



GUIA DOCENTE

Videocreación

2022-23

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y Creación Audiovisual		
Departamento	Medios audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Videocreación		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Rosa Sáez Salvador
Correo electrónico	rsaez@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de fotografía



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Una videocreación es una pieza audiovisual artística, de tiempo indefinido y por lo general de corte no narrativo que, entre otros canales de distribución, se muestra en galerías, museos, exhibiciones, salas de arte, centros culturales, circuitos alternativos y que, en ocasiones, se vende como obra de artista igual que si se tratara de un cuadro o una escultura.

Las obras de las/los videocreadoras/es se caracterizan a su vez por la búsqueda de fórmulas que se alejen de los esquemas narrativos convencionales, es decir, con estructuras alternativas de guión o bien sin que aparezcan actores, en beneficio de la experimentación visual y el desarrollo de una mirada poética o personal.

Estas premisas son las que aprenderá y pondrá en práctica el alumnado al construir sus propios discursos visuales y crear sus propias piezas artísticas. Por lo tanto, en esta asignatura se pretende que adquieran las competencias necesarias para abordar proyectos videoartísticos. Para ello tendrán que conocer cuáles son los métodos y las etapas de elaboración del proyecto, junto con las herramientas de ejecución claves para su correcta aplicación.

El objetivo principal de esta asignatura es que las/los alumnas/os sean capaces de comunicarse a través de sus propias piezas de videocreación y que entiendan y analicen el proceso creativo que conlleva su realización trabajando, incluso, con profesionales de otras disciplinas, como la danza, la música o la moda.

Además debido a su carácter proyectual esta asignatura puede relacionarse con la asignatura de **Proyectos Fotográficos** que se imparte en el mismo semestre.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Por su importancia, esta asignatura es básica y se imparte en el segundo curso de los estudios. El equipo docente de la asignatura considera recomendable que el alumnado haya superado las siguientes asignaturas:

1.- En primer curso la asignatura de **Fotografía y Medios Audiovisuales** o **Narrativa y Montaje** (dependiendo de la especialidad cursada anteriormente) en las que se adquieren los conocimientos necesarios de cámaras fotográficas y de vídeo así como la utilización adecuada del lenguaje audiovisual respectivamente.

2.- En segundo curso las asignaturas **Proyectos de Creación Audiovisual, Iluminación y Técnicas de producción y edición digital** en las que se adquieren conocimientos y herramientas necesarias para la creación de productos audiovisuales.

Con todos estos conocimientos el alumnado estará en condiciones de poder adquirir todas las competencias relacionadas con la asignatura que detallamos a continuación.



→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Videocreación**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que responden a los objetivos del trabajo que se realice.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG14	Valorar la dimensión del Diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG17	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE9	Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1. Aplica una metodología proyectual lógica y reflexiva partiendo de la identificación de un problema para crear propuestas audiovisuales creativas.	CT14, CG3, CE9
RA2. Hace uso de los conceptos teóricos aprendidos, de archivos de documentación audiovisual y de la terminología adecuada, de forma rigurosa y eficaz para elaborar la fase de investigación de su proyecto audiovisual.	CT2, CG19, CE4
RA3. Vincula la fase de investigación con el proceso creativo y elige las soluciones formales y técnicas más adecuadas a los condicionantes de su proyecto justificándolas.	CT3, CG5, CE12
RA4. Desarrolla el trabajo atendiendo a contextos multidisciplinares en equipo, exponiendo las ideas propias de forma eficaz.	CG7
RA5. Utiliza eficazmente en sus comunicaciones conceptos o ideas apropiadas y coherentes dependiendo de las diferentes situaciones comunicacionales.	CT8, CG17, CE2
RA6. El alumno/atiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los trabajos, actividades o proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	CG14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción al cine experimental y a la videocreación.

Las vanguardias cinematográficas. El cine experimental.

- Definición del concepto
- Años 20: Absolute films, Dadaísmo y Surrealismo. Representantes principales
- Segundas Vanguardias. Representantes principales

La videocreación.

- Definición del concepto
- Similitudes y diferencias con el cine experimental

Unidad 2. Pasado y presente del Vídeoarte.



Inicios del vídeoarte

- Antecedentes del vídeoarte
- Los años 60 y 70. Contexto y características.
- Pioneras/os del vídeoarte

Desarrollo del vídeoarte.

- De los años 80 a finales del S. XX
- El vídeoarte en la actualidad.
- Referentes artísticos

Unidad 3. Tipologías de videocreación.

El vídeo y su relación con otras artes

- Vídeo y *performance* (análisis de piezas de videoperformances)
- Vídeo y escultura (análisis de piezas de videoescultura)
- Vídeo e instalación (análisis de piezas de videoinstalación)
- Vídeo y música (análisis de videoclips de corte no narrativo)
- Vídeo y danza (análisis de piezas de videodanza)
- Vídeo y moda (análisis de *fashion films* de corte no narrativo)

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA6	27
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA3, RA4, RA5, RA6	30
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA5, RA6	18



<i>Exposició de treballs</i>	Sesiones de visionado y análisis de los proyectos realizados durante la asignatura	RA1, RA6	9
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA4, RA6	6
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	48
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	6
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	6
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Los recursos técnicos necesarios para impartir la asignatura de Videocreación son:

- Un aula equipada con ordenadores capaces de trabajar de manera fluida con programas de edición no lineal, cañón proyector y conexión a internet.
- Cámaras fotográficas y de vídeo para desarrollar los proyectos que se planteen a lo largo del semestre, así como material complementario para las grabaciones (micrófonos, pértigas, trípodes, focos de luz, monitores, grabadoras de sonido, estabilizadores de cámara....)
- Plató equipado adecuadamente (focos de luz continua, fotómetros, cicloramas, reflectores, trípodes, ventanas, viseras, paraguas, croma...).



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación inicial: Se realizará los primeros días de clase, de forma oral, con el propósito de verificar el nivel de preparación del grupo de estudiantes para enfrentarse a los resultados de aprendizaje pretendidos.</p>	<p>RA2, RA6</p>
<p>Evaluación final: Se realizará una evaluación continua en la que se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso a partir de los resultados de aprendizaje y de las competencias generales, transversales y específicas seleccionadas.</p> <p>Los resultados obtenidos por el/la alumno/a se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal: 0-4'9: Suspenso / 5-6'9: Aprobado / 7'0-8'9: Notable / 9-10: Excelente Sin Calificación (SC) se aplicará a aquellos/as alumnos/as que no hayan asistido nunca a clase o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo.</p> <p>Los instrumentos de evaluación serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> Examen teórico sobre todos los contenidos impartidos en el aula. Proyecto individual coherente con los contenidos de la asignatura. Proyecto cooperativo coherente con los contenidos de la asignatura. Exposiciones y defensas de proyectos. Todos los proyectos se expondrán en clase para una reflexión común con el resto del alumnado. <p>Se deberá obtener un mínimo de 5 en cada proyecto y en el examen para poder hacer media.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica que será puesta a disposición del alumnado al comienzo de cada proyecto y en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación y donde se reflejará la consecución o no de los resultados de aprendizaje.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>



En los proyectos se valorará:

- Dominio de los conceptos trabajados
- Adecuación técnica, artística y conceptual a los conceptos impartidos en clase
- Asistencia a las sesiones de tutoría del proyecto
- Adecuación a las pautas establecidas para el desarrollo de la memoria del proyecto
- Creatividad y originalidad de los proyectos
- Rigor científico en el uso de las fuentes
- Calidad técnica y formal del acabado
- Expresión escrita y exposición oral del resultado del proyecto.
- Autonomía, actitud y compromiso en el trabajo
- Respeto a los/las compañeros y docentes

En los trabajos grupales, si los hubiera, la evaluación será, no obstante, individual, y se realizará un seguimiento estricto en las aportaciones de cada componente del grupo. Por tanto, es posible que cada miembro del grupo obtenga calificaciones diferentes.

En los trabajos en grupo se tendrá en cuenta además de lo anteriormente citado:

- Capacidad de coordinación de los miembros del grupo
- Cumplimiento individual del rol que el alumnado haya adoptado en el trabajo interdisciplinar
- Contribución individual al trabajo desarrollado

**RA1, RA2, RA3, RA4,
RA5, RA6**

Los plazos de entrega de los trabajos o las fechas de realización de los exámenes se pondrán en conocimiento del alumnado el primer día de clase, por lo cual se sabrán con suficiente antelación como para ser de obligado cumplimiento. Podrán ser, no obstante, modificadas ligeramente siempre que el desarrollo de la planificación temporal se vea afectado por alguna circunstancia justificada.

El/la profesor/a determinará previamente **la forma de entrega**, que será on-line y siempre el día de antes de la exposición en clase. Si el trabajo se entrega más tarde de la fecha acordada, no se recogerá y la calificación final de este será de No Apto. La recuperación del mismo se realizará en la convocatoria extraordinaria, en la que no habrá exposición oral del proyecto, por tanto, el porcentaje destinado a este apartado tendrá una calificación de 0.

Del mismo modo, si los trabajos y/o examen presentados en fecha y forma no se aprueban, el/la alumno/a dispondrá de la convocatoria extraordinaria para recuperarlos.

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por ellos/ellas la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumnado no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/a realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura.

**RA1, RA2, RA3, RA4,
RA5, RA6**



9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumno/a a realizar y superar un examen teórico-práctico de todos los contenidos vistos en la asignatura.</p> <p>Este examen tendrá lugar al final del semestre y la entrega, el día antes y de forma on-line, de la totalidad de los proyectos a realizar a lo largo del semestre, será requisito imprescindible para poder hacer el examen. Si hubiera proyecto realizado en grupo, en esta ocasión, el alumno/a tendría que hacerlo de manera individual.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 40% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 60% de la calificación total. Si no se aprueba el examen teórico no se podrá pasar al examen práctico.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los/las alumnos/as que asisten a clase de forma regular (el 80% de las sesiones) y que no hayan presentado o superado alguno de los trabajos propuestos en la asignatura o el examen, deberán hacerlo en la convocatoria extraordinaria. Los criterios para su evaluación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.</p> <p>No obstante, el proyecto en grupo, si lo hubiera, el profesorado podrá definir si continúa siendo en grupo o individual.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>



9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Para el alumnado que hayan perdido el derecho a la evaluación continua por faltas de asistencia durante el curso ordinario, y que no hayan superado el examen teórico-práctico de la convocatoria ordinaria, se les volverá a evaluar en la convocatoria extraordinaria siguiendo los mismos criterios. Es decir, además de la presentación y superación de todos los trabajos, deberán realizar y superar un examen teórico- práctico obteniendo un mínimo de 5 tanto en cada uno de los trabajos como en el examen, y con un porcentaje en la nota final del 60% destinado al examen y un 40% destinado a los proyectos. Nuevamente, la entrega de los proyectos será el día de antes, vía on-line y será requisito imprescindible para poder realizar el examen teórico-práctico. No obstante, el proyecto en grupo, si lo hubiera, sería individual.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>

→ 10. Bibliografía

Libros

Cobalia Dexeus , Victoria y Rego de la Torre, Juan Carlos (2005). *Desvelar lo Invisible: Videocreación Contemporánea*. Madrid: Servicio de documentación y público.

Martín, Sylvia (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.

Rodríguez Mattalía, Lorena (2008). *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica.

Artículos

Del Portillo García, Aurelio y Caballero Gálvez, Antonio (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Icono 14*, volumen (12), pp. 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>

Molina Alarcón, Miguel (2007). Conexiones creativas de la música con la imagen móvil ¿Narciso enamorado de Eco? Cuando la imagen móvil persigue a la música: Del *Absolute Film* a los *Vj's*. *Recre@rte*, (7), 1699-1834. http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/miguel_molina_espanhol.pdf

Webs

Rossetti Ricapito, Laura (5 de julio de 2022). *La década de los sesenta y la búsqueda del arte total*. https://publicaciones.xoc.uam.mx/TablaContenidoLibro.php?id_libro=345

García, Marialina y Barreto, Meyken (5 de julio de 2022). *El video arte: apuntes para una historia y definición del género*. <https://hernanmontecinos.com/2010/02/20/el-video-arte->



[apuntes-para-una-historia-y-definicion-del-genero/](#)

Vídeos

Rtveplay Metròpolis (5/7/2022). *Proyector 2021* [Video]. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/proyector-2021/6206928/>