ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES ® *taiarts.com*
RECOLETOS–22 MADRID

Universidad
Rey Juan Carlos

Informática

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES

Curso 2023/2024

Identificación de la asignatura

Periodo de impartición	Anual
Créditos	6 ECTS
Modalidad	Presencial.
Idioma en el que se imparte	Castellano
Facultad	Facultad de Artes Visuales & Creación Digital

Presentación de la asignatura

Conocimientos básicos de hardware, software e internet aplicados a las necesidades de los profesionales de las Bellas Artes. Planteamientos teórico-prácticos sobre lenguajes y conceptos tecnológicos desde la informática hacia lo metafórico y el pensamiento crítico. Trabajos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa y online, realización de una página web, montaje de vídeo, captura y grabación de pantalla y conocimientos básicos de imagen digital.

Competencias

Código Competencia	*Descripción*
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.
CE6	Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes a la informática.
CE9	Conocimiento de aplicaciones informáticas básicas.
CE19	Capacidad para identificar y entender los problemas informáticos.
CE31	Capacidad para generar y gestionar documentos informáticos.
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías informáticas básicas.

Resultados de aprendizaje

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

01- Utilizar las herramientas informáticas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
02- Identificar y nombrar las diferentes partes del hardware y el software informático.
03- Realizar trabajos ofimáticos.
04- Hacer un correcto uso de imágenes en lo referente a tamaños y resoluciones.
05- Hacer un correcto uso de audios y vídeos en lo referente a formatos y exportación de los mismos.
06- Análisis crítico sobre internet y sus derivaciones.

Asociación Competencias y Resultados de aprendizaje

Código Competencia	*Código Resultado de aprendizaje*
CG02	01, 03, 04, 05
CG04	01, 02, 03, 04, 05, 06
CG05	01, 02, 03, 04, 05
CG08	01, 02, 03, 04, 05
CG10	01, 03, 04, 05, 06
CG11	06
CG15	01, 03, 04, 05
CG25	01, 03, 04, 05
CE06	01, 02, 03, 04, 05, 06
CE09	01, 03, 04, 05
CE19	02, 06
CE31	01, 03, 04, 05
CE32	01, 03, 04, 05

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

Temario	01 INTERNET Y RRSS. 02 *HARDWARE* Y *SOFTWARE*. 03 IMAGEN DIGITAL. 04 APLICACIONES OFIMÁTICAS Y AUDIOVISUALES. 05 NUEVAS TENDENCIAS: POSTINTERNET, TECNODIVERSIDAD, NFT E INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Actividades formativas

AF1	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
AF2	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	4 horas
AF3	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	120 horas
AF6	Tutorías académicas.	8 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

Todos los sistemas de evaluación deberán obtener una calificación mínima de 5. Si uno de ellos 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 en los plazos establecidos por el equipo docente.

Pruebas (*)	*Descripción de la prueba*	*Ponderación en %*
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Trabajo final teórico-práctico del contenido impartido en la asignatura	30%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Prácticas y proyectos durante el curso. Entrega a tiempo de los ejercicios semanales.	60%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	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

Blas, Z. (2018). *Contrainternet*. Centro de Cultura Digital.
https://vision.centroculturadigital.mx/media/done/zac_blas_contrainternet.pdf
Goldsmith, K. (2015). Introducción. En *Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital* (pp. 21-38). Caja Negra.
Steyerl, H. (2016). En defensa de la imagen pobre. En *Los condenados de la pantalla* (pp. 33-48). Caja Negra.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Dean, A. (Directora). (2017) *Bombshell: La historia de Hedy Lamarr* [Documental]. Reframed Pictures.
Fincher, D. (2010). *La red social* [Película]. Columbia Pictures; Relativity Studios; Scott Rudin Productions; Trigger Street Productions; Michael De Luca Productions.
Herzog, W. (Director). (2016). *Lo and Behold: Reveries of the Connected World* [Documental]. Tree Falls Post; Saville Productions.
Knappenberger, B. (Director). (2014). *The Internet's Own Boy: The Story of Aaron* Swartz [Documental]. Luminant Media; Filmbuff; Unjustus Films.
Tyldum, M. (Director). (2014). *The Imitation Game* [Película]. Black Bear Pictures; Ampersand Pictures.

SITIOS WEB DE INTERÉS

https://audacity.es/
https://www.autodraw.com/
http://emoji.ink/

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Ordenador con conexión a internet y los programas vistos en clase.

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

La asistencia es obligatoria.