



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
ARTE Y DISEÑO DIGITAL

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEP A

Año académico 2023-24

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
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA
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	LANDA MARITORENA, KEPA		
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL		
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	<p>Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. (40% de la dedicación)</p> <p>En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas.</p> <p>El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales. (60% de la dedicación)</p>		
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.		
Idioma/es de impartición	Castellano, con abundante material en inglés		
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas		

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LANDA MARITORENA, KEPA	kepa.landa@udl.cat	9	Escribir un correo para concertar una tutoría. Miércoles de 12 a 14.

Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- **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 significativas 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 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

- **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

Competencias Transversales

- CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

Contenidos fundamentales de la asignatura

Historia del Arte

- Arte analógico vs. arte digital
- Fundamentos artísticos
- Fundamentos del arte digital
- Relación entre arte y diseño

Historia del diseño

- Fundamentos del diseño
- Fundamentos del diseño digital.

A 10/9

Ejes metodológicos de la asignatura

1. Clases magistrales
3. Prácticas
4. Trabajo en grupo
12. Presentación oral

Plan de desarrollo de la asignatura

Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Día	Actividad	Actividades practicas
1		Presentación. Vanguardias	

2	Postmodernidad. Audiovisual. Instalaciones.	Entrega y presentación
3	Arte Digital	
4	Arte Interactivo	Entrega y presentación
5	Visita	
6	Arte en Internet	
7		Entrega y presentación
8	Análisis Audiovisual	Análisis Audiovisual
9	Examen	
10	Historia de Diseño	
11	Entrega y presentación trabajo 3	Presentación
12	Diseño Sonoro	
13	“ “	
14	Diseño y Ciencia	
15		Presentación
16-18	Examen	
19	Tutorías	
20	Recuperación	

* Este calendario puede sufrir cambios en función de las necesidades del curso, en especial si se realizan actividades fuera del aula.

Las presentaciones in situ y defensa de los proyectos son obligatorias.

El curso termina el 1 de Julio

Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
T1	Trabajo 1	5%		SI	NO	NO
T2	Trabajo 2	5%		NO	NO	NO
T3	Trabajo 3	5%		NO	NO	NO
Pru1	Prueba 1	35%	5	NO	SI	SI
T4	Trabajo 4	5%		NO	NO	NO
T5	Trabajo 5	5%		NO	NO	NO
T6	Trabajo 6	5%		SI	NO	NO
Pru2	Prueba 2	35%	5	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = (\text{T1} + \text{T2} + \text{T3} + \text{Pru1}) + (\text{T4} + \text{T5} + \text{T6} + \text{Pru2})$$

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5, habiendo aprobado ambos exámenes.

Para poder optar a la suma de las notas de los trabajos será condición necesaria obtener 5 o más en las Pruebas 1

y 2.

En caso de no ser así se podrá presentar a la prueba de recuperación que no se haya aprobado en prueba ordinaria.

El plagio supondrá un 0 en toda la sección se produzca.

La falta de respeto hacia un profesor u otro alumno podrá ser penalizada con -1 punto en la nota final, aparte de lo definido en los reglamentos de la Universidad.

Las faltas de ortografía en el examen o trabajos se consideran defectos del trabajo y penalizarán la calificación (1 décima por cada 2 faltas). Se eximirán las 3 primeras como posibles erratas.

1/2/24

Bibliografía y recursos de información

- Argan, G. C. (2004). *El arte moderno* (Vol. 27). Ediciones AKAL.

De Olivera, N., Oxley, N., & PETRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. Thames & Hudson.

Argan, Giulio Carlo. *El Arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. 2a ed. Madrid: Akal, 1998.

De Olivera, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (1994). *Installation Art. Washington: Smithsonian Institution*.

Gombrich E.H.: *La Historia del Arte*, Phaidon, Londres y Nueva York 1997

Jaschko, J. ; Evers, L (2010) *El proceso como paradigma Fundación La Laboral, Asturias*.

Lucie-Smith, Edward: *Art Today*, Phaidon, London 2000

Meggs, Philip B., Javier León Cárdenas, and Laila. *Tame Shear. Historia del diseño gráfico*. 1a ed. en español. México [etc: McGraw Hill, 2000.

Norman, Donald A. *La Psicología de los objetos cotidianos*. 2a ed. Madrid: Nerea, 1998.

Schwarz, H. P., Schwarz, H. P., & Schwarz, H. P. (1997). *Media--art--history: Media Museum*, ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe. Munique Nova Iorque: Prestel.

Wilson, S. (2002). *Information arts. Intersection of Art, Science*.

Popper, F., (1993). *Art of the electronic age* . Londres: Thames and Hudson.

Ars Electrónica Archive <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe <https://zkm.de/en>

Netflix (2017) *Abstract: The Art of Design*.

Se aportará bibliografía específica en función de los temas tratados.