pro3	Projecte 3	40%	4	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = \text{Pro1} * 0,30 + \text{Pro2} * 0,30 + \text{Pro3} * 0,40$$

Per tenir superada l'assignatura cal que NOTA_FINAL sigui més gran o igual a 5

Per poder optar a la suma de les notes dels treballs serà condició necessària obtenir 5 o més als projectes 2 i 3, a

més d'un mínim de 4 al projecte 1.

En cas de no ser així, es podrà presentar a la prova de recuperació que no s'hagi aprovat en prova ordinària.

En cas contrari, caldrà presentar aquesta secció a la recuperació.

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.

A 10/9

Bibliografia i recursos d'informació

Tutoriales Adobe

<https://helpx.adobe.com/es/creative-cloud/tutorials-explore.html>

Tutoriales Creative Cow

<https://creativecow.net/category/tutorials/>

Fotógrafo Digital

https://fotografodigital.com/tutoriales-photoshop/100-video-tutoriales-en-espanol/#google_vignette

Meggs, Philip B., Historia del diseño gráfico. 1a ed. en español. México. McGraw Hill, 2000

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

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

Berger.E., Olenslager, 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., & PETRY, 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>

https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf

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

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*.