

804322 - IAD-A - Industria del Arte 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: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Díaz Acedo, Iñaki

Competencias de la titulación a las cuales 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

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

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 sistémica 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

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%



804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

Contenidos

<p>Introducción al arte digital: concepto, historia, géneros y plataformas.</p>	<p>Dedicación: 23h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Actividades vinculadas: "Jugando más allá del arte"</p> <p>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.</p>	
<p>El proceso de creación en el arte digital: fases, tareas y perfiles profesionales implicados.</p>	<p>Dedicación: 23h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases en la creación digital según tipología - Distribución departmental y organigrama en una agencia de arte digital - Roles y competencias profesionales - Metodologías ágiles de producción <p>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 más comunes.</p>	

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

<p>Tecnologías y programas informáticos que se utilizan en la creación digital.</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: La creación digital comporta un conocimiento amplio de muchas y muy diversas herramientas informáticas, así como una capacidad de actualización constante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La tecnología como herramienta y como medio - Conceptos básicos en el tratamiento de archivos digitales - Programas informáticos troncales en la creación artística digital - Adaptabilidad: aprendizaje autónomo y adopción constante de nuevas tecnologías y programas informáticos 	
<p>La industria del arte digital: concepto, agentes implicados y cadena de valor.</p>	<p>Dedicación: 19h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Análisis de la industria del arte digital desde una perspectiva de negocio y viabilidad empresarial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelos de negocio i business model canvas - Vías de financiación pública y privada - Estudios de viabilidad y capacidad de pivotaje - Estrategias de distribución 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 márketing: de Facebook ads al de guerrilla <p>Actividades vinculadas: Estudio de mercado y análisis DAFO</p> <p>Objetivos específicos: Identificar y aprender los conceptos fundamentales del negocio del arte digital desde una perspectiva empresarial, estudiando la viabilidad económica y de penetración de mercado potencial de un hipotético estudio de arte digital desde su concepción.</p>	

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

<p>Evolución y situación de la industria del arte digital: principales hitos; relación entre la evolución tecnológica y la evolución de la industria.</p>	<p>Dedicación: 23h Grupo grande/Teoría: 8h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>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".</p> <p>Análisis de las perspectivas en la tecnología, la cultura y las artes digitales en relación a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Democratización - Globalización - Interdisciplinaridad 	
<p>Factores culturales en la industria del arte digital.</p>	<p>Dedicación: 19h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	
<p>Ponentes invitados</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 20h</p>
<p>Descripción: La asignatura contará también con 10 ponentes invitados, de campos artísticos i perfils diversos, que ofrecerán clases magistrales. El listado final de ponentes y calendario de sus respectivas sesiones se confirmará el primer día de clase.</p> <p>Actividades vinculadas: La asistencia és obligatòria. Una parte del examen final hará referencia al contenido de las ponencias de todo el curso.</p> <p>Objetivos específicos: Obtener una visión global y transversal de la industria del arte digital, adquiriendo información sobre producción y realidades del mercado, a través del testimonio directo de profesionales con muchos años de experiencia.</p>	

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

Planificación de actividades

<p>Jugando más allá del arte</p>	<p>Dedicación: 6h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 4h</p>
<p>Descripción: A partir del vídeo de la clase inaugural, realiza un trabajo de investigación, análisis crítica, redacción i experimentación visual siguiendo estos apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resume las ideas principales del vídeo "Beyond Play" y justifica su relevancia en el contexto de la industria del arte digital (entre 200 y 400 palabras). - Selecciona tres obras de Joshua Davis, descríbelas de forma analítica (incluyendo capturas) y, haciendo un proceso de ingeniería creativa inversa, imagina qué posibles influencias del mundo real podrían haber inspirado la creación de estas piezas. (máximo: 100 palabras / obra) - Imagina que eres un artista generativo/a, y simula una obra a partir de jugar con la repetición manual de formas y patrones. (dimensiones: 800x600 px).* <p>* La pieza visual será proyectada y comentada en clase por parte del profesor.</p> <p>Material de soporte: Vídeo proyectado el primer día de clase.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Fecha límite: viernes 22 de septiembre, a las 23:59h</p>	

<p>Estudio de mercado y análisis DAFO</p>	<p>Dedicación: 8h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción: Investigación de mercado para estudiar la viabilidad económica de un producto o servicio escogido, detectando el público objetivo y con un análisis de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades.</p> <p>El trabajo se realizará en grupos de 2-3 personas y se hará una exposición de los resultados de la investigación al resto de la clase.</p>	

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%
- 3 trabajos individuales (investigación, redacción y análisis) - 30%
- Examen teórico final (una parte serán cuestiones relativas a las ponencias de invitados, la otra sobre los contenidos de la asignatura) - 35%
- Participación en clase y actitud de aprendizaje - 10%

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

804322 - IAD-A - Industria del Arte Digital

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, 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:

PAUL, Christiane. Digital Art (World of Art). 3a. London: Thames & Hudson Ltd, 2015. ISBN 978-0-500-20423-8.

HOPE, Cat. RYAN, John. Digital Arts. 1a. New York, EUA: Blomsbury Publishing Plc, 2014. ISBN HB: 978-1-7809-3320-7 .

WANDS, Bruce. Art of the digital age. 1a. London: Thames & Hudson, 2006. ISBN 978-0-500-28629-6.

DE PRATO, Giuditta. SANZ, Esteve. SIMON, Paul. Digital Media Worlds: The New Economy of Media. Palgrave Macmillan, 2014. ISBN 978-1137344243.

HARTLEY, Scott. The Fuzzy and the Techie: Why the Liberal Arts Will Rule the Digital World. 1a. Boston, EUA: Houghton Mifflin Harcourt, 2017. ISBN 978-0544944770.

GERSHO, Richard A.. Digital Media and Innovation: Management and Design Strategies in Communication. 1a. Thousand Oaks, EUA: SAGE Publications, Inc, 2016. ISBN 978-1452241418.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. Nova York, EUA: NYU Press, 2008. ISBN 978-0814742952.

LEUNG, Linda. Digital Experience Design: Ideas, Industries, Interaction. 1a. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2010. ISBN 978-1841502649.

MCQUIVEY, James. Digital Disruption: Unleashing the Next Wave of Innovation. Amazon Publishing, 2013. ISBN 978-1477800126.

SHAH, Pathik. Digital footprints. 1a. North Charleston, EUA: CreateSpace, 2017. ISBN 978-1541077041.

BENTKOWSKA-KAFEL, Anna. CASHEN, Trish. GARDINGER, Hazel. Digital Visual Culture. Bristol, Regne Unit: Intellect Ltd, 2009. ISBN 978-1841502489.

DUNLOP, Renee. Production Pipeline Fundamentals for Film and Games. 1a. Waltham, EUA: Focal Press, 2014. ISBN 978-0415812290.

HAMEL, Gary. What Matters Now: How to Win in a World of Relentless Change, Ferocious Competition, and Unstoppable Innovation. 1a. Jossey-Bass, 2012. ISBN 978-1118120828.

RUBIN, Kenneth S.. Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process. 1a. Boston, EUA: Addison-Wesley Professional, 2012. ISBN 978-0137043293.

OLSON, Taylor. Digital Project Management: The Complete Step-By-Step Guide to a Successful Launch. 1a. J. Ross Publishing, 2015. ISBN 978-1604271256.