



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
ARTE Y CULTURA DIGITAL

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2023-24

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	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN			
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	60 Horas de clase. 90 Horas de trabajo académico 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
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	6	Despacho 1.22. Horario a consultar con el profesor.

Información complementaria de la asignatura

La asignatura de “Arte y Cultura Digital” que forma parte de la Mención en Arte Digital está orientada a proporcionar los fundamentos teóricos sobre la evolución del arte y la cultura digital en las últimas décadas del siglo XX y el siglo XXI analizando, mostrando y generando proyectos, que abordan tópicos del arte contemporáneo actual.

Los alumnos se adentran en la primera experiencia de un encargo expositivo para un contexto real con el Museo Trepal de Tárrega (con el que he establecido un convenio para la exposición de los trabajos de los alumnos). A partir de la idea de “deriva rizomática”, los alumnos generarán un proyecto de investigación artística mediante la documentación y los archivos del museo, para recontextualizar un espacio patrimonial. Durante el proceso creativo se invita a un artista de prestigio internacional para realizar una charla y acompañamiento tutorial de los alumnos. Durante la asignatura también se realizan dos salidas, una a la sede de la Fundación Sorigué (que contiene una de las colecciones de arte contemporáneo más importantes de España) y la segunda al Centro de Arte la Panera de Lleida.

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 sintetizan e integran 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

El programa está estructurado en dos Bloques, cada tema se trabaja durante 2 semanas.

1- Transformación de la cultura y el arte del siglo XX al XXI.

- a. El site-specific.
- b. La imagen plástica y la imagen tecnológica.
- c. La tecnología como fuente de experimentación estética y crítica.

2- Nuevas formas de arte.

- a. El net-art.
- b. Tecnología y arte robótico.
- c. Arte, naturaleza y tecnología-ODS (Objetivos Desarrollo Sostenible en el arte).

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 CON EL QUE PUEDEN TRABAJAR LOS ALUMNOS.

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	BLOQUE	TEMÁTICA	DESCRIPCIÓN	Entregas
1	1	El site-Specific.	Salida Museo Trepas.	
2	1	El site-Specific.	Trabajo aula. Creación de grupos, defensa del	FO
3	2	La imagen plástica y la imagen tecnológica.	Transformación y cambio de paradigma en el arte del siglo XX.	
4	2	La imagen plástica y la imagen tecnológica.	Movimientos y referentes culturales del siglo XX.	

5	3	La tecnología como fuente de experimentación crítica y estética.	Herramientas digitales de creación contemporánea. (Touchdesigner, Arduino, IA, VR, interacción, etc.).	
6	3	La tecnología como fuente de experimentación crítica y estética.	Visita Artista de Renombre Internacional	
7	4	El Net-Art.	SALIDA FUNDACIÓN SORIGUÉ*	FO
8	4	El Net-Art.	Referentes históricos del Net Art	
9	Semana de Parciales.			PRO1
10	5	Tecnología y arte robótico.	Antecedentes del arte robótico en la cultura.	
11	5	Tecnología y arte robótico.	Desarrollo y referentes del arte cibernético.	
12		Tutorías individualizadas	Tutorías Individualizadas de proyectos	
13	6	Arte, naturaleza y tecnología. ODS en el arte.	SALIDA CENTRO DE ARTE LA PANERA*	FO
14	6	Arte, naturaleza y tecnología. ODS en el arte.	Arte y naturaleza y relación de la tecnología con los espacios multiespecies.	PRO 2
15		Presentación Obras Museo Trepat.	Exposición de proyectos en el Museo Trepat	P2
16	Semana exámenes.			P1
17	Semana exámenes.			
18	Semana tutorías.			
19	Semana exámenes recuperación			RECUP.

Para la correcta realización de la asignatura, los estudiantes deben tener un cuaderno de notas o libro de anotaciones que deben llevar a todas las clases, donde recogerán ideas, anotaciones de las exposiciones,

debates, reflexiones, pegaran imágenes, realizaran esbozos, dibujos y bocetos, y será su diario de campo de la asignatura.

***Algunas de las fechas establecidas en esta organización pueden sufrir cambios dependiendo de la disponibilidad de los espacios expositivos.**

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	Actividades Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
P1	Examen Final teoría curso (semana post-vacaciones Navidad).	25%	No	No	Si	Si
PRO1	Proyecto Arte Digital Museo Trepát.	25%	No	Si	Si	No
PRO2	Proyecto individual Libro artista.	25%	No	No	Si	Si
FO	Foro de debate entorno a salidas a exposiciones / Discusiones.	10%	No	No	No	No
P2	Presentación Oral Pública en el Museo de sus trabajos.	15%	No	Si	Si	No

La **NOTA_FINAL** se calculará: $(25\% P1 + 25\% P2, = 15\%) + 25\% PRO1 + 25\% PRO2 + 10\%FO$.

Para tener superada 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 por las recuperaciones en la web de la EPS.

Si algún alumno tiene que realizar la recuperación, la **NOTA_FINAL** se calculará con la siguiente ponderación: Nota

examen Recuperación 50% (con nota mínima de 5) + PRO1 25% + PRO2 25%. Si el estudiante no llega a la nota mínima de 5, pero la media con las prácticas queda aprobada, la nota que restará al expediente será de 4.9.

** La Evaluación Alternativa a la cual se pueden acoger estudiantes que cumplan los requisitos establecidos a la normativa de evaluación de la UDL, implicará la realización de un examen con el 100% del contenido o marco teórico de la asignatura, y además se tendrá que cumplir un proyecto de creación artística a consensuar con el profesor. La ponderación será: **NOTA FINAL** 50% Examen (nota mínima de 5) + 50% Proyecto artístico. En caso de tener que recuperar la asignatura se podrá realizar el examen de recuperación y la recuperación del proyecto de creación artístico. El examen de recuperación tendrá una nota mínima de 5. En caso de no superar esta nota mínima en el examen y que la media con las prácticas quede aprobada, la nota que restará al expediente será de 4.9 como establece la normativa de evaluación.

Bibliografía y recursos de información

Bibliografía obligatoria:

Haraway, D. (1985). Manifiesto Ciborg. Madrid, KÁotica libros
Bauman, Z. (2017). El mundo Líquido. Paidós Iberica.

Bibliografía recomendada:

- Albarán, J. (2019). PERFORMANCE Y ARTE CONTEMPORÁNEO "DISCURSOS, PRÁCTICAS, PROBLEMAS". Básicos Arte Cátedra.
- Alonso, C. (2019). Recomposicions maquíniques. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Benjamin, W. (1935-1989) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Buenos Aires, Taurus.
- Colorado, A. (2019). La mirada múltiple. Imagen y tecnología en el arte moderno. Madrid: Ediciones Complutense.
- Crespo, J.L. (2012). Discursos sobre arte digital. Málaga: Eumed.net.
- Haraway, D. (2019). Seguir con el problema. Bilbao, Ediciones Consonni.
- 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.
- Scolari, C y Rapa, F. (2019). Media Evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas. Buenos Aires, La Marca editorial.

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 Trepapat: <https://www.museutrepapat.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/>

Bill Viola: <https://www.billviola.com/>

Daniel Canogar: <http://www.danielcanogar.com/>

Maria Castellanos - <http://mariacastellanos.net/?/=lang/es>

Matt Collishaw- <https://matcollishaw.com/>