

Informática Aplicada a las Artes
Escénicas
GUÍA DOCENTE

GRADO EN ARTES ESCÉNICAS E INTERPRETACIÓN AUDIOVISUAL
Curso 2022/2023

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

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>
CG01	Gestionar información procedente de diversas fuentes y aplicarla al ámbito de la interpretación escénica y audiovisual.
CG04	Conocer los recursos tecnológicos propios de la disciplina y sus aplicaciones en las artes escénicas, asimilando las innovaciones que se produzcan.
CG05	Solucionar problemas y generar dinámicas de trabajo en entornos multidisciplinares.
CE10	Conocer las posibilidades expresivas de los diferentes recursos tecnológicos en la creación, funcionamiento y expresividad del espacio escénico.
CE14	Adquirir una visión global de la situación actual de la industria escénica y audiovisual y su relación con las industrias culturales.
CE16	Manejar herramientas digitales atendiendo a diferentes estrategias comunicativas de promoción y difusión.

Resultados de aprendizaje

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

- 01- Realizar trabajos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa y online.
- 02- Redactar informes con formato académico utilizando correctamente los buscadores de información y los gestores bibliográficos necesarios.
- 03- Detectar el potencial comercial y de marketing y hacer un correcto uso de las redes sociales.
- 04- Realizar la búsqueda y registro de un dominio y un alojamiento para la realización de una página web online.
- 05- Diseñar y montar una página web a través de herramientas gratuitas online.
- 06- Hacer uso del software de montaje de video como herramienta para gestionar su material audiovisual.
- 07- Hacer un correcto uso de imágenes y videos en lo referente a tamaños y resoluciones de los mismos.
- 08- Utilizar las herramientas informáticas para la proyección profesional en el ámbito de las artes escénicas y audiovisuales.

Asociación Competencias y Resultados de aprendizaje

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción de la prueba</i>
CG01	RA01,,RA02,RA03,RA08
CG04	RA04,RA05,RA06,RA07,RA08
CG05	RA01,RA02,RA03
CG10	RA04,RA05,RA06,RA07,RA08
CG14	RA01,RA02,RA03
CG16	RA01,RA04,RA05,RA06,RA0,RA08

Metodología docente

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.

<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento.
<i>MD8</i>	Talleres de debate de casos prácticos.

Contenidos

<i>Temario</i>	<p>OFIMÁTICA E INTERNET:</p> <ul style="list-style-type: none"> 01 Hardware y software. 02 Aplicaciones ofimáticas. 03 Nuevas formas de comunicación: redes sociales y su monetización. Plataformas de comunicación: Zoom, Google Meets. 04 Internet e introducción al diseño web. <p>AUDIOVISUAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> 01 Aplicaciones multimedia: imagen, vídeo y audio. 02 Imagen digital y retoque fotográfico 03 Audio digital y edición de audio 04 Vídeo digital y montaje de vídeo
----------------	--

<i>AF1</i>	Clases teóricas y teórico-prácticas.	24 horas
<i>AF2</i>	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	21 horas
<i>AF4</i>	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	12 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>AF7</i>	Evaluación.	3 horas
<i>AF8</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

Todos los sistemas 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 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	Exámenes de contenidos.	30%

Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)		
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyectos al término de cada bloque de la asignatura.	40%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas.	Entrega de las prácticas de forma regular.	20%
SE5 Actitud y participación.	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

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

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

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

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

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

Pantaleón, P. y Cid, M. (Directores), (2019). *Visualist, those who see beyond* [Película].

SITIOS WEB DE INTERÉS

https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/

<https://www.wix.com/>

<https://www.instagram.com/>

<https://www.youtube.com/c/RBGEscuela>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Ordenador personal y conexión a Internet.

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso. La asistencia es obligatoria.