

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Optativa)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

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

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Metodologías docentes

Se prevé realizar sesiones de clase teóricas i sesiones prácticas. Las sesiones de clase teóricas se dividen, en general, en cuatro franjas de actividad:

1. Resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Revisión de los ejercicios resueltos.
3. Explicación de nuevos contenidos.
4. Explicación del siguiente ejercicio y materiales complementarios.

Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes. En cuanto a las sesiones prácticas, éstas se programarán para algunas de las actividades previstas en la asignatura. Se realizarán de forma alternada en plató y en aula, con el objetivo de trabajar las herramientas de iluminación tanto en entorno real como en entorno virtual.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

Conocer las técnicas y procesos digitales para la creación de imágenes y secuencias audiovisuales y aplicarlos en proyectos creativos dentro del ámbito profesional.

Diseñar proyectos audiovisuales y de animación teniendo en cuenta las tecnologías digitales de las que se dispone.

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

Ser capaces de identificar, conocer y utilizar las nuevas herramientas profesionales que puedan surgir en un futuro para el diseño y desarrollo de proyectos creativos.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	30h	20.00%
	Horas grupo mediano:	18h	12.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

Contenidos

Creatividad, tecnología y nuevos medios	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción de conceptos generales - Una mirada crítica hacia la relación entre tecnología e innovación - El diseño como factor mediador - Cronología sobre el desarrollo de la creatividad digital. Paradigmas y puntos de inflexión <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Comentario de texto</p>	
Mapping: la resignificación técnica del entorno físico	Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el Vídeo Mapping? - Revisión de conceptos básicos - Técnicas de proyección - La interacción entre imagen y superficie física: reinterpretación y resignificación de espacios - Análisis de referentes - Perspectivas y debates <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Práctica superficie de proyección y proyecto de videomapping</p>	

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

<p>Producció de videomapping</p>	<p>Dedicación: 75h Grupo grande/Teoría: 30h Aprendizaje autónomo: 45h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superficie de proyección: volumetria i limitaciones - Configuración de la proyección - Punto de vista del espectador - Flujo de trabajo y software - Wrapping, máscaras y calibraciones - Producción de imágenes y efectos 3D - Generadores de imágenes y otros recursos - Sonorización - Exportación y automatización <p>Actividades vinculadas: Práctca superficie de proyección y proyecto de videomapping</p>	
<p>RV&AR: tecnología y expansión de la realidad</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia entre RV y RA - Conceptos básicos - Teorías del mapa y el simulacro - Alternative Reality Games (ARG) - Aplicaciones y análisis de referentes - Perspectivas y debates <p>Actividades vinculadas: Comentario de texto</p>	

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

<p>Instalación: tecnología y expansión de la sensibilidad</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La instalación como forma de audiovisual expandido. - Interacciones creativas entre tecnología y espacio físico. - Tecnología, kinestesia y expansión de los sentidos. - Aplicaciones y análisis de referentes. - Perspectivas y debates. <p>Actividades vinculadas: Comentario de texto</p>	
<p>Microtecnología, mobility y gamificación</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integración creativa de la tecnología en la cotidianidad. - Tecnología y movilidad. - Gamificación de servicios y experiencias. - Nuevos modelos de relación con el entorno a través del mobile. - Aplicaciones y análisis de referentes. - Perspectivas y debates. <p>Actividades vinculadas: Comentario de texto</p>	
<p>Inteligencia Artificial</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la inteligencia artificial. - Breve historia de la evolución de la IA. - La lógica de la complejidad. - Sistemas emergentes. - IA, post-humanismo y trans-humanismo. - Aplicaciones y análisis de referentes. - Perspectivas y debates. <p>Actividades vinculadas: Comentario de texto</p>	

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

Planificación de actividades

Comentarios de texto 1, 2 i 3	Dedicación: 13h 30m Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 7h 30m
<p>Descripción: A lo largo de la asignatura y en relación al avance de los distintos bloques teóricos, se desarrollaran comentarios críticos sobre diversos textos teóricos. Se valorará la capacidad de análisis, la redacción y expresión escrita y la estructura del texto.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones del trabajo.</p> <p>Objetivos específicos: Fomentar la actitud crítica y reflexiva respecto de los conceptos planteados en clase, intentando con ello fomentar un posicionamiento respecto a los temas.</p>	
Práctica superficie de proyección	Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h
<p>Descripción: Creación de una superficie de proyección virtual teniendo en cuenta las necesidades del videomapping y preparación para la impresión 3D</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones del trabajo.</p> <p>Objetivos específicos: Entender el concepto de videomapping y explorar las posibilidades de la técnica mediante la creación de una superficie de proyección</p>	
Proyecto de videomapping	Dedicación: 111h 30m Grupo grande/Teoría: 45h Aprendizaje autónomo: 66h 30m
<p>Descripción: Creación de una instalación de micro mapping adaptada a la superficie creada en la práctica anterior, utilizando los recursos de proyección establecidos para el proyecto. Las fases de proyecto són:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Idea y guión - Preparación de la proyección, adaptación a la superficie, máscaras y wrapping - Preproducció de contenidos audiovisuales - Producció de contenidos audiovisuales - Montaje, postproducción y sonorización - Automatización de la proyección <p>El proyecto se realizará en grupos de 3 personas y comportará la redacción de una memoria final que ilustre el desarrollo del proyecto.</p>	

804345 - CDIG-A - Creatividad Digital

Objetivos específicos:

El objetivo principal es poner a la práctica los contenidos trabajados en apartados teóricos, desarrollando un proyecto de mapping que implique la utilización de diferentes recursos técnicos, creativos y de producción

Sistema de calificación

- 1 práctica de mapping i superficie con una ponderación del 10%
- 3 prácticas de comentario de texto con una ponderación del 15%
- 2 entregas parciales con una ponderación del 25% (10+15)
- 2 entregas de producción del proyecto con una ponderación del 15%
- 1 entrega final con una ponderación del 25%
- Participación y actitud de aprendizaje: 10%

Normas de realización de las actividades

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, portanto, 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.

Bibliografía

Básica:

- 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 . Postproducción. 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.