



Guía docente 804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

Última modificación: 28/09/2020

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 2017). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano, Catalán, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Díaz Acedo, Iñaki

Otros: Salazar Garcia, Jose Antonio

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEAAD 10. Identificar el proceso de dirección y producción de los diferentes proyectos artísticos del ámbito digital, las metodologías existentes, los roles implicados y sus funciones.

CEAAD 11. Identificar el sector profesional y los modelos de negocio de la industria audiovisual, así como las vías de financiación y las estrategias de distribución y marketing.

Transversales:

04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.

07 AAT N1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 1: Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

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

- Mostrar conocimiento sobre la historia del arte digital, de los diferentes formatos y de los términos y expresiones que se utilizan en la industria y, capacidad para clasificar una pieza de arte digital a partir de sus características y utilizar estos conocimientos en el diseño y creación de piezas de arte digital.
- Mostrar conocimiento y capacidad de aplicación en la creación digital de: las fases de creación, de los diferentes perfiles profesionales que intervienen, de las tareas que desarrolla cada perfil profesional, así como, de las tecnologías y programas informáticos que se utilizan en la creación digital.
- Mostrar comprensión del concepto "industria del arte digital" y conocimiento de los diferentes agentes implicados y de la cadena de valor y conocimiento de la evolución y de la situación actual de la industria, tanto a nivel nacional como internacional y de su relación con la evolución de la tecnología.
- Tener en cuenta las dimensiones social, económica y ambiental al aplicar soluciones y llevar a cabo proyectos coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.
- Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
- Analizar sistemática y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
- Aplicar criterios de sostenibilidad y los códigos deontológicos de la profesión en el diseño y la evaluación de las soluciones tecnológicas.
Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación, utilizando las estrategias y los medios adecuados.
- Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
- Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
- Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico (por ejemplo, para el trabajo de fin de grado) a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados.
- Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
- Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.
- Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.



HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Introducción al arte digital: concepto, historia, géneros y plataformas.

Descripción:

- Qué es arte digital
- Los New Media
- Influencias artísticas y evolución tecnológica del arte digital
- Historia del arte digital y figuras relevantes
- Tipologías de arte digital
- Plataformas de distribución

Objetivos específicos:

Entender el contexto histórico donde eclosiona el arte digital, valorando su evolución ligada al desarrollo tecnológico, analizando en profundidad su naturaleza, así como enfocándonos en el trabajo de artistas relevantes en múltiples disciplinas.

Actividades vinculadas:

Inicio proyecto individual. Idea de galería de arte digital.

Dedicación: 27h

Grupo grande/Teoría: 12h

Aprendizaje autónomo: 15h

Evolución y situación de la industria del arte digital: principales hitos; relación entre la evolución tecnológica y la evolución de la industria.

Descripción:

Conocimiento de la evolución reciente de la industria y de su aceleración. Estudio de las nuevas tecnologías emergentes y su impacto en la creación artística digital, en la creación de nuevos formatos y sofisticación del arte digital "tradicional".

Análisis de las perspectivas en la tecnología, la cultura y las artes digitales en relación a:

- Democratización
- Globalización
- Interdisciplinaridad

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h



Factores culturales en la industria del arte digital.

Descripción:

- Preservación y acceso al arte digital
- Interacción social y comunidades virtuales
- El dominio público y la cultura de la propiedad
- La cibercultura y el capital digital
- El cambio a través del arte y la tecnología

Dedicación: 23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h

El proceso de creación en el arte digital: fases, tareas y perfiles profesionales implicados.

Descripción:

Estudio del proceso de creación, desde el primer boceto hasta el arte final, pasando por todas las personas implicadas en cada una de las tareas, entendiendo los procesos internos de validación, las iteraciones y la optimización de la fuerza productiva.

- Fases en la creación digital según tipología
- Distribución departamental y organigrama en una agencia de arte digital
- Roles y competencias profesionales
- Organización del trabajo interna y colectivamente
- Herramientas y métodos para optimizar nuestro tiempo y resultados
- Metodologías ágiles de producción

Objetivos específicos:

Conocer a fondo el día a día a nivel productivo del ámbito del arte digital, adquiriendo la preparación necesaria para entrar automáticamente en el flujo de producción de la industria, sabiendo las tareas esperadas para cada rol y el funcionamiento interno de las metodologías de seguimiento más comunes.

Actividades vinculadas:

Coordinación de un proyecto en grupo siguiendo metodologías ágiles a lo largo de 4 semanas. El objetivo es finalizar la preproducción de un proyecto de arte digital y presentar los resultados.

Competencias relacionadas:

CEAAD 10. Identificar el proceso de dirección y producción de los diferentes proyectos artísticos del ámbito digital, las metodologías existentes, los roles implicados y sus funciones.

Dedicación: 34h

Grupo grande/Teoría: 14h

Aprendizaje autónomo: 20h

Tecnologías y programas informáticos que se utilizan en la creación digital.

Descripción:

La creación digital comporta un conocimiento amplio de muchas y muy diversas herramientas informáticas, así como una capacidad de actualización constante:

- La tecnología como herramienta y como medio
- Conceptos básicos en el tratamiento de archivos digitales y buenas praxis del sector
- Programas informáticos troncales en la creación artística digital
- Adaptabilidad: aprendizaje autónomo y adopción constante de nuevas tecnologías y programas informáticos

Dedicación: 18h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 10h

La industria del arte digital: concepto, agentes implicados y cadena de valor.

Descripción:

Análisis de la industria del arte digital desde una perspectiva de negocio y viabilidad empresarial. Estudio del usuario / consumidor para la óptima definición de la estrategia de mercado:

- Plataformas de distribución de arte digital
- Estrategias según plataforma y tipología de arte
- El mercado: estudio y análisis de la competencia
- Definición de público objetivo y creación de un mapa de usuario
- Herramientas de marketing: de Facebook ads hasta guerrilla
- Modelos de negocio y business model canvas
- Vías de financiación pública y privada
- Estudios de viabilidad y capacidad de pivotar

Objetivos específicos:

Identificar y alcanzar los conceptos fundamentales del negocio del arte digital desde una perspectiva empresarial, estudiando la viabilidad económica y de penetración de mercado potencial. Conocimiento de las herramientas de marketing actual para validar la respuesta del mercado y ajustar el mensaje o producto.

Competencias relacionadas:

CEAAD 11. Identificar el sector profesional y los modelos de negocio de la industria audiovisual, así como las vías de financiación y las estrategias de distribución y marketing.

Dedicación: 23h

Grupo grande/Teoría: 8h

Aprendizaje autónomo: 15h

ACTIVIDADES

Proyecto de Comisariado y análisis del arte digital

Descripción:

De forma individual, los alumnos han de estructurar un proyecto de galería de arte digital, o exposición de arte digital o incluso museo de arte digital. A partir de las referencias explicadas en clase y de trabajo de investigación individual los alumnos deberán estructurar un proyecto viable, creativo, sólido y con criterio de contenido. Un proyecto que potencialmente el equipo pudiera desarrollar en el futuro, en diferentes plataformas digitales o bien de forma física.

La evaluación de la actividad será dual: por un lado se hará un seguimiento de las propuestas iniciales y primeras ideas, así como el proceso de elaboración del proyecto. Por otro evaluará la calidad del entregable final (documento, app, keynote etc.). Por último, los alumnos deberán presentar los resultados al resto de la clase en una presentación de 5 minutos.

Dedicación: 26h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 24h



Proyecto de preproducción con metodologías ágiles

Descripción:

In work teams of 3-4 people, definition and development of a 4-week project following agile production methodologies explained in class. The goal is to close the pre-production of a project that the team could potentially develop in the future, once the required technical skills have been learned. Examples: synopsis and character design for animated short film, design / bible document for video game development, storyboard for commercial, etc.

The team will need to assess their workforce among members, detail tasks and make appropriate follow-up during project weeks. The evaluation of the activity will be dual: on the one hand there will be a follow-up of the task boards and the management of the team during the process; on the other hand, the quality of the final installment (document, bible, storyboard, etc.) will be evaluated. Finally, the teams will have to present the results to the rest of the class in a 7-10 minute presentation.

Dedicación: 28h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 24h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La evaluación de la asignatura tendrá las siguientes pruebas (y su respectiva ponderación sobre la nota final del alumno):

- Examen parcial tipo test - 25%
- 1 trabajo individual (investigación, redacción y análisis) - 15%
- 1 trabajo en grupo - 15%
- Examen teórico final - 35%
- Participación en clase y actitud de aprendizaje - 10%

En caso de no superar la asignatura en evaluación continuada, se podrá optar por reevaluar los exámenes parcial y final. En este caso, la nota final de la asignatura no será superior a 5.

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.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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.