

*Informática Aplicada a las Artes  
Escénicas*  
GUÍA DOCENTE

GRADO EN ARTES ESCÉNICAS E INTERPRETACIÓN AUDIOVISUAL  
Curso 2025/2026

## 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
<i>Docente</i>	Álvaro Chior

## Presentación de la asignatura

Conocimiento básico de diferentes *hardware*, *software* e *internet* aplicados a las necesidades de los/las profesionales de las Artes Escénicas. Realización de proyectos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa y online. Análisis del potencial comercial y de marketing de las redes sociales, aplicados al ámbito de las Artes Escénicas. Adquisición de herramientas específicas para el trabajo de edición de fotos, vídeos y de diseño de páginas web.

## Competencias

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:

1. Realizar trabajos ofimáticos en cualquier formato, de forma colaborativa y online.
2. Redactar informes con formato académico utilizando correctamente los buscadores de información y los gestores bibliográficos necesarios.
3. Detectar el potencial comercial y de marketing y hacer un correcto uso de las redes sociales.
4. Realizar la búsqueda y registro de un dominio y un alojamiento para la realización de una página web online.
5. Diseñar y montar una página web a través de herramientas gratuitas online.
6. Hacer uso del software de montaje de vídeo como herramienta para gestionar su material audiovisual.
7. Hacer un correcto uso de imágenes y vídeos en lo referente a tamaños y resoluciones de los mismos.
8. Utilizar las herramientas informáticas para la proyección profesional en el ámbito de las artes escénicas y audiovisuales.

## 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.

## Contenidos

<i>Temario</i>	<p>Teórico-Práctica:</p> <p>Ofimática e Internet:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicaciones ofimáticas.</li> <li>2. Nuevas formas de comunicación.</li> <li>3. Diseño web.</li> <li>4. Acercamiento a herramientas de IA aplicadas al diseño, edición, montaje, etc.</li> </ol> <p>Audiovisual:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicaciones multimedia.</li> <li>2. Imagen digital y retoque fotográfico.</li> <li>3. Audio digital y edición de audio.</li> <li>4. Vídeo digital y montaje de vídeo.</li> </ol>
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Actividades formativas

AF1	Clases teóricas y teórico-prácticas.	24 horas
AF2	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	21 horas
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	12 horas
AF7	Evaluación.	3 horas
AF8	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	120 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

#### ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

#### 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

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.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima sí/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	<i>Reevaluable</i>	Sí	25%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	<i>No Reevaluable</i>	Sí	60%
SE5 Actitud y participación	<i>No Reevaluable</i>	Sí	15%
			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

Fernández Polanco, A. (2019). *Crítica visual del saber solitario*. Consonni.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.

Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad*. Caja Negra.

Lovink, G. (2019). *Tristes por diseño. Las redes sociales como ideología*. Consonni.

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal.

Preciado, P. B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla. Informe para una academia de psicoanalistas*.  
Anagrama.

Sadin, É. (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.

### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Fincher, D. (2010). *The social network* [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.

Tyldum, M. (Director). (2014). *The Imitation Game* [Descifrando Enigma] [Película]. Black Bear Pictures;  
Ampersand Pictures.

### SITIOS WEB DE INTERÉS

Google. (s.f.). *Google Workspace. Google Drive*.

[https://workspace.google.com/intl/es\\_ALL/products/drive/](https://workspace.google.com/intl/es_ALL/products/drive/)

Wix. (s.f.). *Wix, Create a website without limits*. <https://www.wix.com/>

Meta. (s.f.). Instagram. <https://www.instagram.com/>

Adobe. (s.f.). Adobe. <https://www.adobe.com/es/>

RBG Escuela. [RBG Escuela]. (s.f.). <https://www.youtube.com/c/RBGEscuela>

Audacity. (s.f.). *Audacity: software de edición de audio*. <https://audacity.es/>

### MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Ordenador personal, disco duro externo y conexión a Internet.

### VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.