



Universitat de Lleida

GUIA DOCENTE

Arte y Diseño Digital

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEPA

Año académico: 2021 - 22

Información general de la asignatura

Denominación	Arte y Diseño Digital															
Código	102171															
Semestre de impartición	C1 S2 (EVALUACIÓN CONTINUA)															
Carácter	Grado/Master	Curso	Carácter	Modalidad												
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	BASICA	Presencial												
Número de créditos asignatura (ECTS)	6															
Tipo de actividad, créditos y grupos	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo de actividad</th> <th>PARACTICAS LABORATORIO</th> <th colspan="2">TEORIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Número de créditos</td> <td>3</td> <td colspan="2">3</td></tr> <tr> <td>Número de grupos</td> <td>2</td> <td colspan="2" rowspan="4">1</td></tr> </tbody> </table>				Tipo de actividad	PARACTICAS LABORATORIO	TEORIA		Número de créditos	3	3		Número de grupos	2	1	
Tipo de actividad	PARACTICAS LABORATORIO	TEORIA														
Número de créditos	3	3														
Número de grupos	2	1														
Coordinación	LANDA MARITORENA, KEPA															
Departamento/s	INFORMÁTICA E INGENIERIA INDUSTRIAL															
Idioma/s de impartición	Castellano, con abundante material en inglés															

Profesor/a (s)	Dirección electrónica profesor/a (s)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LANDA MARITORENA, KEPA	¿?	9	Enviar un correo para quedar.

Distribución carga docente entre la clase presencial y el Trabajo autónomo del estudiante

Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. (40% de la dedicación)
En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas.

El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales. (60% de la dedicación)

Distribución de créditos

1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas

Objetivos académicos de la asignatura (Resultados de aprendizaje)

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Conocer los diferentes estilos y tendencias propias del arte digital, así como las diferentes técnicas para elaborar o terminar representaciones gráficas mediante la aplicación de técnicas digitales.
- Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos desarrolladas por las distintas civilizaciones desde la Antigüedad hasta la actualidad.
- Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito artístico.
- Conocer el lenguaje artístico y utilizar la terminología propia de la disciplina.
- Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar una obra de arte.
- Conocer el mundo del artista y sus relaciones con la sociedad.
- Adquirir capacidad estética y saber expresar sentimientos e ideas propias ante la contemplación de las creaciones artísticas, respetando la diversidad de percepciones ante la obra de arte y superando estereotipos y prejuicios.
- Saber reconocer y valorar las posibilidades de los espacios virtuales y del arte digital.
- Entender la diferencia entre Arte y Diseño.
- Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos aplicados al diseño al largo de la historia.
- Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito del diseño.
- Reconocer y analizar obras y autores de los diferentes ámbitos del diseño, en particular de los que ya forman parte de la historia o de nuestro entorno actual, y relacionarlos con los hechos y las características propias de su contexto.
- Conocer el lenguaje y utilizar la terminología propia del diseño.
- Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar el diseño de comunicados visuales, así como de los propios diseños.

- Valorar las vertientes funcionales, comunicativas, de contexto y de factibilidad propios de toda producción de diseño.
- Conocer las diferentes aplicaciones del diseño digital (modularidad, tipografía, imagen corporativa, publicidad, señalética, maquetación, *packaging*, multimedia) a partir de una metodología proyectual.
- Conocer el mundo del diseñador y sus relaciones con la sociedad.

Competencias significativas

Competencias significativas Básicas

- CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Competencias Generales

- CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital

Competencias Específicas

- CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital

Competencias Transversales

- CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico.

Contenidos fundamentales de la asignatura

- Historia del Arte
- Arte analógico vs. arte digital
- Fundamentos artísticos
- Fundamentos del arte digital
- Relación entre arte y diseño
- Historia del diseño
- Fundamentos del diseño
- Fundamentos del diseño digital

Ejes metodológicos de la asignatura

1. Clases magistrales
3. Prácticas
4. Trabajo en grupo
6. Elaboración de proyectos
9. Trabajo escrito
12. Presentación oral
13. Seminarios

Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad Teoría	Actividad Prácticas
1	Historia del Arte	Movimiento artísticos	
2		Movimiento artísticos	Trabajo en grupo
3	Arte analógico vs. arte digital	Referentes	Entrega de trabajo y presentación 1
4	Fundamentos artísticos	Teoría de arte	
5		Teoría de arte	
6			Entrega de trabajo y presentación 2
7	Fundamentos del arte digital		Ánálisis
8			Ánálisis
9	Entrega y presentación parcial 1	Prueba 1	
10	Relación entre arte y diseño	Referentes	
11		Referentes	
12	Historia del diseño	Referentes	Entrega de trabajo y presentación 3
13	Fundamentos del diseño		
14	Fundamentos del diseño digital		Entrega de trabajo y presentación 2
15			Ánálisis
16			Ánálisis
17	Prueba escrita	Prueba 2	
18	Tutorías		
19	Recuperación		

Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
T1	Trabajo y presentación 1	10%	4	SI	SI	SI
T2	Trabajo y presentación 2	10%	4	SI	SI	SI
Pru1	Prueba 1 Test+ Análisis	30%	5	NO	SI	SI
T3	Trabajo y presentación 3	10%	3	SI	SI	SI
T4	Trabajo y presentación 4	10%	4	SI	SI	SI
Pru2	Prueba 2 Test+ Análisis	30%	4	SI	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = (0,10 * \text{T1} + 0,10 * \text{T2} + 0,30 * \text{Pru1}) + (0,10 * \text{T3} + 0,10 * \text{T4} + 0,30 * \text{Pru2})$$

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5.

Se deberán presentar todos los trabajos con una calificación mínima de 4 para poder hacer media.

En caso de no ser así se podrá presentar la prueba de recuperación aquel que no se haya aprobado tanto en prueba ordinaria como extraordinaria.

En la prueba de recuperación se calificará del mismo modo que en las entregas.

El plagio supondrá un 0 en toda la sección se produzca.

La falta de respeto hacia un profesor u otro alumno podrá ser penalizada con -1 punto en la nota final, aparte de lo definido en los reglamentos de la Universidad

Adaptaciones a la metodología a causa del COVID-19

Por la situación actual del COVID-19, en la realización de clases se añade el uso de:

- Apertura de foros para resolver dudas y generar hilos de contenido
- Videoconferencias para impartir conocimientos o resolver dudas
- Entrega de material en formato electrónico de los contenidos que se explicarán de forma oral en clase.

Adaptaciones a la evaluación a causa del COVID-19

Se mantiene el mismo número y porcentaje de actividades evaluables, con la característica que estas se realizarán de forma virtual.

Bibliografía y recursos de información

Argan, G. C. (2004). *El arte moderno* (Vol. 27). Ediciones AKAL.

De Olivera, N., Oxley, N., & PETRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses*. Thames & Hudson.

De Olivera, N. D., Oxley, N., & Petry, M. (1994). *Installation Art. Washington: Smithsonian Institution*.

Gombrich E.H.: La Historia del Arte, Phaidon, Londres y Nueva York 1997

Jaschko, J. ; Evers, L (2010) El proceso como paradigma *Fundación La Laboral*, Asturias.

Lucie-Smith, Edward: *Art Today*, Phaidon, London 2000

Meggs, P. B. (2010). *Historia del diseño gráfico*. Ed McGraw-Hill

Schwarz, H. P., Schwarz, H. P., & Schwarz, H. P. (1997). *Media--art--history: Media Museum*, ZKM, Center for Art and Media Karlsruhe. Munique Nova Iorque: Prestel.

Wilson, S. (2002). *Information arts. Intersection of Art, Science*.

Popper, F., (1993). *Art of the electronic age* . Londres: Thames and Hudson.

Ars Electrónica Archive <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe <https://zkm.de/en>