

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Optativa)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

Responsable: Pinel Cabello, Fran
Altres: Bigas Tañà, Miquel

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

- CEAAD 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.
- CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

Transversals:

- 04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
- 05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.
- 06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.
- 07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

Metodologies docents

Es preveu realitzar sessions de classe teòriques i sessions pràctiques. Les sessions de classe teòriques es divideixen, en general, en quatre franges d'activitat:

1. Resolució de dubtes respecte als exercicis proposats en la sessió anterior.
2. Revisió dels exercicis resolts.
3. Explicació de nous continguts.
4. Explicació del proper exercici i materials complementaris.

Aquestes franges d'activitat es modulen en funció de la complexitat dels exercicis i els continguts corresponents. En quant a les sessions pràctiques, aquestes es programaran per algunes de les activitats previstes en l'assignatura. Es realitzaran, alternadament, a plató i a aula, amb l'objectiu de treballar les eines d'il·luminació tant en entorn real com en entorn virtual.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Conèixer les tècniques i processos digitals per a la creació d'imatges i seqüències audiovisuals i aplicar-los en projectes creatius dins de l'àmbit professional.

Dissenyar projectes audiovisuals i d'animació tenint en compte les tecnologies digitals de les quals es disposa.

Ser capaços d'identificar, conèixer i utilitzar les noves eines professionals que puguin sorgir en un futur per al disseny i



804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

desenvolupament de projectes creatius.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	30h	20.00%
	Hores grup mitjà:	18h	12.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

Continguts

Creativitat, tecnologia i nous mitjans	Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprenentatge autònom: 6h
Descripció: - Introducció de conceptes generals - Una mirada crítica cap a la relació entre tecnologia i innovació - El disseny com a factor mediador - Cronologia sobre el desenvolupament de la creativitat digital. Paradigmes i punts d'inflexió Activitats vinculades: Comentari de text	
Mapping: la resignificació tècnica de l'entorn físic	Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprenentatge autònom: 15h
Descripció: - Què és el videomapping? - Revisió de conceptes bàsics - Tècniques de projecció - La interacció entre la imatge i la superfície física: reinterpretació i resignificació dels espais - Anàlisi de referents - Perspectives i debats Activitats vinculades: Pràctica superfície de projecció i projecte de videomapping	

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

<p>Producció de videomapping</p>	<p>Dedicació: 75h Grup gran/Teoria: 30h Aprentatge autònom: 45h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superfície de projecció: volumetria i limitacions - Configuració de la projecció - Punt de vista de l'espectador - Flux de treball i software - Wrapping, màscares i calibracions - Producció d'imatges i efectes 3D - Generadors d'imatges i altres recursos - Sonorització - Exportació i automatització <p>Activitats vinculades: Pràctica superfície de projecció i projecte de videomapping</p>	
<p>RV&AR: tecnologia i expansió de la realitat</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferència entre RV i RA - Conceptes bàsics - Teories del mapa i el simulacre - Alternative Reality Games (ARG) - Aplicacions i anàlisi de referents - Perspectives i debats <p>Activitats vinculades: Comentari de text</p>	

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

<p>Instal·lació: tecnologia i expansió de la sensibilitat</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La instal·lació com a forma d'audiovisual expandit - Interaccions creatives entre tecnologia i espai físic - Tecnologia, kinestèsia i expansió dels sentits - Aplicacions i anàlisi de referents - Perspectives i debats <p>Activitats vinculades: Comentari de text</p>	
<p>Microtecnologia, mobility i gamificació</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integració creativa de la tecnologia en la cotidianitat - Tecnologia i mobilitat - Gamificació de serveis i experiències - Nous models de relació amb l'entorn i a través del mòbil - Aplicacions i anàlisi de referents - Perspectives i debats <p>Activitats vinculades: Comentari de text</p>	
<p>Intel·ligència Artificial</p>	<p>Dedicació: 10h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducció a la intel·ligència artificial - Breu història de l'evolució de la IA - La lògica de la complexitat - Sistemes emergents - IA, post-humanisme i trans-humanisme - Aplicacions i anàlisi de referents - Perspectives i debats. <p>Activitats vinculades: Comentari de text</p>	



804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

Planificació d'activitats

Comentaris de text 1, 2 i 3	Dedicació: 13h 30m Grup gran/Teoria: 6h Aprentatge autònom: 7h 30m
<p>Descripció: Durant el transcurs de l'assignatura i en relació a l'avanç dels diferents blocs teòrics, es desenvoluparan comentaris crítics sobre diferents textos teòrics. Es valorarà la capacitat d'anàlisi, la redacció i l'expressió escrita i l'estructura del text.</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: A través de l'aula d'entrega del Campus Virtual i segons les instruccions establertes en els fulls d'instruccions del treball.</p> <p>Objectius específics: Fomentar l'actitud crítica i reflexiva respecte als conceptes plantejats a classe, intentant fomentar un posicionament respecte als temes.</p>	
Pràctica superfície de projecció	Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h
<p>Descripció: Creació d'una superfície de projecció virtual tenint en compte les necessitats del videomapping i preparació per a l'impressió 3D. Treball individual</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: A través de l'aula d'entrega del Campus Virtual i segons les instruccions establertes en els fulls d'instruccions del treball.</p> <p>Objectius específics: Entendre el concepte de videomapping i explorar les possibilitats de la tècnica mitjançant la creació d'una superfície de projecció</p>	
Projecte de videomapping	Dedicació: 111h 30m Grup gran/Teoria: 45h Aprentatge autònom: 66h 30m
<p>Descripció: Creació d'una instal·lació de micro mapping adaptada a la superfície creada a la pràctica anterior, utilitzant els recursos de projecció establerts pel projecte. Les fases del projecte són:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Idea i guió - Preparació de la projecció, adaptació a la superfície, màscares i wrapping. - Preproducció de continguts audiovisuals - Producció de continguts audiovisuals - Muntatge, postproducció i sonorització - Automatització de la projecció <p>El projecte és realitzarà en grups de 3 persones i comportarà la redacció d'una memòria final que il·lustri el desenvolupament del projecte.</p>	

804345 - CDIG-A - Creativitat Digital

Objectius específics:

L'objectiu principal és posar a la pràctica els continguts treballats en apartats teòrics, desenvolupant un projecte de mapping que impliqui la utilització de diferents recursos tècnics, creatius i de producció.

Sistema de qualificació

- 1 pràctica de mapping i superfície amb una ponderació del 10%
- 3 pràctiques de comentari de text amb una ponderació del 15%
- 2 entregues parcials amb una ponderació del 25% (10+15)
- 2 entregues de producció del projecte amb una ponderació del 15%
- 1 entrega final amb una ponderació del 25%
- Participació i actitud d'aprenentatge: 10%

Normes de realització de les activitats

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 talefete 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 resolts en les diferents pràctiques.

Bibliografia

Bàsica:

- MANIELLO, Donato. Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping. Nàpols: Le Penseur, 2015.
- MITCHELL, William J.. Beyond Productivity: Information technology, innovation and creativity. Washington: National Academy Press, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolas . Postproducció. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2014.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: The mIT Press, 2002.
- MANOVICH, Lev. AI Aesthetics. Moscú: Srelka Press, 2018.