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

Última modificación: 18/05/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Laguillo Abbad, Clara

Otros: Garcia Campos, Núria

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 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

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

BLOQUE I: Introducción al arte digital. Evolución y situación de la indústria del arte digital

Descripción:
1- Introducción a la cultura digital
2 - Conceptos: ¿Qué es la indústria cultural? ¿Qué es el arte digital?
3 - Los medios digitales (o new media): terminología y tipología (formatos)
4 - Historia del arte digital y figuras relevantes
5 - Estado actual del arte digital en Cataluña
6 - Fases en la creación digital según tipología, organización, metodologías, presupuestos
7 - Conocimiento de la evolución recient de la indústria y de su aceleración desde la institución pública

Actividades vinculadas:
Práctica 1

Dedicación: 50h
Grupo grande/Teoría: 20h
Aprendizaje autónomo: 30h

BLOQUE II: Factores culturales en la indústria del arte digital y fases de creación en el arte digital

Descripción:
8 - Tecnologías emergentes y su impacto en la creación artística digital, en la creación de nuevos formatos y sofisticación del arte digital "tradicional"
9 - Análisis de las perspectivas en la tecnología, la cultura y las artes digitales en relación a: Democratización, Globalización, Interdisciplinariedad
10 - Formas de experimentación: preservación y acceso al arte digital
11 - La tecnología como herramienta y como medio
12 - La cibercultura y el capital digital
13 - Estudio del proceso de creación en art digital: acontecimientos y estudios
14 - Canales de producción, canales de distribución, canales de comissariado
15 - Distribución y FESTIVALES
16 - Fases en la creación digital: caso práctico

Actividades vinculadas:
Práctica 2

Dedicación: 50h
Grupo grande/Teoría: 20h
Aprendizaje autónomo: 30h

BLOQUE III: La indústria, actores implicados y tecnologías involucradas

Descripción:
17 - Interacción social y comunidades virtuales, el dominio público y la cultura de la propiedad
18 - Conceptos básicos en el tratamiento de archivos digitales y buenas praxis del sector
19- Plataformas de distribución de arte digital, estrategias según plataforma y tipologia de arte
20 - Experiencia en creación de arte digital. Programas informáticos troncales en la creación artística digital
21 - El mercado: estudio y análisis de la competencia; definición de público objectivo y creación de un mapa de usuari; herramientas de márqueting: de Facebook ads hasta la guerrilla; modelos de negocio y business model canvas
22 - Vías de financiación pública y privada. Estudios de viabilidad y capacidad de pivotar

Actividades vinculadas:
Práctica 3

Dedicación: 50h
Grupo grande/Teoría: 20h
Aprendizaje autónomo: 30h

ACTIVIDADES

Práctica 01: mapeo de los centros de producción, distribución y exhibición de Catalunya

Descripción:
Elaboración de un mapeo de los centros de producción, distribución y exhibición más relevantes de Cataluña en el ámbito de las artes digitales

Entregable:
Forma de entrega: telemática

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

Práctica 02: diseño de un proyecto o festival de arte digital

Descripción:
Diseño de un prototipo de proyecto o festival de arte digital elaborando la ruta crítica de producción, gestión y exhibición.

Entregable:
Forma de entrega: telemática

Dedicación: 6h
Aprendizaje autónomo: 6h

Práctica 03: elaboración de un proyecto libre de comisariado y análisis del arte digital

Descripción:
Elaboración de un proyecto libre de comisariado y análisis del arte digital.
Posibilidad de realizarse en grupo de máximo 4 miembros.

Entregable:
Forma de entrega: mediante una presentación presencial en el aula.

Dedicación: 12h
Aprendizaje autónomo: 12h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

El sistema de cualificación consiste en 6 bloques distintos:

Un ejercicio de entrega obligatoria al final del BLOQUE I, 10% de la nota final

Un ejercicio de entrega obligatoria al final del BLOQUE II, 10% de la nota final

Un ejercicio de entrega obligatoria al final de la Asignatura, 20% de la nota final

Un examen parcial de presentación obligatoria, 30% de la nota final

Un examen final de presentación obligatoria, 30% de la nota final

La valoración por la participación activa en el aula, de carácter opcional, un 10% de la nota final.

Examen de recuperación.
Examen de recuperación que reemplazará únicamente la nota del examen final. Sólo se podrá asistir a este examen habiendo suspendido la asignatura completa. Superando el examen de recuperación, la nota final de la asignatura será como máximo de 5 sobre 10.

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:
- 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.