

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art 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: 2018
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà, Anglès

Professorat

Responsable: Díaz Acedo, Iñaki

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEAAD 10. Identificar el procés de direcció i producció dels diferents projectes artístics de l'àmbit digital, les metodologies existents, els rols implicats i les seves funcions.

CEAAD 11. Identificar el sector professional i els models de negoci de la indústria audiovisual, així com les vies de finançament i les estratègies de distribució i màrqueting.

Transversals:

04 COE N1. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA - Nivell 1: Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada les qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.

06 URI N1. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 1: Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.

07 AAT N1. APRENTATGE AUTÒNOM - Nivell 1: Dur a terme les tasques encomanades en el temps previst, tot treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.

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'aprenentatge de l'assignatura

- Mostrar coneixement sobre la història de l'art digital, dels diferents formats i dels termes i expressions que s'utilitzen en la indústria i, capacitat per classificar una peça d'art digital a partir de les seves característiques i utilitzar aquests coneixements en el disseny i creació de peces d'art digital.
- Mostrar coneixement i capacitat d'aplicació en la creació digital de: les fases de creació, dels diferents perfils professionals que intervenen, de les tasques que desenvolupa cada perfil professional, així com, de les tecnologies i programes informàtics que s'utilitzen en la creació digital.
- Mostrar comprensió del concepte "indústria de l'art digital" i coneixement dels diferents agents implicats i de la cadena de valor i coneixement de l'evolució i de la situació actual de la indústria, tant a nivell nacional com a internacional i de la seva relació amb l'evolució de la tecnologia.
- Tenir en compte les dimensions social, econòmica i ambiental en aplicar solucions i dur a terme projectes coherents

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

amb el desenvolupament humà i la sostenibilitat.

- Prendre iniciatives que generin oportunitats, nous objectes o solucions noves, amb una visió d'implementació de procés i de mercat, i que impliqui i faci partícips als altres en projectes que s'han de desenvolupar.

- Analitzar sistèmica i críticament la situació global, atenent la sostenibilitat de forma interdisciplinària així com el desenvolupament humà sostenible, i reconèixer les implicacions socials i ambientals de l'activitat professional del mateix àmbit.

- Aplicar criteris de sostenibilitat i els codis deontològics de la professió en el disseny i l'avaluació de les solucions tecnològiques.

Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

- Comunicar-se de manera clara i eficient en presentacions orals i escrites adaptades al tipus de públic i als objectius de la comunicació, utilitzant les estratègies i els mitjans adequats.

- Contribuir a consolidar l'equip planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.

- Dirigir i dinamitzar grups de treball, resolent possibles conflictes, valorant el treball fet amb les altres persones i avaluant l'efectivitat de l'equip així com la presentació dels resultats generats.

- Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar les referències bibliogràfiques, dissenyar i executar una bona estratègia de recerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

- Planificar i utilitzar la informació necessària per a un treball acadèmic (per exemple, per al treball de finalització de grau) a partir d'una reflexió crítica sobre els recursos d'informació utilitzats.

- Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que es necessita emprar per a cada tasca, incloent aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.

- Aplicar els coneixements aconseguits en la realització d'una tasca en funció de la pertinència i la importància, decidint la manera de dur-la a terme i el temps que és necessari dedicar-li i seleccionant les fonts d'informació més adequades.

- Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, tals com a anotacions, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

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%

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

Continguts

<p>Introducció a l'art digital: concepte, història, gèneres i plataformes.</p>	<p>Dedicació: 23h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Què és l'art digital - Els New Media - Influències artístiques i evolució tecnològica de l'art digital - Història de l'art digital i figures rellevants - Tipologies d'art digital - Plataformes de distribució <p>Activitats vinculades: "Jugant més enllà de l'art"</p> <p>Objectius específics: Entendre el context històric on eclosiona l'art digital, valorant la seva evolució lligada al desenvolupament tecnològic, analitzant en profunditat la seva naturalesa, així com enfocant-nos en el treball d'artistes rellevants en múltiples disciplines.</p>	
<p>El procés de creació en l'art digital: fases, tasques i perfils professionals implicats.</p>	<p>Dedicació: 23h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Estudi del procés de creació, des del primer esbòs fins a l'art final, passant per totes les persones implicades en cadascuna de les tasques, entenent els processos interns de validació, les iteracions i l'optimització de la força productiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases en la creació digital segons tipologia - Distribució departmental i organigrama en una agència d'art digital - Rols i competències professionals - Metodologies àgils de producció <p>Objectius específics: Conèixer a fons el dia a dia a nivell productiu de l'àmbit de l'art digital, adquirint la preparació necessària per entrar automàticament en el fluxe de producció de la indústria, sabent les tasques esperades per cada rol i el funcionament intern de les metodologies més comuns.</p>	

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

<p>Tecnologies i programes informàtics que s'utilitzen en la creació digital.</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: La creació digital comporta un coneixement ampli de moltes i molt diverses eines informàtiques, així com una capacitat d'actualització constant:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tecnologia com a eina i com a mitjà - Conceptes bàsics en el tractament d'arxius digitals - Programes informàtics troncats en la creació artística digital - Adaptabilitat: aprenentatge autònom i adopció constant de noves tecnologies i programes informàtics 	
<p>La indústria de l'art digital: concepte, agents implicats i cadena de valor.</p>	<p>Dedicació: 19h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Anàlisi de la indústria de l'art digital des d'una perspectiva de negoci i viabilitat empresarial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Models de negoci i business model canvas - Vies de finançament públic i privat - Estudis de viabilitat i capacitat de pivotar - Estratègies de distribució segons plataforma i tipologia d'art - 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 <p>Activitats vinculades: Estudi de mercat i anàlisi DAFO</p> <p>Objectius específics: Identificar i assolir els conceptes fonamentals del negoci de l'art digital des d'una perspectiva empresarial, estudiant la viabilitat econòmica i de penetració de mercat potencial d'un hipotètic estudi d'art digital des de la seva concepció.</p>	

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

<p>Evolució i situació de la indústria de l'art digital: principals fites; relació entre l'evolució tecnològica i l'evolució de la indústria.</p>	<p>Dedicació: 23h Grup gran/Teoria: 8h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Coneixement de l'evolució recent de la indústria i de la seva acceleració. Estudi de les noves tecnologies emergents i el seu impacte en la creació artística digital, en la creació de nous formats i sofisticació de l'art digital "tradicional".</p> <p>Anàlisi de les perspectives en la tecnologia, la cultura i les arts digitals en quant a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Democratització - Globalització - Interdisciplinarietat 	
<p>Factors culturals en la indústria de l'art digital.</p>	<p>Dedicació: 19h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preservació i accés a l'art digital - Interacció social i comunitats virtuals - El domini públic i la cultura de la propietat - La cibercultura i el capital digital - El canvi a través de l'art i la tecnologia 	
<p>Ponents convidats</p>	<p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 20h</p>
<p>Descripció: L'assignatura comptarà també amb 10 ponents convidats, de camps artístics i perfils diversos, que oferiran classes magistrals. El llistat final de ponents i calendari de les seves sessions respectives es confirmarà el primer dia de classe.</p> <p>Activitats vinculades: L'assistència és obligatòria. Una part de l'exàmen final farà referència al contingut de les ponències de tot el curs.</p> <p>Objectius específics: Obtenir una visió global i transversal de la indústria de l'art digital, adquirint informació sobre producció i realitats del mercat, gràcies al testimoni directe de professionals amb molts anys d'experiència.</p>	

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

Planificació d'activitats

Jugant més enllà de l'art	Dedicació: 6h Activitats dirigides: 2h Aprentatge autònom: 4h
<p>Descripció: A partir del video de la classe inaugural, realitza un treball d'investigació, anàlisi crítica, redacció i experimentació visual seguint aquests apartats:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resumeix les idees principals del vídeo "Beyond Play" i justifica la seva rellevància dins el context de la indústria de l'art digital (entre 200 i 400 paraules). - Escull tres obres de Joshua Davis, descriu-les de forma anàlitica (incloure captures) i, fent un procés d'ingenieria creativa inversa, imagina quines possibles influències del món real podrien haver inspirat la creació d'aquestes peces. (màxim: 100 paraules / obra) - Imagina que ets un artista generatiu/va, i simula una obra a partir de jugar amb la repetició manual de formes i patrons. (dimensions: 800x600 px).* <p>* La peça visual serà projectada i comentada a classe per part del professor</p> <p>Material de suport: Vídeo projectat el primer dia de classe.</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Data límit: divendres 22 de setembre a les 23:59h.</p>	

Estudi de mercat i anàlisi DAFO	Dedicació: 8h Aprentatge autònom: 8h
<p>Descripció: Investigació de mercat per estudiar la viabilitat econòmica d'un producte o servei escollit, detectant el públic objectiu i amb una anàlisi de debilitats, amenaces, fortaleces i oportunitats.</p> <p>El treball es realitzarà en grups de 2-3 persones i es farà una exposició dels resultats de la investigació a la resta de la classe.</p>	

Sistema de qualificació

L'avaluació de l'assignatura tindrà les següents proves (i la seva respectiva ponderació sobre la nota final de l'alumne):

- Examen parcial tipus test - 25%
- 3 treballs individuals (recerca, redacció i anàlisi) - 30%
- Examen teòric final (una part seran qüestions relatives a les ponències de convidats, l'altra sobre els continguts de l'assignatura) - 35%
- Participació a classe i actitud d'aprenentatge - 10%

En cas de no superar l'assignatura en avaluació continuada, es podrà optar per reavaluar els exàmens parcial i final. En aquest cas, la nota final de l'assignatura no serà superior a 5.

804322 - IAD-A - Indústria de l'Art Digital

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 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 resolts en les diferents pràctiques.

Bibliografia

Bàsica:

Paul, Christiane. Digital art (world of art). 3rd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2015. ISBN 9780500204238.

Hope, C.; Ryan, J. Digital arts: an introduction to new media. New York, EUA: Blomsbury Publishing Plc, 2014. ISBN 9781780933207.

Wands, Bruce. Art of the digital age. 1a. London: Thames & Hudson, 2006. ISBN 9780500286296.

Prato, G. de; Sanz, E.; Simon, P. Digital media worlds: the new economy of media. Palgrave Macmillan, 2014. ISBN 9781137344243.

Hartley, Scott. The fuzzy and the techie: why the liberal arts will rule the digital world. Boston, EUA: Houghton Mifflin Harcourt, 2017. ISBN 9780544944770.

Gersho, Richard A. Digital media and innovation: management and design strategies in communication. Thousand Oaks, EUA: SAGE Publications, 2016. ISBN 9781452241418.

Jenkins, Henry. Convergence culture: where old and new media collide. Nova York, EUA: NYU Press, 2008. ISBN 9780814742952.

Leung, Linda. Digital experience design: ideas, industries, interaction. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2010. ISBN 9781841502649.

McQuivey, James. Digital disruption: unleashing the next wave of innovation. Amazon Publishing, 2013. ISBN 9781477800126.

Shah, Pathik. Digital footprints. North Charleston, EUA: CreateSpace, 2017. ISBN 9781541077041.

Bentkowska-Kafel, A.; Cashen, T.; Gardinger, H. Digital visual culture. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2009. ISBN 9781841502489.

Dunlop, Renee. Production pipeline fundamentals for film and games. Waltham, EUA: Focal Press, 2014. ISBN 9780415812290.

Hamel, Gary. What matters now: how to win in a world of relentless change, ferocious competition, and unstoppable innovation. Jossey-Bass, 2012. ISBN 9781118120828.

Rubin, Kenneth S. Essential scrum: a practical guide to the most popular agile process. Boston, EUA: Addison-Wesley Professional, 2012. ISBN 9780137043293.

Olson, Taylor. Digital project management: the complete step-by-step guide to a successful launch. 1a. J. Ross Publishing, 2015. ISBN 9781604271256.