



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **CONTENIDOS DIGITALES**

Coordinación: BARQUE DURAN, ALBERT

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

| | | | | |
|--|--|---------------|-----------------|------------------|
| Denominación | CONTENIDOS DIGITALES | | | |
| Código | 102178 | | | |
| Semestre de impartición | 1R 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 | PRAULA | 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: 4, 7, 10, 13 y 15 según el "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2020-2021: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

Los alumnos podrán contactar con el profesor para hacer tutoría o seguimiento de la asignatura fuera de las clases presenciales de 3 formas diferentes: mensajes directos (tipo correo) con el profesor a través del Campus Virtual, videoconferencias con el profesor a través del Campus Virtual, reuniones con cita previa durante las semanas específicas establecidas según el calendario académico.

Objetivos académicos de la asignatura

De forma esquemática, los objetivos de la asignatura son:

- Introducción a los contenidos digitales, origen y evolución.
- Clasificación de los contenidos digitales: audio, imagen, vídeo.
- Diseño y creación de contenidos digitales.
- Procesamiento de contenidos digitales: análisis de uso y consumo en el comercio electrónico.
- La distribución de los contenidos digitales.
- Saber identificar los diferentes contenidos digitales y su ámbito de uso.
- Conocer los aspectos sociales y culturales asociados al consumo digital.
- Relacionar los contenidos digitales y su uso con las plataformas y redes sociales.
- Crear, a la vez que definir, el comportamiento y finalidad adecuada a los contenidos digitales en función de su aplicación final y la plataforma de presentación.
- Ser capaces de analizar el impacto de los contenidos digitales.

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

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

Competencias generales

CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales

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

CG6. Entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales

CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

CG9. Conocer las principales claves y tendencias en los entornos digitales

Competencias específicas

CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web.

Contenidos fundamentales de la asignatura

BLOQUE 1

Los Medios De Comunicación

Elementos básicos de fotografía: toma, edición y producción.

(Semana de sesión de fotos)

BLOQUE 2

La Industria Cultural

Elementos básicos de audio: grabación, edición y producción

(Semana de grabación de audio)

BLOQUE 3

Big Data

Expresión de información: Visualización de Datos

(Semana de tratamiento de datos)

BLOQUE 4

Humanidades Digitales

Elementos básicos de vídeo: grabación, edición y producción

(Semana de grabación de vídeo)

BLOQUE 5

Cyberculturas.

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.

Semana 4

BLOQUE 1

Los Medios De Comunicación.

Elementos básicos de fotografía: toma, edición y producción.

(Semana de sesión de fotos)

Semana 7

BLOQUE 2

La Industria Cultural.

Elementos básicos de vídeo: grabación, edición y producción.

(Semana de grabación de video).

Semana 10

BLOQUE 3

Big Data.

Elementos básicos de audio: grabación, edición y producción.

(Semana de grabación de audio).

Semana 13

BLOQUE 4

Humanidades Digitales.

Expresión de información: Visualización de Datos.

(Semana de tratamiento de datos).

Semana 15

BLOQUE 5

Cyberculturas

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

- McLuhan, Marshall. "The Medium is The Message." In *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press, 1994. ISBN: 9780262631594.
- Adorno, Theodor, and Max Horkheimer. "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception." In *Dialectic of Enlightenment*. Stanford University Press, 2007. ISBN: 9780804736336.
- Geertz, Clifford. "Thick Description: Towards an Interpretive Theory of Culture." In *The Interpretation of Cultures*. Basic Books, 1977. ISBN: 9780465097197.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, and Joshua Green. "Where Web 2.0 Went Wrong." In *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked*. NYU Press, 2013. ISBN: 9780814743508.
- Bush, Vannevar. "As We May Think." *The Atlantic*, July 1945.
- Boyd, Danah, and Kate Crawford. "Six Provocations for Big Data." *A Decade in Internet Time: Symposium on the Dynamics of the Internet and Society*, September 2011.
- Blair, Ann. "Information Overload: Then and Now." *The Chronicle of Higher Education*, November 28, 2010.
- David Bodenhamer. "The potential of spatial humanities".
- Drucker, Johanna. "Humanities Approaches to Graphical Display." *Digital Humanities Quarterly* 5, no. 1 (2011).

- Tufte, Edward R. "Color and Information." In *Envisioning Information*. Graphics Press, 1990. ISBN: 9780961392116.