



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

Última modificació: 28/09/2020

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 2017). (Assignatura obligatòria).
Curs: 2020 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Anglès, Castellà, Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Díaz Acedo, Iñaki
Altres: Salazar Garcia, Jose Antonio

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'APRENTATGE 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 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 sistèmicament 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

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



Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	18,0	12.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Introducció a l'art digital: concepte, història, gèneres i plataformes.

Descripció:

- 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

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.

Activitats vinculades:

Inici projecte individual. Idea de galeria d'art digital.

Dedicació: 27h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 15h

Evolució i situació de la indústria de l'art digital: principals fites; relació entre l'evolució tecnològica i l'evolució de la indústria.

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".

Anàlisi de les perspectives en la tecnologia, la cultura i les arts digitals en quant a:

- Democratització
- Globalització
- Interdisciplinarietat

Dedicació: 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

Factors culturals en la indústria de l'art digital.

Descripció:

- 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

Dedicació: 23h

Grup gran/Teoria: 8h

Aprenentatge autònom: 15h

El procés de creació en l'art digital: fases, tasques i perfils professionals implicats.

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.

- Fases en la creació digital segons tipologia
- Distribució departamental i organigrama en una agència d'art digital
- Rols i competències professionals
- Organització del treball interna i col·lectivament
- Eines i mètodes per optimitzar el nostre temps i resultats
- Metodologies àgils de producció

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 flux de producció de la indústria, sabent les tasques esperades per cada rol i el funcionament intern de les metodologies de seguiment més comuns.

Activitats vinculades:

Coordinació d'un projecte en grup seguint metodologies àgils al llarg de 4 setmanes. L'objectiu és finalitzar la preproducció d'un projecte d'art digital i presentar els resultats.

Competències relacionades:

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.

Dedicació: 34h

Grup gran/Teoria: 14h

Aprenentatge autònom: 20h

Tecnologies i programes informàtics que s'utilitzen en la creació digital.

Descripció:

La creació digital comporta un coneixement ampli de moltes i molt diverses eines informàtiques, així com una capacitat d'actualització constant:

- La tecnologia com a eina i com a mitjà
- Conceptes bàsics en el tractament d'arxius digitals i bones praxis del sector
- Programes informàtics troncats en la creació artística digital
- Adaptabilitat: aprenentatge autònom i adopció constant de noves tecnologies i programes informàtics

Dedicació: 18h

Grup gran/Teoria: 8h

Aprenentatge autònom: 10h



La indústria de l'art digital: concepte, agents implicats i cadena de valor.

Descripció:

Anàlisi de la indústria de l'art digital des d'una perspectiva de negoci i viabilitat empresarial. Estudi de l'usuari/consumidor per l'òptima definició de l'estratègia de mercat:

- Plataformes de distribució d'art digital
- Estratègies 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
- Models de negoci i business model canvas
- Vies de finançament públic i privat
- Estudis de viabilitat i capacitat de pivotar

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. Coneixement de les eines de màrqueting actual per tal de validar la resposta del mercat i ajustar el missatge o producte.

Competències relacionades:

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.

Dedicació: 23h

Grup gran/Teoria: 8h

Aprenentatge autònom: 15h

ACTIVITATS

Projecte de Comissariat i anàlisi de l'art digital

Descripció:

De forma individual, els alumnes han de estructurar un projecte de galeria d'art digital, o exposició d'art digital o fins i tot museu d'art digital. A partir de les referències explicades a classe i de treball de recerca individual els alumnes hauran d'estructurar un projecte viable, creatiu, solid i amb criteri de contingut. Un projecte que potencialment l'equip pogués desenvolupar en el futur, en diferents plataformes digitals o bé de manera física.

L'avaluació de l'activitat serà dual: d'una banda es farà un seguiment de les propostes inicials i primeres idees, així com el procés d'elaboració del projecte. De l'altra s'avaluarà la qualitat de l'entregable final (document, app, keynote etc.). Per últim, els alumnes hauran de presentar els resultats a la resta de la classe en una presentació de 5 minuts.

Dedicació: 26h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 24h



Projecte de preproducció amb metodologies àgils

Descripció:

En equips de treball de 3-4 persones, definició i desenvolupament d'un projecte de 4 setmanes seguint metodologies àgils de producció explicades a classe. L'objectiu és tancar la preproducció d'un projecte que potencialment l'equip pogués desenvolupar en el futur, un cop assolit l'aprenentatge de les habilitats tècniques requerides. Exemples: sinopsi i disseny de personatges per curtmetratge d'animació, document de disseny / bíblia pel desenvolupament d'un videojoc, storyboard per spot publicitari, etc.

L'equip haurà d'avaluar la seva força de treball entre els membres, detallar les tasques i fer un seguiment adequat durant les setmanes de projecte. L'avaluació de l'activitat serà dual: d'una banda es farà un seguiment dels taulells de tasques i la gestió de l'equip durant el procés; de l'altra s'avaluarà la qualitat de l'entregable final (document, bíblia, storyboard, etc.). Per últim, els equips hauran de presentar els resultats a la resta de la classe en una presentació de 7-10 minuts.

Dedicació: 28h

Activitats dirigides: 4h

Aprenentatge autònom: 24h

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%
- 1 treball individual (recerca, redacció i anàlisi) - 15%
- 1 treball en grup - 15%
- Examen teòric final - 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.

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 resolts en les diferents pràctiques.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- 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.
- Hope, C.; Ryan, J. Digital arts: an introduction to new media. New York, EUA: Bloomsbury Publishing Plc, 2014. ISBN 9781780933207.
- Hartley, Scott. The fuzzy and the techie: why the liberal arts will rule the digital world. Boston, EUA: Houghton Mifflin Harcourt, 2017. ISBN 9780544944770.
- 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.
- Olson, Taylor. Digital project management: the complete step-by-step guide to a successful launch. 1a. J. Ross Publishing, 2015. ISBN 9781604271256.
- Paul, Christiane. Digital art (world of art). 3rd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2015. ISBN 9780500204238.
- Rubin, Kenneth S. Essential scrum: a practical guide to the most popular agile process. Boston, EUA: Addison-Wesley Professional, 2012. ISBN 9780137043293.
- Gersho, Richard A. Digital media and innovation: management and design strategies in communication. Thousand Oaks, EUA: SAGE Publications, 2016. ISBN 9781452241418.