



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **CONTINGUTS DIGITALS**

Coordinació: LANDA MARITORENA, KEPA

Any acadèmic 2023-24

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	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
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 consumo 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
5		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.

-

Avaluació alternativa per a qui hagi sol·licitat i se li hagi concedit renunciar a l'avaluació contínua.

Els projectes seran els mateixos.

Els percentatges de valoració seran els mateixos, però en cada secció s'exigirà la realització d'un examen tècnic que demostrï els coneixements el dia de la prova. No bastarà amb portar treballs acabats, sinó que es realitzarà un prova objectiva o examen de cada secció.

La presentació i avaluació serà única el dia que s'assigni en el calendari d'exàmens (data del parcial 2 valoració 100% de la nota, així com la data de la recuperació). En aquesta data s'hauran d'aportar tots els treballs finals i tants treballs intermedis o iteracions com s'hagin demanat durant l'avaluació contínua, i s'haurà d'explicar el procés, que normalment s'explicaria en classe. Atès que aquests lliuraments seran més prolongades, es realitzaran al final de la sessió.

L'estudiant podrà establir-se el seu propi calendari i realitzar els lliuraments d'iteracions parcials al Campus Virtual i haurà de demanar una tutoria per a comentar-vos. Els lliuraments de treballs intermedis tindran almenys 7 dies naturals de temps entre aquestes. Si no és així no es considerarà que s'han seguit els processos adequats. Per tant, l'últim lliurament intermedi per a rebre algun comentari del treball en procés serà almenys 7 dies abans del lliurament final.

L'alumne notificarà aquest lliurament fora dels terminis marcats per correu al professor (kepa.landa@udl.cat) NO per missatge del Campus Virtual.

Atès que aquest lliurament queda fora del seguiment habitual de classe serà responsabilitat de l'alumne informar del lliurament i sol·licitar la tutoria de correcció intermèdia fos dels terminis habituals.

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>

[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

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*.