



Herramientas digitales

Grado en Artes Escénicas
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas digitales

Titulación: Grado en Artes Escénicas

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2025-26

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Imen Bouziri Boullosa

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 la tecno-cultura visual y mediática y su integración en las Artes Escénicas

- Breve historia de lo digital en la escena contemporánea (Modalidad: sesión teórica)
- Aproximaciones a la nueva tecno-cultura popular y mediática global actual y sus espacios y entornos digitales (Modalidad: sesión teórica)
- Casos de estudio y taller de creación (en laboratorio/salas de producción): analizar y comentar conjuntamente en clase propuestas de ejemplos paradigmáticos de prácticas artísticas contemporáneas vinculadas al nuevo panorama tecno-mediático digital (formatos, lenguajes, estilos y estéticas, géneros, modas y tendencias, etc.) en los que el profesor y/o los alumnos deseen profundizar mientras se emplea el material (equipos y programas) de las salas para improvisar y esbozar futuros proyectos creativos de forma colaborativa (Modalidad: sesión mixta; teórica y práctica)

Bloque 2: Las Herramientas digitales de creación (Modalidad: bloque práctico)

- Edición de texto y presentaciones: Word y PowerPoint.
- Edición y retoque de imagen (Adobe Photoshop y Canva).
- Edición de sonido (Audacity y, posiblemente, Avid Pro Tools).
- Edición de vídeo (Adobe Premiere y, posiblemente, CapCut).

Bloque 3: Herramientas de gestión y difusión (Modalidad: bloque práctico)

- Plataformas colaborativas (Asana, Trello, Notion, Google Drive).
- Portafolios digitales y CV artístico (DeviantArt, Behance, Adobe Portfolio, Wix, etc.).
- V-/Blogs, Redes sociales y plataformas para artistas (TikTok, Instagram, YouTube, Tumblr, Pinterest, LinkedIn, etc.).

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.**
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): Proponer el análisis crítico de una práctica artística u otro fenómeno (tendencia, estética, etc.) y comentarlo en clase de manera colectiva (taller de brainstorming y de creación) y posterior creación individual de una pieza breve de vídeo escénico.**
A partir de un material grabado (escena, improvisación, performance), el alumno debe elaborar un pequeño esbozo de proyecto (pitch o dossier digital) (ligeramente argumentado, basándose en ideas, conceptos y/o influencias e inspiraciones) y, posteriormente, editar un vídeo de 1 a 3 minutos, añadiendo sonido, títulos, transiciones, etc.
- **Actividad final (ADFinal): Diseño de una campaña de difusión para un evento escénico.**

En grupos, 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.

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

- 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.
- Mitchell, W. (2009). Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual. Madrid: Akal
- 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>
- Sánchez, M. E. M., Molla, M. E. L., & López-Menchero, 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.

Bibliografía recomendada

- Benjamin, W. (2001). *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*", *Discursos interrumpidos*, Taurus.
- Barthes, R. (2020). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía*. Paidós.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Bolter, D-, J. (1999). *Remediation*. MIT Press.
- Calabrese, O. (1986). *La era neobarroca*. Cátedra.
- Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la Tecnología*. Paidós.
- Landow, G. (1997), *Teoría del hipertexto*, Paidós.
- Manovitch, L. (2003). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. University of Chicago Press.
- Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Argentina: Prometeo
- 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.
- 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. Imen Bouziri Boullosa
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas
Correo electrónico	ibouziri@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 e investigadora postdoctoral. Especialista en Historia del cine y teoría fílmica, así como en nuevos medios digitales y tecno-cultura visual con un especial enfoque en las culturas populares del Asia Oriental y, particularmente, los estudios japoneses (cine, animación y videojuegos), aunque a través de su intensa actividad académica (artículos y divulgación científica), ha ido trazando un espacio de investigación transdisciplinar que integra múltiples disciplinas y campos: historia del arte (e iconología), estudio comparado de las mitologías, antropología cultural, estética y estudios visuales, análisis y estudio crítico de nuevos (sub-)géneros característicamente contemporáneos (ficción (post-)apocalíptica, ciencia ficción, ciberpunk y <i>postciberpunk</i>, <i>retrofuturismos</i>, u-/distopías, fantasía oscura, estudios del terror y [neo-]góticos), etc.), la <i>posfotografía</i> (<i>glitch art</i>, <i>net art</i>, <i>software art</i>, <i>pixel art</i>, etc.), y campos ultraespecializados como la arqueología de los medios (del videojuego y era PSX/PS2). Es cineasta experimental y videoensayista. Con más de diez años de experiencia en el ámbito de la producción y postproducción audiovisual, ha escrito, dirigido y editado varios cortometrajes, algunos de los cuales han circulado en prestigiosos festivales de cine como el FIDMarseille o el FIFAK.