



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
ARTE Y DISEÑO DIGITAL

Coordinación: BARQUE DURAN, ALBERT

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	ARTE Y DISEÑO DIGITAL			
Código	102171			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL	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	2	1	
Coordinación	BARQUE DURAN, ALBERT			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	40% Presenciales. 60% Trabajo autónomo del estudiante.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Inglés, Catalán y Español			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
BARQUE DURAN, ALBERT	albert.barque@udl.cat	9	

Información complementaria de la asignatura

El curso está organizado en 5 semanas intensivas.

Semanas: 2, 4, 7, 11 y 15 según el "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2019-2020: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

Objetivos académicos de la asignatura

De forma esquemática, los objetivos de la asignatura son:

- Conocer los diferentes estilos y tendencias propias del arte digital así como las diferentes técnicas para elaborar o terminar representaciones gráficas mediante la aplicación de técnicas digitales.
- Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos desarrolladas por las distintas civilizaciones desde la Antigüedad hasta la actualidad.
- Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito artístico.
- Conocer el lenguaje artístico y utilizar la terminología propia de la disciplina.
- Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar una obra de arte.
- Conocer el mundo del artista y sus relaciones con la sociedad.
- Adquirir capacidad estética y saber expresar sentimientos e ideas propias ante la contemplación de las creaciones artísticas, respetando la diversidad de percepciones ante la obra de arte y superando estereotipos y prejuicios.
- Saber reconocer y valorar las posibilidades de los espacios virtuales y del arte digital.
- Entender la diferencia entre Arte y Diseño.
- Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos aplicados al diseño a lo largo de la historia.
- Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito del diseño
- Reconocer y analizar obras y autores de los diferentes ámbitos del diseño, en particular de los que ya forman parte de la historia o de nuestro entorno actual, y relacionarlos con los hechos y las características propias de su contexto.
- Conocer el lenguaje y utilizar la terminología propia del diseño.
- Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar el diseño de comunicados visuales así como de los propios diseños.
- Valorar las vertientes funcionales, comunicativas, de contexto y de factibilidad propios de toda producción de diseño.
- Conocer las diferentes aplicaciones del diseño digital (modularidad, tipografía, imagen corporativa, publicidad, señalética, maquetación, packaging, multimedia) a partir de una metodología proyectual.
- Conocer el mundo del diseñador y sus relaciones con la sociedad.

Competencias

Competencias básicas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de

su campo de estudio

Competencias transversales

CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

Competencias generales

CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital

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

Competencias específicas

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

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

Contenidos fundamentales de la asignatura

BLOQUE 1

Lo antiguo i lo nuevo.

Workshop: Fotogrametría con fantasía.

Práctica: "Quién soy yo?"

BLOQUE 2

Diseñando Experiencias

Workshop: Album Release

Práctica: Mapas Experienciales

BLOQUE 3

Nuevas Realidades

Workshop: AR (Realidad Augmentada)

Práctica: Disseny de filtres amb realitat augmentada.

BLOQUE 4

Rompiendo Formatos

Workshop: TouchDesigner

Práctica: Poesía Dinámica

BLOQUE 5

Futuros.

Evolución y transformación del arte.

Visitas y "Guest Lectures".

Ejes metodológicos de la asignatura

- El curso está organizado por 5 bloques de temáticas distintas. Cada semana intensiva se corresponde a 1 bloque diferente.

En las sesiones de teoría se presentarán, discutirán y defenderán las lecturas obligatorias de carácter teórico correspondientes a los 5 bloques. Dichas lecturas tienen los siguientes objetivos: (1) comprensión y aprendizaje, (2) reflexión, (3) generación de opiniones y discursos críticos.

En las sesiones de prácticas se cubrirán los proyectos de carácter aplicado correspondientes a los 5 bloques. Dichos proyectos tienen los siguientes objetivos: (1) comprensión y aprendizaje, (2) planificación y gestión, (4) ejecución, (5) presentación/entrega.

El trabajo autónomo del estudiante consiste en la preparación de las lecturas de las sesiones teóricas (con sus correspondientes ejercicios) y en la ejecución de los proyectos de carácter aplicado.

Plan de desarrollo de la asignatura

*Los materiales de las distintas semanas/bloques se encontrarán correspondientemente organizados y colgados en el Campus Virtual para poder descargar.

BLOQUE 1

Lo antiguo i lo nuevo.

Workshop: Fotogrametría con fantasía.

Práctica: "Quién soy yo?"

BLOQUE 2

Diseñando Experiencias

Workshop: Album Release

Práctica: Mapas Experienciales

BLOQUE 3

Nuevas Realidades

Workshop: AR (Realidad Augmentada)

Práctica: Disseny de filtres amb realitat augmentada.

BLOQUE 4

Rompiendo Formatos

Workshop: TouchDesigner

Práctica: Poesía Dinámica

BLOQUE 5

Futuros.

Evolución y transformación del arte.

Visitas y "Guest Lectures".

Sistema de evaluación

Examen Parcial 1: 20%

Examen Parcial 2: 20%

Práctica Bloque 1: 10%

Práctica Bloque 2: 10%

Práctica Bloque 3: 10%

Práctica Bloque 4: 10%

Participación: 20%

*Para aprobar la asignatura la mediana de los exámenes tiene que ser ≥ 5 , teniendo en cuenta que ninguno de los exámenes puede tener menos de un 4.

Bibliografía y recursos de información

- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J., & Elam, K. (2010). Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design.
- Dondis, D. A. (1973). A primer of visual literacy. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Hunstman, P (2015). Thinking About Art: A Thematic Guide to Art History
- Berger, J., Dobb, M., & BBC Enterprises. (1972). Ways of seeing. London: BBC Enterprises.
- Hustwit, G (2007) Helvetica.
- Netflix (2017) Abstract: The Art of Design.