



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**LABORATORIO PARA
CREACIONES ARTÍSTICAS**

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2023-24

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	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
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.

Información complementaria de la asignatura

La asignatura “Laboratorio para Creaciones Artísticas” es una asignatura de la mención en Arte Digital y está orientada al desarrollo práctico de proyectos de creación artística en el ámbito digital, basados en todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los años cursados durante el grado en diseño digital y tecnologías creativas. Mediante el estudio de referentes del contexto artístico contemporáneo, una base que contextualice del marco teórico y la exposición de sus proyectos en un entorno expositivo real, entran en las dinámicas del contexto del arte digital y tecnológico.

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 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 de los bloques se trabajará durante 2 semanas del curso.

1- La visión transformadora del arte en la sociedad.

- a) Una mirada reciente al arte digital.
- b) El papel de la mujer en el arte contemporáneo y arte digital.
- c) La crítica de arte.

2- Nuevas fronteras en el arte.

- d) La tecnología digital como herramienta de creación.
- e) Vida artificial e inteligencia artificial.
- f) La pérdida de control en la interacción.

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

LABORATORIO PARA CREACIONES ARTÍSTICAS 2023-24

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	Una mirada reciente al arte digital	Evolución del arte digital desde los años 70 hasta la actualidad.	
2	1	Una mirada reciente al arte digital	Introducción a una convocatoria artística. Conozcamos en contexto, búsqueda de centros de arte y becas.	
3	2	El papel de la Mujer en el arte contemporáneo.	Mujeres Referentes del arte contemporáneo.	
4	2	El papel de la Mujer en el arte contemporáneo.	La mujer en el Arte digital.	
5	3	La crítica de arte.	Visita de 1 Comisario.	
6	3	La crítica de arte.	La curadoría del arte, como conceptualizar una exposición.	
7	4	La tecnología digital como herramienta de creación.	Investigación sobre las tecnologías de vanguardia en el arte.	
8		Semana de Parciales.		
9	4	La tecnología digital como herramienta de creación.	Tutorías individualizadas para seguimiento de proyectos.	
10	5	Vida artificial e IA.	Visita artista especialista en IA.	
11	5	Vida artificial e IA.	Explorando los algoritmos GAN.	
12		Tutorías individualizadas	Seguimientos y Tutorías Individualizadas de proyectos	
13	6	La pérdida de control en los procesos de interacción en el arte.	SALIDA EXPOSICIÓN BCN	
14	6	La pérdida de control en los procesos de interacción en el arte.	Como explorar la interacción en el arte.	PRO 1 PRO 2
15		Presentación de Proyectos	Presentación en espacio expositivo Lleida.	P1
16		Semana exámenes.	Examen Final Teoría.	P2
17		Semana exámenes.		
18		Semana tutorías.		
19		Semana exámenes recuperación	Examen de recuperación.	RECUP.

***Durante las clases teóricas los alumnos tendrán que coger apuntes de los contenidos que se expondrán en el aula. El profesor 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.

Para la correcta realización de la asignatura, los estudiantes tienen que tener un cuaderno de notas o libro de anotaciones que tienen que llevar a todas las clases, donde recogerán ideas, anotaciones de las exposiciones, debates, reflexiones, pegarán imágenes, realizarán esbozos, dibujos y será su diario de campo de la asignatura.

Algunas de las fechas establecidas en esta organización pueden sufrir cambios dependiente 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	Presentación Oral Investigación proyecto individual.	15%	No	No	Si	No
PRO1	Proyecto Arte Digital individual	35%	No	No	Si	Si
PRO2	Proyecto artístico grupal	25%	No	Si	Si	No
P2	Examen final asignatura	25%	No	No	SI	Si

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

Para tener superada la asignatura hace falta que **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 se tiene que realizar la recuperación, la **NOTA_FINAL** se calculará con la siguiente ponderación: Nota examen recuperación* 40% + PRO 1 35% + PRO 2 25%.

Para poder hacer media el examen de recuperación tiene una nota mínima de 5. En caso contrario al hecho que no se llegue al 5 y la media de la asignatura salga aprobada, esta permanecerá con una nota final de 4.9 como indica la Normativa de Evaluación.

** 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 y que la media con las prácticas quede aprobada, la nota que restará al expediente será de 4.9 como se establece en la normativa de evaluación.

Bibliografía y recursos de información

Bibliografía obligatoria:

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

Bibliografía:

- Aguirre, P. (2014). *La línea de producción de la crítica*. Barcelona: Consonni.
- Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.
- 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.
- Paul, C. (2015). *Digital art*. London: Tames and Hudson.
- Roquero, T y Parreño JM (2015). *Arte y ecología*. Madrid Ediciones UNED.
- Schafer, M. (1977). *The Soundscape*. Rochester: Destiny Books.
- Radiotelevisión Española. (2023). Metrópolis. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/>