



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Videocreación 2026-27

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso **2026/2027**

→ 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	Fotografía y Creación Audiovisual		
Departamento	Medios Audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Videocreación		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar web		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar web
Correo electrónico	Consultar web
Horario tutorías	Consultar web
Lugar de tutorías	Departamento de Medios Audiovisuales



→ 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 guion 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 el estudiantado sea capaz de comunicarse a través de sus propias piezas de videocreación y que entienda y analice 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

CT02	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT03	Solucionar problemas y tomar decisiones que responden a los objetivos del trabajo que se realice.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT14	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

COMPETENCIAS GENERALES

CG03	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG05	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG07	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

CE02	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE04	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE09	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

Cuando el/la estudiante finalice con éxito la asignatura tendrá los siguientes resultados de aprendizaje que satisfacen las competencias expresadas anteriormente:

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1. El alumnado aplica una metodología proyectual lógica y reflexiva partiendo de la identificación de un problema para crear propuestas audiovisuales creativas.	CT14, CG3, CE9
RA2. El alumnado 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. El alumnado 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.	CG4, CT15, CE10
RA4. El alumnado desarrolla el trabajo atendiendo a contextos multidisciplinares en equipo, exponiendo las ideas propias de forma eficaz.	CT3, CG5, CE12
RA5. El alumnado utiliza eficazmente en sus comunicaciones conceptos o ideas apropiadas y coherentes dependiendo de las diferentes situaciones comunicacionales.	CG7
RA6. El alumnado adopta una actitud propositiva, resolutive y respetuosa hacia el proceso de aprendizaje y sus miembros.	CT8, CG17, CE2
RA7. El alumnado tiene 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 videarte.

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.	RA2, RA5, RA6, RA7	20
<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.	RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
<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, RA7	35
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA4, RA6, RA7	10
SUBTOTAL			75

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, RA5, RA6, RA7	35
-------------------------	--	------------------------------	----



<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, RA5, RA6, RA7	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7	10
SUBTOTAL			75
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...)

→ 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
Evaluación inicial: Se realizará el primer día 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. 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. Los instrumentos de evaluación serán: 1. Examen teórico sobre todos los contenidos impartidos en el aula. 2. Trabajos prácticos en grupo y/o individual coherentes con los contenidos de la asignatura. 3. Exposiciones y defensas de los proyectos. Todos los proyectos se expondrán en clase para una reflexión común con el resto del alumnado Se deberá obtener un mínimo de 5 en cada proyecto y en el examen para poder hacer media.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7



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. En ella se reflejará la consecución o no de los resultados de aprendizaje.

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

En los proyectos se valorará:

- Adecuación al encargo
- Resolución técnica y dominio de los conceptos trabajados
- Creatividad y comunicación
- Proceso de trabajo en el aula y autonomía fuera de ella
- Dominio del flujo de trabajo digital
- Presentación y defensa

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

- Capacidad de coordinación de los miembros del grupo
- Participación responsable y colaboración durante el desarrollo de las actividades
- Cumplimiento individual del rol que el alumnado haya adoptado en el trabajo interdisciplinar
- Contribución individual al trabajo desarrollado

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 por lo general online 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 se computará en otro apartado de la rúbrica.

Del mismo modo, si el examen o los trabajos, presentados en fecha y forma, no se aprueban, el estudiantado 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.

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de
Aprendizaje evaluados



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. Este examen tendrá lugar al final del semestre y la entrega, el día antes y de forma online, de la totalidad de los proyectos a realizar a lo largo del semestre, será requisito para poder hacer el examen. Si hubiera algún proyecto realizado en grupo, en esta ocasión, el alumno/a tendría que hacerlo de manera individual. Trabajos prácticos. Suponen el 40% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 60% de la calificación total. Si no se aprueba el examen teórico no se podrá pasar al examen práctico. 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.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7
---	---

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que asisten a clase de forma regular (el 80% de las sesiones) y que no haya presentado o superado alguno de los trabajos propuestos en la asignatura o el examen, deberá hacerlo en la convocatoria extraordinaria. En el caso de los trabajos no superados en convocatoria ordinaria la rúbrica empleada para la evaluación será la de la convocatoria anterior, con las sesiones de clase incluidas. En el caso de trabajos no entregados a tiempo, como no habrá exposición oral, el porcentaje destinado a este apartado se reubicará en otro de los apartados de la rúbrica.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
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 esa convocatoria, se les volverá a evaluar en la convocatoria extraordinaria. Además de la presentación y superación de todos los trabajos, deberán realizar y superar un examen teórico- práctico y obtener un mínimo de 5, tanto en cada uno de los trabajos como en el examen. El porcentaje en la nota final será del 60% destinado al examen y un 40% destinado a los proyectos. Nuevamente, la entrega de los proyectos será el día de antes, vía online y supondrá un requisito para poder realizar el examen teórico-práctico. El proyecto en grupo, si lo hubiera, será individual.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7

En las actividades realizadas íntegramente en el aula no se permitirá el uso de herramientas de IA generativa salvo indicación expresa del profesorado. Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación se enfocará a la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante, por lo que cualquier respuesta de la IA no contrastada, reflexionada y no reelaborada se considerará como insuficiente. El uso literal, no declarado



o que sustituya el proceso creativo o la autoría del estudiante será penalizado según el reglamento del centro

→ 10. Bibliografía

Caro Pérez, Marta y Duque, Félix (2020). *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación*. Editorial Círculo de Bellas Artes.

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

Delgado Escribano, Santiago (2015). *Arte/IDEARIO VÍDEO: una defensa de la praxis*. CreateSpace Independent Publishing Platform

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

Olhagaray Llanos, Néstor (2002). *Del Vídeo-arte al Net-art*. Libros Arces-lom

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

Rosseti Ricapito, Laura (2011). *Videoarte, del cine experimental al arte total*. UAM.

Sedeño Vadellós, Ana (2011). *Historia y estética del videoarte en España*. Contextos.

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(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.