



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

### GUIA DOCENTE

# El móvil como herramienta creativa 2022-23

Especialidad: Todas

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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Audiovisuales		
Mail del departamento	<a href="mailto:audiovisuales@easdvalencia.com">audiovisuales@easdvalencia.com</a>		
Asignatura	EL MÓVIL COMO HERRAMIENTA CREATIVA		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	VELLUTERS	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	FB. Formación Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Sonia Cervera Hernández		
Correo electrónico	scervera@easdvalencia.com		
Horario tutorías			
Lugar de tutorías			



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

La fotografía y el vídeo han experimentado una revolución sin precedentes, debido a la incorporación de una cámara y micrófono al teléfono móvil. La forma en la que consumimos y producimos imágenes a diario ha derivado en el desarrollo de diversas aplicaciones que facilitan la labor de producción y postproducción de las mismas. Así mismo la conectividad permanente a la red hace que para muchos creadores, el móvil sea una herramienta indispensable en su trabajo, al encontrar en el teléfono un medio no sólo para la captación y procesado de imágenes sino también como instrumento para compartirlas en redes sociales, interactuar y comunicarse con los seguidores, que podrían convertirse en potenciales clientes o consumidores de sus creaciones. Por tanto, esta asignatura tiene como objetivo dotar a los futuros diseñadores de las destrezas necesarias para conseguir fotografías y vídeos capaces de desmarcarse del torrente de imágenes que nos bombardean a diario. Obtener imágenes, ajustarlas, procesarlas, almacenarlas, elegir y compartir en las redes sociales a través de aplicaciones y con un mismo dispositivo. Así mismo, el conocimiento de las distintas redes sociales y la conveniencia de su uso, dotará al artista de criterio para elegir dónde mostrar sus proyectos.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

El alumnado cursó en primero la asignatura de Fotografía y medios audiovisuales donde adquirió los conocimientos básicos sobre cámaras fotográficas y de vídeo, así como de los entornos e interfaces más comunes para la edición de vídeo, conocimientos previos recomendados para cursar esta asignatura optativa. Los alumnos/as deben disponer de su propio teléfono móvil con acceso a descarga de las aplicaciones más comunes.

## → 4. Competencias de la asignatura

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

### COMPETENCIAS GENERALES

CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.



<b>CG14</b>	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
-------------	--

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

<b>CE8</b>	Conocer en profundidad los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
<b>CE11</b>	Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación visual.
<b>CE12</b>	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA 1: Planifica y aplica una metodología de investigación partiendo de la identificación de un problema para crear propuestas audiovisuales creativas	<i>CT1, CT3, CT14</i>
RA 2: Realiza ajustes técnicos óptimos en las imágenes fijas y móviles generadas	<i>CE12</i>
RA 3 Resuelve situaciones de comunicación de acuerdo con criterios objetivos y evaluables.	<i>CG3</i>
RA4 Relaciona y distingue el lenguaje formal, denotativo y connotativo, y lo ubica en un contexto con una funcionalidad específica.	<i>CG3</i>
R5- Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad...	<i>CG14</i>

## → 6. Contenidos



## Unidad 1. Redes sociales

- ¿Qué son las redes sociales? ¿Cómo pueden ayudar a la creación y consolidación de marca?
- Principales redes sociales: Instagram, Facebook, Twitter, Pinterest, LinkedIn, Youtube, Vimeo...

## Unidad 2. Fotografía con móvil

- Fotografía con móvil
- Qué contar y cómo
- Principales aplicaciones para la toma de fotografías
- Edición de fotografías con móvil
- Efectos especiales y otros usos: timelapse, stopmotion, hyperlapse,...
- Clasificación, elección, almacenaje y/o inserción en redes sociales.

## Unidad . Vídeo con móvil

- Vídeo con móvil
- Principales aplicaciones para la captación y edición de vídeos
- Efectos especiales, rotulación, sonidos,...
- Clasificación, elección, almacenaje y/o inserción en redes sociales.

## → 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.	<i>RA1, RA4</i>	25
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal 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.	<i>RA1, RA2, RA3, RA5</i>	15
<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.	<i>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</i>	15



<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	<i>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</i>	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 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.	<i>RA1, RA4, RA6</i>	70
<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.	<i>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</i>	10
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	<i>RA1, RA4, RA5, RA6</i>	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Será necesario un aula con proyector o pantalla y altavoces para las clases teóricas y el visionado de ejemplos. También el material técnico necesario para llevar a cabo un producto audiovisual con móvil y acceso a las aplicaciones más comunes. Plató de Audiovisuales.

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
---	--



Evaluación inicial: Se realizará los primeros días de clase, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los resultados de aprendizaje pretendidos.

**Trabajos prácticos.** Suponen el 100% de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.

Cada trabajo 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. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

El profesorado determinará previamente la forma de entrega, que podrá ser tanto física como on-line.  
En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el/la alumno/a la calificación será de No apto. Si se observa que el trabajo realizado por el alumno/la alumna no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/la profesora realizará las pruebas específicas extra que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura. Si el trabajo se entrega más tarde de la fecha acordada, no se recogerá y la calificación final de este será de 0. La recuperación del mismo se realizará en la convocatoria extraordinaria. Del mismo modo, si el trabajo (o examen) presentado en fecha y forma no se aprueba, el alumno dispondrá de la convocatoria extraordinaria para recuperarlo..

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

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

### Resultados de Aprendizaje evaluados

**Trabajos prácticos.** Suponen el 80% de la calificación total. Son de obligada entrega para poder optar a la prueba teórico-práctica

S

**Prueba teórica/práctica.** Supone el 20% de la calificación total.

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.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.



## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Trabajos prácticos y examen</b> suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo 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. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer los y las estudiantes.</p> <p>Mismos criterios que en la evaluación ordinaria.</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><b>Trabajos prácticos.</b> Suponen el 80% de la calificación total. Son de obligada entrega para poder optar a la prueba teórico-práctica.</p> <p><b>Prueba teórica/práctica.</b> Supone el 20% de la calificación total. 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>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	



---

## → 10. Bibliografia

---

Bibliografia complementaria:

### Libro

Manuals de software habituals (Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Lightroom, Adobe Camara Raw).

Rissoan, R. (2018) Redes Sociales: comprender y dominar las nuevas herramientas de comunicación. Ed.ENI

Rivas, R. (2015) La fotografía con móvil. Anaya Multimedia

Jess Angel/Henry Carroll (2017) Lea este libro si quiere ser famoso en instagram . Ed Blume

Birds, S. (2017) Cómo hacer tus fotos 100% instagrameables Ed Montena

González, P. (2017) Instagram, ¡mucho más que fotos! .Ed Photoclub