



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Informática

GUÍA DOCENTE

GRADO EN ARTES ESCÉNICAS - INTERPRETACIÓN
Curso 2021/2022

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Escénicas y Música
<i>Equipo Docente</i>	Jaime Doriga; Gonzalo Ovejero; Ignacio Tejedor (responsable del Departamento de Expresiones y Tecnologías Artísticas)

Presentación de la asignatura

Conocimiento básico de los *hardware*, *software* e internet aplicados a las necesidades de los profesionales de las Artes Escénicas. Trabajos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa y online, potencial comercial y de marketing de las redes sociales, realización de una página web, montaje de vídeo, resolución de imágenes y vídeos

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG4	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG5	Conocimientos básicos de la profesión.
CG8	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG11	Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas).

CG15	Resolución de problemas.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CE13	Dominar la aplicación de las nuevas tecnologías al discurso artístico.
CE30	Utilizar las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías en su ciclo de formación académica y en su posterior incorporación a la vida laboral.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Adquirir las competencias básicas en lo referente al *hardware* y *software* necesario para utilizar las herramientas informáticas dentro del ámbito de las Artes Escénicas (CG2, CG4, CG8, CG10, CE13).
2. Identificar y nombrar las diferentes partes del *hardware* y el *software* informático. (CG8, CG10, CE13, CE30).
3. Realizar trabajos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa (CG8, CE13, CE30).
1. Diseñar y montar una página web a través de herramientas gratuitas *online* investigando las posibilidades existentes de forma autónoma (CG8, CG10, CG15, CG25, CE13, CE30).
2. Hacer uso del *software* de montaje de vídeo como herramienta para gestionar su material audiovisual (CG2, CG5, CG8, CG10, CG11, CG15, CG25, CE13, CE30).
3. Hacer un correcto uso de imágenes y vídeos en lo referente a tamaños y resoluciones de los mismos (CG5, CE13, CE30).
1. Hacer uso del *software* de audio como herramienta para gestionar su material audiovisual (CG2, CE13, CE30)

Metodología docente

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD3</i>	Talleres de resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD7</i>	Seminarios, conferencias y visitas externas.
<i>MD8</i>	Talleres de debate de casos prácticos.

Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>HARDWARE Y SOFTWARE.</i> 2. <i>APLICACIONES OFIMÁTICAS.</i> 3. <i>IMAGEN DIGITAL.</i> 4. <i>INTERNET E INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB.</i> 5. <i>APLICACIONES MULTIMEDIA: VÍDEO Y AUDIO.</i> 6. <i>NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN: REDES SOCIALES Y SU MONETIZACIÓN.</i> 7. <i>PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN: ZOOM, GOOGLE MEETS.</i> 8. <i>INICIACIÓN AL MÁRKETING DIGITAL.</i>
----------------	--

<i>AF1</i>	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	6 horas
<i>AF4</i>	Realización de prácticas en el aula de informática.	42 horas
<i>AF5</i>	Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	6 horas
<i>AF6</i>	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	20 horas
<i>AF8</i>	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	6 horas
<i>AF9</i>	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	100 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. SÍ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación de los mismos en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
--------------------	---------------------------------	-------------------------

SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Entrega final (memoria de la asignatura).	30%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyectos al termino de cada bloque de la asignatura.	30%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos	Entrega de las prácticas de forma regular.	30%
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Proactividad y participación en clase.	10%
		100%

(*) *De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...)*

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes : o qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software (1º ed.)*. Turner.

Barabasi, A. (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. Plume.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Fincher, David (Director), (2010). *The social network* [La Red Social] [Película].

Morten, Tyldum (Director), (2014). *The Imitation Game* [Descifrando Enigma] [Película].

Philipp Käßbohrer, Matthias Murmann, Arne Feldhusen, Lars Montag (Creadores). (2008–2013). *How to Sell Drugs Online: Fast* [Cómo vender drogas online] [Serie de Televisión].

SITIOS WEB DE INTERÉS

<https://www.gimp.org/>
https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/
<https://www.wix.com/>
<https://www.instagram.com/>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Apuntes tomados en clase. Ordenadores.

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES