



Guía docente

804382 - IAD - Industria del Arte Digital

Última modificación: 04/09/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Laguillo Abbad, Clara

Otros: Garcia Campos, Núria

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo / clase magistral
- Clase participativa
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en problemas y exposiciones y defensas de prácticas y trabajos
- Trabajo autónomo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Interpretar la historia del arte digital, de los diferentes formatos y de los términos y expresiones que se utilizan en la industria y ser capaz de analizar una pieza de arte digital a partir de sus características.
- Planificar las fases de creación y conocer los diferentes perfiles profesionales que intervienen y las tareas que desarrolla cada perfil profesional en la industria y la creación digital, así como las tecnologías y programas informáticos que se utilizan actualmente en la industria.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

BLOQUE I: Introducción al arte digital. Evolución y situación de la industria del arte digital

Descripción:

- 1- Introducción a la cultura digital
- 2 - Conceptos: ¿Qué es la industria cultural? ¿Qué es el arte digital?
- 3 - Los medios digitales (o new media): terminología y tipología (formatos)
- 4 - Historia del arte digital y figuras relevantes
- 5 - Estado actual del arte digital en Cataluña
- 6 - Fases en la creación digital según tipología, organización, metodologías, presupuestos
- 7 - Conocimiento de la evolución reciente de la industria y de su aceleración desde la institución pública

Actividades vinculadas:

Práctica 1

Dedicación: 50h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 30h

BLOQUE II: Factores culturales en la industria del arte digital y fases de creación en el arte digital

Descripción:

- 8 - Tecnologías emergentes y su impacto en la creación artística digital, en la creación de nuevos formatos y sofisticación del arte digital "tradicional"
- 9 - Análisis de las perspectivas en la tecnología, la cultura y las artes digitales en relación a: Democratización, Globalización, Interdisciplinariedad
- 10 - Formas de experimentación: preservación y acceso al arte digital
- 11 - La tecnología como herramienta y como medio
- 12 - La cibercultura y el capital digital
- 13 - Estudio del proceso de creación en art digital: acontecimientos y estudios
- 14 - Canales de producción, canales de distribución, canales de comissariado
- 15 - Distribución y FESTIVALES
- 16 - Fases en la creación digital: caso práctico

Actividades vinculadas:

Práctica 2

Dedicación: 50h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 30h



BLOQUE III: La industria, actores implicados y tecnologías involucradas

Descripción:

- 17 - Interacción social y comunidades virtuales, el dominio público y la cultura de la propiedad
- 18 - Conceptos básicos en el tratamiento de archivos digitales y buenas praxis del sector
- 19- Plataformas de distribución de arte digital, estrategias según plataforma y tipología de arte
- 20 - Experiencia en creación de arte digital. Programas informáticos troncales en la creación artística digital
- 21 - El mercado: estudio y análisis de la competencia; definición de público objetivo y creación de un mapa de usuari; herramientas de márketing: de Facebook ads hasta la guerrilla; modelos de negocio y business model canvas
- 22 - Vías de financiación pública y privada. Estudios de viabilidad y capacidad de pivotar

Actividades vinculadas:

Práctica 3

Dedicación: 50h

Grupo grande/Teoría: 20h

Aprendizaje autónomo: 30h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

El sistema de cualificación consiste en 6 bloques distintos:

Un ejercicio de entrega obligatoria al final del BLOQUE I, 10% de la nota final

Un ejercicio de entrega obligatoria al final del BLOQUE II, 10% de la nota final

Un ejercicio de entrega obligatoria al final de la Asignatura, 20% de la nota final

Un examen parcial de presentación obligatoria, 30% de la nota final

Un examen final de presentación obligatoria, 30% de la nota final

La valoración por la participación activa en el aula, de carácter opcional, un 10% de la nota final.

Examen de recuperación.

Examen de recuperación que reemplazará únicamente la nota del examen final. Sólo se podrá asistir a este examen habiendo suspendido la asignatura completa. Superando el examen de recuperación, la nota final de la asignatura será como máximo de 5 sobre 10.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Prácticas:

Los ejercicios de prácticas se explican e inician durante el horario de clase y se completan al margen del horario previsto de clase, siguiendo las instrucciones que se indican en el documento "Hoja de práctica" correspondiente y las indicaciones proporcionadas en clase.

La entrega de ejercicios de prácticas se realizará mediante el aula de entrega de la asignatura, en el Campus Virtual, siguiendo las indicaciones descritas en el documento de la práctica. No se aceptarán prácticas entregadas fuera de plazo y la correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir siendo, por tanto, objeto de evaluación.

La evaluación de las prácticas no comporta solamente la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados en clase.

Exámenes:

Las preguntas y problemas propuestos en los exámenes hacen referencia tanto al contenido teórico de la asignatura como a los ejercicios resueltos en las distintas prácticas.

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar su autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Paul, Christiane. Digital art (world of art). 3rd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2015. ISBN 9780500204238.
- Wands, Bruce. Art of the digital age . London : Thames & Hudson, 2006. ISBN 9780500286296.
- Jenkins, Henry. Convergence culture : where old and new media collide . New York and London : New York University Press, [2006]. ISBN 9780814742952.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor. Dialectica del Iluminismo. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1978.
- Lieser, wolf. Arte Digital. Nuevos caminos en el arte. Köln: H. F. Ullmann, 2010. ISBN 9783833153464.
- 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.
- Hansen, Mark B. N.. New Philosophy for new media. Cambridge: The MIT Press, 2004. ISBN 9780262083218.

Complementaria:

- Cuesta, Mery. La rue de percebe de la cultura y la niebla de la cultura digital. Bilbao: Consonni, 2015. ISBN 9788416205110.
- Leung, Linda. Digital experience design: ideas, industries, interaction. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2010. ISBN 9781841502649.
- Bentkowska-Kafel, A.; Cashen, T.; Gardinger, H. Digital visual culture. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2009. ISBN 9781841502489.
- 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.
- Braidotti, Rosi. Lo posthumano. Barcelona: Gedisa Editorial, 2020. ISBN 9788497848114.
- Hester, Helen. Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018. ISBN 9789871622665.