



Herramientas digitales

Grado en Artes Escénicas
2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas digitales

Titulación: Grado en Artes Escénicas

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Celia Sancho Belinchón

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer las herramientas necesarias para el desarrollo de la labor de las artes escénicas en proyectos del sector en un entorno nacional o internacional.
- Identificar las fases de un trabajo fin de grado, así como su estructura, y las técnicas más adecuadas para el desarrollo de un trabajo académico en el ámbito de las artes escénicas.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones relativos al ámbito de la interpretación a un público tanto especializado como no especializado, en inglés o en español.
- Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el Grado para el desarrollo, exposición y defensa individual de un proyecto en el área de las artes escénicas, síntesis de las competencias adquiridas en el título.
- Comunicar de manera eficaz, los resultados y las conclusiones obtenidas en un trabajo académico o proyecto práctico del ámbito de las artes escénicas.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Conocimiento y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al área de conocimiento del título. Uso de softwares básicos y gestión de archivos digitales.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

Bloque 1: Introducción a lo digital en las artes escénicas

- Breve historia de lo digital en la escena contemporánea.
- Entornos digitales y cultura visual.
- Conceptos básicos: formatos de archivos, copias de seguridad, almacenamiento en la nube...

Examen parcial teórico (10% nota final)

Bloque 2: Herramientas de productividad para el trabajo diario

- Edición de texto: Word.
- Números: Excel.
- Edición y creación de presentaciones: Canva y Power Point
- Herramientas clave de ofimática (optimización de archivos, formatos...)
- Plataformas colaborativas (Notion, Trello, Google Drive).
- Portafolios digitales y CV profesional.

Bloque 3: Narrativa digital y contenidos multiplataforma

- Conceptos de storytelling digital.
- Adaptación al contenido de redes sociales (formatos verticales, microvídeos, reels...)
- Diseño de posts y mini campañas con herramientas digitales.
- Redes sociales y plataformas para la industria cinematográfica (Instagram, YouTube, Behance, Vimeo, TikTok).

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Creación de un portafolio digital artístico.* (15% nota final)

El alumno debe crear un portafolio digital (sitio web o dossier en Canva) con su trayectoria escénica real o simulada. Puede incluir biografía artística, fotos, vídeos, y reseñas.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Edición de un documento combinado utilizando Word y Excel.* (15% nota final)

El alumno deberá crear un documento combinado utilizando Microsoft Word y una base de datos elaborada previamente en Microsoft Excel. Se deberá integrar información procedente de una hoja de cálculo en un documento de texto, aplicando técnicas básicas de combinación de correspondencia y formatos profesionales de presentación. El tema del documento estará relacionado con las artes escénicas y será de libre elección.

Actividad final (ADFinal): *Diseño de una campaña de difusión para un evento escénico real o inventado.* (50% nota final)

En grupos de tres alumnos máximo, los alumnos diseñarán los elementos de una campaña digital para un evento escénico (real o ficticio): cartel, *teaser*, post para Instagram, calendario de publicaciones y acciones a ejecutar en la campaña. El formato de entrega será en Word y Pdf con maquetación correcta realizada con el paquete Office.

El trabajo deberá exponerse en clase en la fecha fijada para el examen final.

3 ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

3.1 Materia con carácter presencial

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales (8-12)
AF1 Clases de teoría	15	15 (100%)
AF8 Clases prácticas	30	30 (100%)
AF2 Trabajo personal del alumno	90	0 (0%)
AF3 Tutorías	7.5	7.5 (100%)
AF4 Evaluación	7.5	7.5 (100%)
Total	150	60

4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

4.1 Sistemas de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

4.2 Criterios de evaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Convocatoria ordinaria	
Modalidad presencial	PONDERACIÓN
SE1 Asistencia y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	50%
Total	100%
Convocatoria extraordinaria	
Modalidad presencial	PONDERACIÓN
SE1 Asistencia y participación	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	60%
Total	100%

4.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

4.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Badgett, T. (1995). PowerPoint para windows: version 4.0. Madrid: Anaya Multimedia.
<https://biblioteca.nebrija.es/opac/baratzcl/OsdDb3Z5DLz2IVsh9JJyZK2m7IV/NT12>

Buttà, L. (2026). Danza y cultura visual: reflexiones sobre performatividad de la imagen, cuerpos femeninos en movimiento y emociones. *Cuadernos CEMYR*, 34, 341-365.
10.25145/j.cemyr.2026.34.13 (DOI)

Cemillán Casis, L. y Jiménez Alcarria, F. (2024). Narrativas modulares y cultura visual digital en el cine contemporáneo. El caso de Open Windows (Nacho Vigalondo, 2014). *Doxa Comunicación*, 39, 147-164. 10.31921/doxacom.n39a2022 (DOI)

Charte Ojeda, F. (2003). Microsoft Excel 2003. Madrid: Anaya Multimedia.

Grammatikopoulou, C. (2013). Encuentros al margen de lo inmaterial: Cuerpo, tecnología y cultura visual. Arte y Respiración (1970-2012). [Tesis doctoral].

Romero-Rodríguez, L.M. y Rivera-Rogel, D. (2019). La comunicación en el escenario digital: actualidad, retos y prospectivas. Perú: Pearson.

Bibliografía recomendada

Díaz-Morilla, P., & Castro-Martínez, A. (2022). Cultura visual y comunicación híbrida. Nuevas formas de publicidad aplicadas al teatro. *Revista FAMECOS*, 29(1). <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2022.1.43365>

Gómez, A. G. (2023). La nueva cultura visual en el entorno digital. *adComunica*, 19-24.

Moreno Echeverry, V. (2020). La imagen en los entornos digitales. Perspectiva semiótica e imaginarios sociales.

Ramos, P. F. A., Almeida, P. M., & Caudeli, V. G. (2022). Comunicación artística y Mindfulness: una revisión sistemática de las artes escénicas. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 11(1), 1-14. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3628>

Romera, C. B. (2023). Imágenes, traperas e Instagram. Reflexiones netnográficas a fuego lento. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 20(2), 165-173. <https://doi.org/10.5209/tekn.83534>

Sánchez, M. E. M., Molla, M. E. L., & López-Mencheró, T. B. (2025). Identidad Visual en la Era Digital: Decodificando la Adaptación de las Marcas en el Entorno Digital. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 17(2), 245-258. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.5771>

Tineo Carrión, L. (2021). Comunicación y artes escénicas: la estrategia digital en los espacios de exhibición españoles. [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.

Tizón Díaz, M. y Marfil-Carmona, R. (2023). *Investigación y experiencias educativas centradas en la creatividad artística: Música, cultura audiovisual y artes escénicas en la sociedad de las pantallas*. Madrid: Dykinson.

Otros recursos

Audacity: <https://www.audacityteam.org/>

Canva: <https://www.canva.com/es-es/>

Capcut: <https://www.capcut.com/es-es>

Notion: <https://www.notion.com/es-es>

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Celia Sancho Belinchón
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas.
Correo electrónico	csanchobe@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Doctora en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas en la UCM. Acreditada por ANECA en la doble figura de: Profesora Contratada Doctora y Profesora Universidad Privada. Actualmente es directora del Máster en Periodismo en Televisión del que es docente, así como imparte docencia en el grado de Periodismo y otros postgrados del departamento de Comunicación de la FCA. Ha sido responsable de Comunicación Digital de Ciudadanos en la Asamblea de Madrid. Gestión de equipos, redes sociales y estrategia de comunicación online (enero 2020-junio 2021). Sus líneas de investigación abarcan las nuevas narrativas, la publicidad, las redes sociales, el periodismo multiplataforma y la comunicación digital.