



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



Universidad
Rey Juan Carlos

Reconocimiento académico de créditos

GUÍA DOCENTE

GRADO EN ARTES ESCÉNICAS E INTERPRETACIÓN AUDIOVISUAL
GRADO EN BELLAS ARTES
GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES
GRADO EN FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN AUDIOVISUAL
GRADO EN COMPOSICIÓN MUSICAL

Curso 2024/2025

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

Presentación de la asignatura

Obtención de créditos académicos, atendiendo a la participación del alumnado de titulaciones de Grado en actividades universitarias artísticas, culturales, de representación estudiantil, con el fin de completar su desarrollo curricular con actividades no vinculadas estrictamente con la titulación.

Competencias y resultados de aprendizaje

<i>Competencias Generales</i>	<i>Resultados de aprendizaje relacionados con las Competencias Generales</i>
1—Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.	1— Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.
2—Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor .	2— Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos profesionales.
3—Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.	3— Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación.
4— Manifestar capacidad para trabajar en equipo .	4—Trabajar en equipo.
5—Saber gestionar eficazmente el tiempo .	5—Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo.
6—Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales .	6—Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales.
7—Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.	7—Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico.
8—Gestionar adecuadamente la información .	8—Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
9—Saber tomar decisiones y resolver	9—Resolver situaciones y problemas del ámbito

<p>problemas del ámbito profesional.</p> <p>10—Demostrar Eficacia y operatividad en el trabajo.</p> <p>11—Manifestar Responsabilidad y Compromiso en el entorno profesional.</p> <p>12—Ser capaz de comunicarse de forma efectiva y coherente.</p>	<p>profesional de manera versátil y creativa.</p> <p>10- Cumplir con la tarea en el tiempo correcto buscando la excelencia en su realización.</p> <p>11- Respetar al equipo y a la institución donde se trabaja.</p> <p>12- Expresarse de forma clara y concisa.</p>
<p><i>Competencias Específicas</i></p>	<p><i>Resultados de aprendizaje relacionados con las Competencias Específicas</i></p>
<p>1— Conocer las competencias profesionales que se requieren en cada perfil.</p> <p>2— Comprender el funcionamiento de la empresa y su visión estratégica.</p> <p>3— Identificar los posibles problemas creativos y técnicos que se dan en un lugar de trabajo profesional.</p> <p>4— Descubrir las premisas respecto a tiempo, calidad y acabado de un trabajo profesional.</p> <p>5— Entender los contenidos específicos de un producto para comunicar mejor un concepto.</p> <p>6— Adaptarse a una metodología por proyectos.</p> <p>7— Utilizar el software y la tecnología propia del ámbito específico en el que se trabaja.</p> <p>8— Emplear el lenguaje técnico del ámbito específico en el que se trabaja.</p> <p>9— Ampliar el conocimiento de las herramientas aplicadas.</p> <p>10— Identificar y seleccionar los recursos específicos para lograr el mejor resultado demandado.</p>	<p>1—Operar con coherencia y espíritu emprendedor en la creación de proyectos y búsqueda de soluciones</p> <p>2—Gestionar y administrar una empresa u organización de pequeña dimensión y mejorar su posición competitiva.</p> <p>3— Emplear la creatividad para la resolución de problemas.</p> <p>4—Integrarse con agilidad en cualquier área funcional de la empresa u organización mediana o grande y desarrollar con destreza cualquier trabajo de gestión solicitada.</p> <p>5—Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <p>6- Cumplimiento de hitos, fases, entregables, tiempos, dependencias, presupuestos...</p> <p>7- Utilización de <i>software</i> y tecnología para la consecución de objetivos y proyectos.</p> <p>8- Comprensión y utilización del lenguaje técnico para la consecución de objetivos y proyectos.</p> <p>9- Permanecer receptivo y aplicar los avances, innovaciones y novedades en el ámbito específico.</p>

	10—Consecución de objetivos habiendo optimizado los recursos dados (humanos, tecnológicos, financieros, temporales).
<i>Competencias Divergentes</i>	<i>Resultados de aprendizaje relacionados con las Competencias Divergentes</i>
<p>1—Aplicar estructuras, procesos y metodologías, propios del mundo artístico en el contexto empresarial.</p> <p>2—Promover el valor del arte en la empresa, fomentando la colaboración entre los campos creativos y el mundo de los negocios.</p> <p>3—Inspirar a empresas e individuos a pensar de forma diferente con el objetivo de fomentar la innovación.</p> <p>4—Desarrollar un entorno de evolución sostenible mediante la creatividad.</p> <p>5—Alentar al equipo del proyecto a potenciar la creatividad para encontrar soluciones a problemas complejos.</p> <p>6—Usar el ingenio (imaginación) para enfrentarse a los desafíos comerciales e incertidumbres empresariales.</p> <p>7—Capacidad de dirigir un equipo horizontal, aprovechando las capacidades de cada miembro del equipo y dando el protagonismo a cada uno en cada momento.</p> <p>8—Desarrollar la capacidad de improvisación para responder a las eventualidades con éxito.</p> <p>9— Conocer las capacidades y competencias propias y saber proyectarlas en cualquier ámbito para lograr la automotivación</p> <p>10- Aplicar el mundo de las emociones propio de las artes en el ámbito empresarial.</p>	<p>1—Proponer soluciones concretas mediante metodologías creativas e innovadoras.</p> <p>2—Transformar una empresa o industria inspirando y motivando a los trabajadores.</p> <p>3— Ayudar a las empresas a crear y fomentar un entorno creativo e innovador</p> <p>4—Desafiar el <i>status quo</i> y encontrar formas nuevas y más frescas de crear y actuar.</p> <p>5—Trabajar en distintas disciplinas y combinar sus mejores aspectos.</p> <p>6—Realizar un trabajo creativo en cualquiera de las tareas diarias de una empresa u organización.</p> <p>7—Capacidad de coordinar equipos diversos con un objetivo común. (para planificar la integración de una propuesta o proyecto en equipos complejos por su transversalidad, pero con un objetivo común.</p> <p>8—Obtener un resultado favorable a partir de unas contingencias desfavorables.</p> <p>9- Perseverar ante las distintas adversidades y no rendirse hasta conseguir el objetivo</p> <p>10- Conectar mejor con el cliente/usuario/audiencia/público objetivo y despertar sentimientos universales (Ej. viralidad).</p>

Tipología y ponderación de actividades

Ver normativa RACS.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

Esta asignatura solo cuenta con Convocatoria Ordinaria.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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