



Guia docent

804382 - IAD - Indústria de l'Art Digital

Última modificació: 06/09/2023

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Laguillo Abbad, Clara

Altres: Garcia Campos, Núria

METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu / lliçó magistral.
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Aprenentatge basat en problemes i en exposicions i defenses de pràctiques o treballs.
- Treball Autònom.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Interpretar la història de l'art digital, dels diferents formats i dels termes i les expressions que s'utilitzen a la indústria i ser capaç d'analitzar una peça d'art digital a partir de les seves característiques.

- Planificar les fases de creació i conèixer els diferents perfils professionals que intervenen i les tasques que desenvolupa cada perfil professional a la indústria i la creació digital, així com les tecnologies i programes informàtics que s'utilitzen actualment a la indústria.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00

Dedicació total: 150 h



CONTINGUTS

BLOC I: Introducció a l'art digital. Evolució i situació de la indústria de l'art digital

Descripció:

- 1- Introducció a la cultura digital
- 2 - Conceptes: Què és la indústria cultural? Què és l'art digital?
- 3 - Els mitjans digitals (o new media) terminologia i tipologia (formats)
- 4 - Història de l'art digital i figures rellevants
- 5 - Estat actual de l'art digital a Catalunya
- 6 - Fases en la creació digital segons tipologia, organització, metodologies, pressupostos
- 7 - Coneixement de l'evolució recent de la indústria i de la seva acceleració des de la institució pública

Activitats vinculades:

Pràctica 1

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 30h

BLOC II: Factors culturals en la indústria de l'art digital i fases de creació en l'art digital

Descripció:

- 8 - Tecnologies emergents i el seu impacte en la creació artística digital, en la creació de nous formats i sofisticació de l'art digital "tradicional"
- 9 - Anàlisi de les perspectives en la tecnologia, la cultura i les arts digitals en quant a: Democratització, Globalització, Interdisciplinarietat
- 10 - Formes d'experimentació: preservació i accés a l'art digital
- 11 - La tecnologia com a eina i com a mitjà
- 12 - La cibercultura i el capital digital
- 13 - Estudi del procés de creació en l'Art Digital: esdeveniments i estudis
- 14 - Canals de producció, canals de distribució, canals de comissariat
- 15 - Distribució i FESTIVALS
- 16 - Fases en la creació digital: cas pràctic

Activitats vinculades:

Pràctica 2

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 30h



BLOC III: La indústria, actors implicats i tecnologies involucrades

Descripció:

- 17 - Interacció social i comunitats virtuals, El domini públic i la cultura de la propietat
- 18 - Conceptes bàsics en el tractament d'arxius digitals i bones praxis del sector
- 19- Plataformes de distribució d'art digital, estratègies segons plataforma i tipologia d'art
- 20 - Experiència en creació d'art digital de nous mitjans, plataformes online, NFTs, interactius. Programes informàtics troncats en la creació artística digital
- 21 - El mercat: estudi i anàlisi de la competència, Definició de públic objectiu i creació d'un mapa d'usuari, Eines de màrqueting: de Facebook ads fins a guerrilla, Models de negoci i business model canvas
- 22 - Vies de finançament públic i privat. Estudis de viabilitat i capacitat de pivotar

Activitats vinculades:

Pràctica 3

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Aprenentatge autònom: 30h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

El sistema d'avaluació consisteix en 6 blocs diferents:

Un exercici d'entrega obligatòria a la fi del BLOC I, 10% de la nota final

Un exercici d'entrega obligatòria a la fi del BLOC II, 10% de la nota final

Un exercici d'entrega obligatòria a la fi de l'assignatura, 20% de la nota final

Un examen parcial de presentació obligatòria, 20% de la nota final

Un examen final de presentació obligatòria, 30% de la nota final

La valoració per la participació activa a l'aula, de caràcter opcional, un 10% de la nota final.

Examen de reavaluació.

Examen de reavaluació que reemplaçarà únicament la nota de l'examen final. Només es podrà assistir a aquest examen havent suspès l'assignatura després de l'avaluació continuada. Superant l'examen de reavaluació, la nota final de l'assignatura serà com a màxim de 5 sobre 10.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Pràctiques:

Els exercicis de pràctiques s'expliquen i s'inicien durant l'horari de classe i es completen al marge de l'horari previst de classe seguint les instruccions que es donen en el document Full de Pràctica corresponent i les indicacions que a tal efecte s'han donat en la part de la classe corresponent.

El lliurament dels exercicis de pràctiques es realitzarà utilitzant l'espai d'entrega de l'aula de l'assignatura al Campus Virtual, seguint les indicacions descrites en el document Full de pràctica corresponent i seguint els terminis indicats. No s'acceptaran pràctiques entregades fora de termini. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, objecte d'avaluació.

L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució dels exercicis proposats, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan l'/la alumne sigui requerit per això a l'inici de les classes.

Exàmens:

Les preguntes i problemes proposats en els exàmens fan referència tant al contingut teòric de l'assignatura com als exercicis resoltos en les diferents pràctiques.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Lieser, wolf. Arte Digital. Nuevos caminos en el arte. Köln: H. F. Ullmann, 2010. ISBN 9783833153464.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor. Dialectica del Iluminismo. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1978.
- Hansen, Mark B. N.. New Philosophy for new media. Cambridge: The MIT Press, 2004. ISBN 9780262083218.
- Wands, Bruce. Art of the digital age . London : Thames & Hudson, 2006. ISBN 9780500286296.
- Hope, C.; Ryan, J. Digital arts: an introduction to new media. New York, EUA: Blomsbury Publishing Plc, 2014. ISBN 9781780933207.
- Debord, Guy; Pardo, José Luis; Pardo, José Luis. La Sociedad del espectáculo . Valencia : Pre-textos, 1999. ISBN 9788481914429.
- Jenkins, Henry. Convergence culture : where old and new media collide . New York and London : New York University Press, [2006]. ISBN 9780814742952.
- Paul, Christiane. Digital art (world of art). 3rd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2015. ISBN 9780500204238.

Complementària:

- Hester, Helen. Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018. ISBN 9789871622665.
- Braidotti, Rosi. Lo posthumano. Barcelona: Gedisa Editorial, 2020. ISBN 9788497848114.
- Bentkowska-Kafel, A.; Cashen, T.; Gardinger, H. Digital visual culture. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2009. ISBN 9781841502489.
- Leung, Linda. Digital experience design: ideas, industries, interaction. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2010. ISBN 9781841502649.
- Olson, Taylor. Digital project management: the complete step-by-step guide to a successful launch. J. Ross Publishing, 2015. ISBN 9781604271256.
- Guardiola, Ingrid. L'Ull i la navalla : un assaig sobre el món com a interfície . Primera edició. Barcelona : Arcàdia, setembre del 2018. ISBN 9788494717475.
- Cuesta, Mery. La rue de percebe de la cultura y la niebla de la cultura digital. Bilbao: Consonni, 2015. ISBN 9788416205110.