



GUIA DOCENTE

Contenidos Digitales

Coordinación: LANDA MARITORENA, KEPA

Año académico: 2021 - 22

Información general de la asignatura

Denominación	Contenidos Digitales			
Código	102178			
Semestre de impartición	C1 S1 (EVALUACIÓN CONTINUA)			
Carácter	Grado/Master	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	BÁSICA	Presencial
Número de créditos asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PARACTICAS LABORATORIO	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	LANDA MARITORENA, KEPA			
Departamento/s Idioma/s de impartición	INFORMÁTICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
	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		3	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:

- Saber identificar los diferentes contenidos digitales y su ámbito de uso.
- Conocer los aspectos sociales y culturales asociados al consumo digital.
- Relacionar los contenidos digitales y su uso con las plataformas y redes sociales
- Crear, a la vez que definir, el comportamiento y finalidad adecuada a los contenidos digitales en función de su aplicación final y la plataforma de presentación.
- Ser capaces de analizar el impacto de los contenidos digitales.

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

- CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales
- CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño
- CG6. Saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales
- CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

Competencias Específicas

- CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia
- CE9. Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

Competencias Transversales

- CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano
- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

Contenidos fundamentales de la asignatura

1. Introducción a los contenidos digitales, origen y evolución.
 - 1.1. Historia de los medios.
2. Clasificación de los contenidos digitales: audio, imagen, vídeo.
 - 2.1. Imagen
 - 2.2. Audio
 - 2.3. Vídeo
3. Estándares de codificación de vídeo y de imagen.
 - 3.1. Formatos de imagen
 - 3.2. Formatos de audio
 - 3.3. Formatos de vídeo
4. Diseño y creación de contenidos digitales.
5. Procesamiento de contenidos digitales: análisis de uso y consumo en el comercio electrónico.
6. La distribución de los contenidos digitales.
 - 6.1. Formatos de publicación.

Ejes metodológicos de la asignatura

1. Clases magistrales
2. Resolución de problemas
3. Prácticas

Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad Teoría	Actividad Prácticas
1	T1. Introducción. Imagen Grafica	Introducción	Imagen vectorial
2		Referentes	Imagen vectorial
3		Referentes	Creación de un proyecto de imagen gráfica digital Pr1
4		Asesoramiento sobre proyectos	Presentación un proyecto de imagen gráfica digital Pr1
5	T2.Imagen Fotográfica	Introducción a la fotografía	Edición digital
6		Proyectos fotográficos	Edición digital
7		Asesoramiento sobre proyectos	Edición digital
8		Asesoramiento sobre proyectos	Edición digital
9	Entrega y presentación	Entrega y presentación del proyecto	Entrega y presentación Pr 2 imagen fotográfica
10	T3. Audio	Introducción y Referentes	Grabación y Edición de audio
11		Referentes :Diseño sonoro	Edición de audio
12		Referentes : Arte sonoro	Edición de audio
13			Entrega y presentación Pr 3 Proyecto sonoro
14	T2. Vídeo	Propuestas iniciales: planificación	Grabación y Edición de video
14bis	T3. Estrategias narrativas	Proyectos de vídeo	Edición de video
15		Proyectos de vídeo	Edición de video
16		Asesoramiento sobre proyectos	Edición de video
17	Entrega y presentación 2 parcial	Entrega de la memoria y presentación del proyecto	Entrega y presentación Pr 4
18	Tutorías		
19	Entrega y presentación de recuperación 1y 2		

Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
M1	Memoria 1	25%	4	NO	SI	SI
M2	Memoria 2	5%	4	NO	SI	SI
Pro2	Proyecto 2	20%	4	NO	SI	SI
M3	Memoria 3	5%	4	NO	SI	SI
Pro3	Proyecto 3	20%	4	NO	SI	SI
M4	Memoria 4	5%	4	NO	SI	SI
Pro4	Proyecto 4	20%	4	NO	SI	SI

$$\text{Nota_Final} = (0,25 * M1) + (0,20 * \text{Pro2} + 0,05 * M2) + (0,20 * \text{Pro3} + 0,05 * M3) + (0,20 * \text{Pro3} + 0,05 * M3)$$

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

Se deberán presentar los proyectos 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 explicarían 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

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

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

Berger.E., Olenslager, K. *Banquete, nodos y redes*. Catálogo de la exposición Fundación La Laboral, Asturias.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/>

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.

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

Paul, C. (2007). Feedback: del objeto al proceso y sistema. *Catálogo de la exposición Feedback, Fundación La Laboral, Asturias*.

<http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2007/exposiciones/feedback/catalogo-feedback/view>
[2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes](http://laboralcentrodearte.org:7080/laboral/es/files/2009/exposiciones/banquete-doc/banquete_08%20CAST.pdf/view?searchterm=banquete%20nodos%20y%20redes)

Prada J.M. Art , (2021) *Imagens and Network Culture*. Colección Aula Magna. Ed. McGraw Hill

https://www.juanmartinprada.net/textos/Juan_Martin_Prada_BOOK_ART_IMAGES_AND_NETWORK_CULTURE.pdf

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*.