



GUÍA DOCENTE

CONTENIDOS DIGITALES

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEP A

Año académico 2023-24

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/BÁSICA	Presencial
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA	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	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 documentación 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\profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LANDA MARITORENA, KEPA	kepa.landa@udl.cat	9	Enviar un correo para acordar una cita. kepa.landa@udl.cat

Información complementaria de la asignatura

Adaptaciones a la metodología a causa del COVID-19

Por la situación actual del COVID-19, en la realización de clases se añade el uso de:

- Apertura de foros para resolver dudas y generar hilos de contenido
- Videoconferencias para impartir conocimientos o resolver dudas
- Entrega de material en formato electrónico de los contenidos que se explicarían de forma oral en clase.

Adaptaciones a la evaluación a causa del COVID-19

Se mantiene el mismo número y porcentaje de actividades evaluables, con la característica que estas se realizarán de forma virtual.

Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- 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

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

1. Introducción a los contenidos digitales, origen y evolución.
 1. Historia de los medios.
2. Clasificación de los contenidos digitales: audio, imagen, vídeo.
 1. Imagen
 2. Audio
 3. Vídeo
3. Estándares de codificación de vídeo y de imagen.
 1. Formatos de imagen
 2. Formatos de audio
 3. Formatos de vídeo
4. Diseño y creación de contenidos digitales.
5. Procesamiento de contenidos digitales: análisis de uso y consumo en el comercio electrónico.
6. La distribución de los contenidos digitales.
 1. Formatos de publicación.

Ejes metodológicos de la asignatura

- Clases magistrales
- Resolución de problemas
- Prácticas

Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad Teoría	Actividad Prácticas
1	T1. Introducción. Imagen Grafica	Introducción	Imagen vectorial
2		Referentes	Imagen vectorial
3		Referentes	Creación de un proyecto de imagen gráfica digital Pr1
5		Entrega y presentación del proyecto	Presentación un proyecto de imagen gráfica digital Pr1
5	T2. Imagen Fotográfica	Introducción a la fotografía	Edición digital
6		Proyectos fotográficos	Edición digital
7		Asesoramiento sobre proyectos	Edición digital
8		<i>Conferencias y exposiciones</i>	<i>Visitas</i>
9	Entrega y presentación	Entrega y presentación del proyecto	Entrega y presentación Pr 2 imagen fotográfica
10	T3. Audio/Video	Introducción y Referentes	Grabación y Edición
11	T4. Estrategias narrativas	Referentes	Edición audiovisual
12		Referentes	Edición
13		Asesoramiento sobre proyectos	Edición

14	Entrega	Revisión del proyecto. Primera iteración	Entrega y presentación Proyecto audiovisual 3.1
14bis		Asesoramiento sobre proyectos	Edición
15		Asesoramiento sobre proyectos	Edición
16-17	Entrega y presentación 2 parcial	Entrega de la memoria y presentación del proyecto	Entrega y presentación Proyecto audiovisual 3.2
18	Tutorías		
19	Entrega y presentación de recuperación 1y 2		

Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
Pro1	Proyecto 1	30%	4	NO	SI	SI
Pro2	Proyecto 2	30%	5	NO	SI	SI
Pro3	Proyecto 3	40%	5	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = \text{Pro1} * 0,30 + \text{Pro2} * 0,30 + \text{Pro3} * 0,40$$

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5

Es necesario obtener la nota mínima en cada sección para poder hacer media. En caso contrario deberá presentarse dicha sección a la recuperación.

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.

Evaluación alternativa para quien haya solicitado y se le haya concedido renunciar a la evaluación continua.

Los proyectos serán los mismos.

Los porcentajes de valoración serán los mismos, pero en cada sección se exigirá la realización de un examen técnico que demuestre los conocimientos el día de la prueba. No bastará con traer trabajos acabados, sino que se realizará un prueba objetiva o examen de cada sección.

La presentación y evaluación será única el día que se asigne en el calendario de exámenes (fecha del parcial 2 valoración 100% de la nota, así como la fecha de la recuperación). En dicha fecha se deberán aportar todos los trabajos finales y tantos trabajos intermedios o iteraciones como se hayan pedido durante la evaluación continua, y se deberá explicar el proceso, que normalmente se explicaría en clase. Dado que estas entregas serán más prolongadas, se realizarán al final de la sesión.

El estudiante podrá establecerse su propio calendario y realizar las entregas de iteraciones parciales en el Campus Virtual y deberá pedir una tutoría para comentarios. Las entregas de trabajos intermedios tendrán al menos 7 días naturales de tiempo entre estas. De no ser así no se considerará que se han seguido los procesos adecuados. Por tanto, la última entrega intermedia para recibir algún comentario del trabajo en proceso será al menos 7 días antes de la entrega final.

El alumno notificará esta entrega fuera de los plazos marcados por correo al profesor (kepa.landa@udl.cat) NO por mensaje del Campus Virtual.

Dado que esta entrega queda fuera del seguimiento habitual de clase será responsabilidad del alumno informar de la

entrega y solicitar la tutoría de corrección intermedia fuera de los plazos habituales.

Bibliografía y recursos de información

- Tutorials Adobe

<https://helpx.adobe.com/es/creative-cloud/tutorials-explore.html>

Tutorials Creative Cow

<https://creativecow.net/category/tutorials/>

Fotógrafo Digital

https://fotografodigital.com/tutoriales-photoshop/100-video-tutoriales-en-espanol/#google_vignette

Meggs, Philip B., Historia del diseño gráfico. 1a ed. en español. México. McGraw Hill, 2000

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

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

Berger.E., Olenshlager, K. *Banquete, nodos y redes*. Catálogo de la exposición Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/>

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

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

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

Paul, C. (2007). *Feedback: del objeto al proceso y sistema. Catálogo de la exposición Feedback, Fundación La Laboral, Asturias*.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2007/exposiciones/feedback/catalogo-feedback/view>

[2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes](http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes)

Prada J.M. *Art*, (2021) *Imagens and Network Culture*. Colección Aula Magna. Ed. McGraw Hill

https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf

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*.