



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

ARTE Y CULTURA DIGITAL

Coordinación: JOVE MONCLUS, GLORIA

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	ARTE Y CULTURA DIGITAL			
Código	102070			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	3	OPTATIVA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	JOVE MONCLUS, GLORIA			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	60 H. Clase. 90 H. trabajo autónomo.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Catalán. Castellano.			
Distribución de créditos	3 créditos teóricos. 3 créditos prácticos.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
JOVE MONCLUS, GLORIA	gloria.jove@udl.cat	3	
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	3	Despacho 122. Horario a consultar con el profesor.

Objetivos académicos de la asignatura

Objetivos assignatura:

Entender las principales características de diferentes culturas y la era digital.

Conocer los diferentes modelos y dimensiones culturales.

Ser capaz de relacionar las expresiones artísticas con una determinada cultura.

Entender la relación de la historia del arte y la cultura en el contexto tecnológico-digital.

Producir obras de arte digital.

Competencias

Competencias Básicas:

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Competencias Generales:

CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

CG10. Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional

Competencias Específicas:

CE7. Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinaria

CE11. Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, a sabiendas de presentar los resultados en base a cánones estéticos.

CE12. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.

CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando

habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital.

CE14. Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.

CE15. Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender ante un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sintetizen e integren las competencias adquiridas en el grado

Competencias Transversales (CT)

CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

Contenidos fundamentales de la asignatura

Bloc 1: Transformación del arte del siglo XX al XXI.

Conferencia a cargo del artista digital Daniel Canogar.

El site-specific.

La imagen plástica y la imagen tecnológica.

La tecnología como fuente de experimentación estética.

La era de la imagen cinematográfica.

La era de la imagen Televisiva.

El videoarte.

Bloc 2: Nuevas formas de arte.

El Limpio arte.

Tecnología y arte Robótico.

Arte y era Digital.

Arte y natura.

Ejes metodológicos de la asignatura

La metodología de la enseñanza y el aprendizaje se vincula a las modalidades organizativas siguientes:

- El curso se organiza en clases donde se exponen los contenidos técnicos de la asignatura. En estas sesiones se dan a conocer las bases y los métodos que se aplican en los procesos de creación en el ámbito del arte y la cultura digital. Además, se realizarán prácticas para ir evaluando el trabajo y la autonomía de los alumnos tan de forma individual como en grupo.
- Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.

- * Estudio de casos.
- Debates y reflexiones en torno a la observación de diferentes proyectos artísticos.
- * Visita de profesionales del sector.
- El arte en la era digital y la Cultura contemporánea.

*Producción de obras de arte.

*Visita en diferentes espacios de arte contemporáneo.

*participación en diferentes convocatorias artísticas.

*Trabajo por proyectos. Cada grupo tendrá que desarrollar un proyecto en el cual se vea reflejado los diferentes contenidos trabajados en la asignatura. Cada semana en el aula se tendrá que presentar el proceso que estáis desarrollando y hacer acta de seguimiento de grupo.

*Los alumnos de la asignatura tutorizarán a los alumnos de 4.º de la mención de educación en la diversidad del grado de Mestre, en cuanto a la creación de una web para mostrar proyectos artísticos.

SOFTWARE

Touchdesigner / Arduino / Processing

Adobe Indesign

TinckerCad / Autocad

3D Max Studio

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Plan de desarrollo de la asignatura

Las clases tienen una orientación muy práctica y se fundamentan en un marco teórico. Se realizarán salidas fuera del aula, debates y exposiciones de los trabajos, todo enfocado para la realización de prácticas artísticas para conseguir las competencias necesarias para superar los objetivos de la asignatura.

SEMANA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES
1	<i>El site-specific.</i>	1a sesión. (4h). MARCO TEÓRICO: Salida al museo del Trepàt de Tàrrega donde haremos una visita para conocer el espacio expositivo de nuestro proyecto de arte.
2	Desarrollo del proyecto artístico.	1a sesión. (4h). Creación de grupos / Creación videoblog sobre la experiencia en Trepàt.
3	<i>La imagen plàstica y la imagen tecnològica.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La imagen plàstica y la imagen tecnològica.</i> 2a sesión. (2h). PRÀCTICAS G1: <i>Pràcticas en el aula.</i>

4	<i>La tecnología como fuente de experimentación estética.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La tecnología como fuente de experimentación estética.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula.</i>
5	<i>*Conferencia del artista digital Daniel Canogar.</i>	1a sesión. (4h). MARCO TEÓRICO:
6	<i>La era de la imagen en TV.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La era de la imagen en TV.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula.</i>
7	<i>Fluxus</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Fluxus</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula.</i>
8	<i>Presentaciones</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentaciones.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Presentaciones.</i>
9	<i>Exámenes parciales.</i>	Examen Parcial.
10	<i>Visita Fundació Sorigué.</i>	1a sessió. (4h). <i>Visita Fundació Sorigué.</i>
11	<i>El Net art.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El Net art.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula.</i>
12	<i>Visita de la artista Pilar Rosado</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Arte i tecnologia, artista Pilar Rosado.</i>
13	<i>Arte y era Digital.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Arte y era Digital.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula.</i>
14	<i>Presentación Proyectos. Fábrica Trepas.</i>	1a sesión. (4h). Presentación Proyectos.
15	<i>Festivo</i>	Festivo
16 17	<i>Exámenes Parciales.</i>	Examen parcial.
18	<i>Tutorías.</i>	Tutorías.

19	Exámenes de recuperación.	<i>Examen Recuperación.</i>
----	---------------------------	-----------------------------

***Durante las clases teóricas los alumnos tendrán que coger apuntes de los contenidos que se expondrán en el aula. El profesor librará y colgará en el campus virtual algunos materiales expuestos en el aula, pero es responsabilidad del alumnado realizar las lecturas, y coger los apuntes de clase. Los temas pueden cambiar de semana según la disponibilidad de algunos requisitos que no se pueden prever.**

Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación se fundamentan en la observación, el seguimiento y el control de los procesos de cambio producidos en los trabajos que ha llevado a cabo el alumnado, así como en el desarrollo del proceso proyectual y creativo.

Acrónimo	Actividad Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
P1	Examen Parcial 1	20%	No	No	Si	No
P2	Examen Parcial 2	20%	No	No	Si	No
PRA 1	Proyecto INDIVIDUAL	25%	No	No	Si	No
PRA 2	Proyecto GRUPAL	25%	No	Si	Si	No
FO	Fòrum	10%	No	No	No	No

NOTA_FINAL (25% P1 + 25% P2, = 50%) + 20% PRA1 + 20% PRA2 + 10%FO

Para superar la asignatura hace falta que la **NOTA_FINAL** sea igual o mayor que 5.

En caso de que **NOTA_FINAL** sea inferior a 5, el alumnado podrá realizar un examen de recuperación durante el periodo indicado en la web de la EPS.

Si tiene que realizar la recuperación, la **NOTA_FINAL** se calculará con la siguiente ponderación: Nota examen recuperación 60% + Pra 1 20% + Pra 2 20%.

Bibliografía y recursos de información

Bibliografía recomendada:

Aguirre, P. (2014). *La línea de producción de la crítica*. Barcelona: Consonni.

Albaran, J. (2019). *PERFORMANCE Y ARTE CONTEMPORÁNEO "DISCURSOS, PRÁCTICAS, PROBLEMAS"*. Basicos Arte Cátedra.

Alonso, C. (2019). *Recomposicions maquíniques*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.

Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.

Colorado, A. (2019). *La mirada múltiple. Imagen y tecnología en el arte moderno*. Madrid: Ediciones Complutense.

Crespo, JL. (2012). *Discursos sobre arte digital*. Malaga: Eumed.net.

Green, B. (2009). *El Universo Elegante*. Barcelona: Drakontos Bolsillo.

Iges, J. (2016). *Conferencias sobre arte sonoro*. Madrid: Árdora Ediciones.

Iglesias, R. (2016). *Arte y Robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: Casimiro.

Litch, A. (2007). *Sound art*. New York: Rizzoli editions.

Molina, A y Landa, K. (2000). *Futuros emergentes, Arte interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputació de València. Institut Alfons el Magnànim.

Paul, C. (2015). *Digital art*. London: Tames and Hudson.

Schafer, M. (1977). *The Soundscape*. Rochester: Destiny Books.

Webs de interés:

CCCB. Centre de cultura contemporània de Barcelona: <https://www.cccb.org/ca>

MACBA. Museu d'art Contemporani de Barcelona. <https://www.macba.cat/ca>

ADA, Archive of Digital Art: <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>

Fundació Soriguè: <https://www.fundaciosorigue.com/ca/>

Museu del Trepat: <https://www.museutrepat.cat/ca/>

Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/news/de/>

Arts At Cern: <https://arts.cern/>

MOMA: <https://www.moma.org/>

Centre d'art La Panera: <http://www.lapanera.cat/>

Filmografía y vídeos destacados:

Entrevista Isidoro Valcarcel Medina: <https://vimeo.com/99293097>

Vídeo i art digital: INJUVE: <https://www.rtve.es/television/20001030/video-arte-digital-2000/325876.shtml>

Daito Manabe: <https://www.youtube.com/watch?v=pu05dDGGdrk>