

Tecnología Audiovisual Aplicada

Grado en Bellas Artes
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tecnología Audiovisual Aplicada

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesor: Dña. Ana Esteve Reig

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio;
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio;
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética;
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes de estudio del arte.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos artísticos.
- Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- Desarrollar la capacidad para identificar y comprender la diversidad artístico-cultural.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el Área de Conocimiento de las Artes y las Humanidades, y en concreto de las Bellas Artes.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Conocer y aplicar el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas,
- Utilizar correctamente el espacio como herramienta artística.
- Conocer y aplicar las metodologías del proceso artístico.
- Conocer las instituciones y organismos culturales españoles e internacionales y su funcionamiento (red museística, exposiciones, bienales, etc.)
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Conocer los fundamentos básicos de los principales programas audiovisuales.
- Saber conjugar la metodología de proyectos con la técnica aprendida.
- Integrar las herramientas digitales aprendidas en la obra artística.
- Resolver problemas sencillos relacionados con los dispositivos y programas utilizados.
- Defender con criterio el propio trabajo, utilizando una terminología adecuada.
- Saber indagar en las fuentes bibliográficas y gestionar la información.
- Conocer los autores y autoras más representativos de la disciplina
- Incrementar la capacidad de autoaprendizaje con los conocimientos y las técnicas adquiridas necesarias para la realización de proyectos concretos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Para Tecnología audiovisual aplicada, haber cursado tecnología audiovisual

2.2. Descripción de los contenidos

- Procesos en la creación de la imagen videográfica: producción y posproducción.
- Desarrollo y realización de proyectos audiovisuales. El video como expresión artística: Elaboración demensajes audiovisuales: murales, montajes audiovisuales, mensajes videográficos, etc.
- Últimas tendencias de la creación videográfica y audiovisual contemporánea.

Las actividades prácticas de esta materia se desarrollarán en el aula taller de audiovisual, supervisadas por el profesor, así como de manera autónoma por el alumno.

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.

BLOQUES TEMÁTICOS DE TEORÍA.

Historia del vídeoarte que se intercala junto a los ejercicios prácticos. Se estudia y comprende:
- La imagen en movimiento: definición, análisis, diversidades.
- Videoarte: análisis sobre los diferentes usos del video en el arte contemporáneo.
- Historia del videoarte

Bloques conceptuales dentro de la historia del videoarte

1.-Tentaciones de ficción.
2.- La performance filmada.
3.- La experimentación sin cámara (la apropiación, la animación, el 3d y el netart)

Bloques prácticos:

- La edición o montaje: modos de narrar y construir.
- Postproducción: etalonaje de color y masterización de sonido.
- La actualidad del videoarte: festivales, congresos, exposiciones, distribuidoras, mercado del arte.
- Exponer vídeo: diferentes modos expositivos desde el monitor, la proyección a la videoinstalación de varios canales.

2.4. Actividades Dirigidas

Ejercicios prácticos sobre expresión audiovisual artística

A través de estas tareas van a poner en práctica como abordar una idea y transformarla al lenguaje audiovisual (toma de decisiones importantes: storyborad, guión, localización, grabación, edición). En todos los ejercicios

aprenderán a usar las herramientas audiovisuales desde la cámara de video, sonido y programas de edición de vídeo como Adobe Premiere Pro.

- Trabajo audiovisual sobre los mass media (found footage): un trabajo de video en el que editarán con imágenes audiovisuales producidas por los medios de comunicación creando un video en el que investiguen y reflexionen sobre los medios de comunicación de masa y la realidad virtual.

- Vídeo y sonido de un minuto: los alumnos grabaran un vídeo de un minuto de duración y un audio de un minutode duración. Se compartirán los archivos y editarán un vídeo todos con el mismo material.

- El retrato: proyecto individual de video en el que los alumnos tienen que hacer un retrato audiovisual sobre un compañero de clase. Será un trabajo de análisis y formalización conceptual. Ejemplos de documentales y videoarte.

- El lugar: proyecto individual en el que tendrán que realizar un video sobre un lugar, espacio o localización que a ellos les interese. Pueden realizar grabaciones de todo tipo. Habrá una parte de investigación a la par que la práctica.

- La palabra escuchada: trabajo de edición de vídeo en el que partirán primero sobre el sonido y a continuación grabarán la imagen, en este ejercicio todo lo que comprende al audio del vídeo será la base del trabajo (texto, voz en off, sonido ambiente, etc.)

• Actividad Dirigida (AD2):

- Proyecto individual:
El cuatrimestre tendrá como objetivo la realización de un proyecto individual que se formalizará en una obra de video arte. El ejercicio práctico irá acompañado de un trabajo teórico escrito sobre el video que realicen.
-Actividades fuera del aula: visita guiada en grupo de exposiciones.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica (30%): 45h. 100% presencialidad

Trabajo personal (50%): 75h. 0% presencialidad

Tutorías (10%): 15h. 50% presencialidad

Evaluación (10%): 15h. 50% presencialidad

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguientemodo: 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 calificaciónigual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

- Asistencia y participación en clase: 10%
- Examen Parcial: 10%
- Actividades académicas dirigidas: 30%
- Examen final: 50%

Convocatoria Extraordinaria

- Asistencia y participación en clase: 10%
- Actividades académicas dirigidas: 30%
- Examen final: 60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima
Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 enla prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar 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, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia
El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verseprivado 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.

3.4. 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 enel Reglamento del Alumno.

3.5. Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

• AA.VV. (2010) *100 Video Artists. 100 Videoartistas*, Exit Publicaciones- Olivares y Asociado.
• Baigorri, Laura (1997) *El vídeo y las Vanguardias Históricas*. Edicions Universitat Barcelona, Barcelona.
• Gubern, Román (2016) *Historia del cine*, Barcelona, Editorial Anagrama.
• Gubern, Román (2002) *Máscaras de ficción*, Barcelona, Editorial Anagrama.
• Farocki, Harun (2013) *Desconfiar de las imágenes*, Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina.
• Steyerl, Hito (2014) *Los condenados de la pantalla*, Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina.
• Martínez-Collado, Ana y Panea, Jose Luis (2017) *Secuencias de la experiencia, estadios de lovisible. Aproximaciones al videoarte español*, Brumaria, Madrid.
• Martin, Sylvia/Uta Grosenick (Ed.), (2006) *Videoarte*, Barcelona, Taschen.
• R. Contreras, Fernando, *El arte en la cibercultura. Introducción a una estética comunicacional,* Madrid, Editorial Biblioteca Nueva S.L.
• Satre, Paz (2021) Manifiestos sobre el arte y la red, Madrid, BRUMARIA + Producciones de Arte yPensamiento, S.L.
• Watkins, Peter (2017) *La crisis de los medios* Logroño, Pepitas de la calabaza.
• Zafra, Remedios, (2015), *Ojos y Capital*, Bilbao, Consonni.

Bibliografía recomendada

• Benjamin, W. (1992) *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica, en Discursos interrumpidosI* Madrid, Taurus.
• Bonet Albero, E.; Dols Rusiñol, J.; Mercader Capellá, A.; Muntadas Prim Fábregas, A. (2010) *En torno alvideo*, País Vasco, Ed.: Universidad del País Vasco, Creación en Traspasos.
• Bettetini, G. y Colombo, F. (1995) *Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación.* Paidós. Barcelona.
• Catálogo “Monocanal” (2003), MNCARS, Madrid.
• Collado Sánchez, Esperanza, (2012) *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas, Fundación Arte y Desarrollo*, Trama Editorial Madrid.
• De Micheli, Mario (2002) *Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX*, Madrid, Alianza Editorial.
• Jullier, L. (2004) *La imagen digital: de la tecnología a la estética; traducción al español*, Víctor Goldstein.Buenos Aires: La Marca.
• Kemp, M. (2000) *La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat* (trad. Cast.Soledad Monforte Moreno, José Luis Sancho Gaspar) Madrid, Akal.
• Kosinski, D. (coord.). (1999) *The Artists and the Camera. Degas to Picasso* Yale University Press, London.
• Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital.* Barcelona, Paidós *Comunicación 163.*
• Martínez Abadía, José y Vila Fumas, Pere Et Al.(2004) *Manual básico de tecnología audiovisual y técnicasdecreación, emisión y difusión de contenidos,* Barcelona, Paidós Ibérica.
• Millerson, Gerald *Cómo utilizar la cámara de video*. Gedisa.
• Sadin, Eric (2018) *La silicolonización del mundo*, Buenos Aires. Caja Negra Editora.
• Villafañe, J. y Mínguez, N. *Principios de Teoría General de la Imagen.* Pirámide. Madrid. 1996
• VV. AA. (2006) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]* , Madrid, Museo NacionalCentro de Arte Reina Sofía.
• AA.VV, (2012) Catálogos dOCUMENTA 13: *The Book of Books, The Guidebook y The Logbook*, HatjeCantz,Ostfildern.
• Wood, James (2009) *Los mecanismos de la ficción*, Editorial Gredos, Madrid

Otros recursos:

Archivos de videoarte online oficiales:

http://www.ubuweb.com/

https://www.vdrome.org/

https://aresvisuals.net/

Nombre y Apellidos	Dña. Ana Esteve Reig
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciatura en Bellas Artes, Diplomatura en Freie Kunst
Correo electrónico	aesteve@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.	Ana Esteve Reig (Agres, Alicante, 1986) es artista visual y docente especializada en videoarte e instalación audiovisual. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, completó parte de su formación en la Kunsthochschule Kassel (Alemania). Su trabajo investiga la relación entre tecnología, cultura digital, ficción y emociones contemporáneas, utilizando el vídeo como principal herramienta de investigación artística. A través de sus obras explora fenómenos vinculados a internet, las redes sociales, los videojuegos y las nuevas formas de construcción de identidad en el entorno digital. Ha expuesto en instituciones y centros de arte como el Museo Thyssen-Bornemisza, DA2 Salamanca, IVAM CADA Alcoy o ARCO Madrid. En 2023, el Museo Reina Sofía adquirió su obra *Fancams* para su colección permanente. También ha recibido becas y ayudas como Circuitos de Artes Plásticas o la Beca Multiverso BBVA. Actualmente compagina su producción artística con la docencia e investigación en torno al videoarte y la cultura visual contemporánea..

5. DATOS DEL PROFESOR