



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**LABORATORIO PARA
CREACIONES ARTÍSTICAS**

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	LABORATORIO PARA CREACIONES ARTÍSTICAS			
Código	102073			
Semestre de impartición	2o 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	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN			
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
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	6	Despacho 122. Horario a consultar con el profesor.

Objetivos académicos de la asignatura

- Adquirir capacidades para poder trabajar en equipo con el objetivo de obtener co-creaciones artísticas.
- Establecer estrategias para la gestión de tareas con un fin común en el contexto artístico.
- Capacidad de integrar, aportar y adaptar ideas de uno mismo y de los demás en el contexto artístico para las creaciones artísticas.
- Ser capaz de crear a partir de la experiencia aprendida de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte.

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 sinteticen 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: La visión transformadora del arte en la sociedad.

Inicios arte cibernetico.

Una mirada reciente a la historia del arte digital.

La tecnología digital como herramienta de creación.

El papel de la mujer en el arte contemporáneo.

El sonido y los procesos tecnológicos creativos.

Vida artificial e inteligencia artificial.

Bloc 2: Nuevas fronteras del arte.

La pérdida del control en la interacción.

Database aesthetics y visualización de datos.

El arte transgénico.

Arte y ecología.

La crítica de 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 se trabajará a partir de textos de referentes culturales y artísticos para lograr conocimientos amplios de este campo.

- Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.

- * Estudio de proyectos artísticos.

- Debates y reflexiones en torno a la observación analítica de la cultura artística del siglo XX y XXI.

- * Visita de profesionales del sector. El arte como herramienta vertebradora de la sociedad.

Pensamiento crítico y desarrollo de métodos de investigación para crear proyectos de arte.

- Elaboración y creación de proyectos artísticos

- Participación en convocatorias artísticas.

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>Presentación del Curso. Arte y los inicios de los sistemas cibernéticos Gordons Pask</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentación del Curso. Arte y los inicios de los sistemas cibernéticos Gordons Pask</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
2	<i>Una mirada reciente al arte Digital.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Una mirada reciente al arte Digital.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
3	<i>La tecnología Digital como herramienta de creación.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La tecnología Digital como herramienta de creación.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
4	<i>Las mujeres en el arte contemporáneo</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Las mujeres en el arte contemporáneo</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
5	<i>El sonido y los procesos creativos. Tecnología sonora.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El sonido y los procesos creativos. Tecnología sonora.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
6	<i>Vida e inteligencia artificial en el arte.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Vida e inteligencia artificial en el arte.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
7	<i>Arte y ecología.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Arte y ecología.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
8	<i>Presentación Proyectos</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentación Proyectos</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Presentación Proyectos</i>
9	<i>Exámenes parciales</i>	examen parcial 1.
10	<i>La pérdida del control en la interacción.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La pérdida del control en la interacción.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
11	<i>Database aesthetics y visualización de data.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Database aesthetics y visualización de data.</i>

12	<i>El arte transgénico.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El arte transgénico.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
13	<i>Arte y ecología</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Arte y ecología</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
14	<i>La crítica de arte.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La crítica de arte.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Laboratorio de creaciones artísticas.</i>
15	<i>Presentación Proyectos</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentación Proyectos</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Presentación Proyectos</i>
16 17	<i>Exámenes Parciales</i>	examen parcial 2.
18	<i>Tutorías</i>	<i>Tutorías a demanda de los alumnos.</i>
19	Exámenes de recuperación	Exámenes de recuperación

***Durante los 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 los lecturas, y coger los apuntes de clase.**

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	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
PRO 1	Proyecto 1 Proyecto arte digital	25%	No	No	Si	No
P1	Parcial 1	20%	No	No	Si	No
PRO 2	Proyecto 2 Performance artístico digital	25%	No	Dependerá de los alumnos/as	Si	No

P2	Parcial 2	20%	No	No	Si	No
FO	Foro	10%	No	No	No	No

NOTA_FINAL PRO 1 + P1 + PRO 2 + P2 + FO = 100% de la Nota.

Para tener la asignatura superada hace falta que la **NOTA_FINAL** sea igual o mayor a 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*** 50% + Pra 1 25% + Pra 2 25%.

***Para poder hacer media en el examen de recuperación, este tendrá una nota mínima de 5. En caso contrario a que no se llegue al 5, la asignatura permanecerá suspensa y no se hará media.**

Bibliografía y recursos de información

Lectures Recomanades:

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 maquinaiques*. 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.

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

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

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.