

Curso 2020-2021

Dirección General de Universidades
y Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA,
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y UNIVERSIDADES

Instituto Superior de Danza "Alicia Alonso"



Universidad
Rey Juan Carlos

Instituto Superior
de la Danza "Alicia Alonso"

GUÍA DOCENTE DE Danza y Tecnología II

Titulación

**GRADO EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS
SUPERIORES DE DANZA
Coreografía e Interpretación
ITINERARIO: Interpretación**

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: JULIO 2023

TITULACIÓN: GRADO EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DANZA
ASIGNATURA: Danza y Tecnología II

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria
Carácter	Teórico Práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Coreografía e Interpretación. Interpretación
Materia	Tecnologías Aplicadas a la Danza
Periodo de impartición	4º - Semestral
Número de créditos	3
Departamento	Asignaturas Teóricas
Prelación/ requisitos previos	Tener Superado Danza y Tecnología I
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Instituto Superior de Danza "Alicia Alonso"	Instituto.danza@alicialonso.org

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

4. COMPETENCIAS

Para cumplimentar este apartado, seleccionar entre las competencias transversales, generales y específicas de especialidad establecidas en los correspondientes Reales Decretos de Título, aquellas a cuyo logro contribuye esta asignatura

Competencias transversales
Conocer e integrar competentemente, lenguajes, disciplinas y herramientas artísticas, tecnológicas, escénicas, musicales, visuales, entre otras, con el objeto de desarrollar las capacidades y destrezas.
Conocer y aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la danza para utilizarlas de forma diversa.
Conocer diferentes procesos creativos a través del encuentro de distintas disciplinas artísticas que utilizan la danza, el cuerpo y/o el movimiento en su discurso formal para descubrir nuevas formas de creación a partir de la interdisciplinariedad.
Competencias generales
Tener conocimientos de lenguajes y disciplinas escénicas, artísticas, musicales y visuales y desarrollar la capacidad para interrelacionarlos.

Competencias específicas

Conocer y ser capaz de usar medios tecnológicos para la creación y composición coreográfica.

Conocer y aplicar conceptos de registro audiovisual coreográfico

Conocer y aplicar los conceptos básicos del diseño de una producción audiovisual

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar la asignatura el alumno será capaz de:

- *Entender y usar sistemas de diseño coreográfico por ordenador
- *Entender, distinguir y registrar audiovisualmente creaciones coreográficas
- *Entender el funcionamiento de una producción audiovisual
- *Diseñar una producción audiovisual
- *Producir una creación audiovisual
- *Crear una videodanza

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- "Registro Audiovisual de las Artes Escénicas"	Tema 1. Introducción teórica a la digitalización <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bases de la Digitalización ▪ La digitalización de los caracteres (letras y números) ▪ La digitalización de la imagen ▪ La digitalización del sonido ▪ Formatos
	Tema 2. Diseño coreográfico por ordenador <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje práctico del programa LIFE FORMS
	Tema 3. Registro de la danza vs. Videodanza <ul style="list-style-type: none"> ▪ Análisis entre las diferencias y similitudes entre el registro de la danza y la videodanza ▪ ¿Por qué registrar con video? ▪ Conceptos de cámara aplicados al registro ▪ Tipos de planos aplicados al registro ▪ Tipos de montaje aplicados al registro
II.- "Conceptos Narrativos Audiovisuales"	Tema 4. Documental <ul style="list-style-type: none"> ▪ Breve historia del documental ▪ Características del documental ▪ Tipos de documental
	Tema 5. Videoarte <ul style="list-style-type: none"> ▪ Breve historia del videoarte ▪ Características del videoarte ▪ Clasificaciones del videoarte
	Tema 6. Videoclip <ul style="list-style-type: none"> ▪ Breve historia del videoclip ▪ Hitos del videoclip ▪ La danza en el videoclip ▪ Tipos de videoclip
	Tema 7. Historia de la videodanza <ul style="list-style-type: none"> ▪ La danza en la pantalla ▪ Precursores de la videodanza ▪ Primeras obras de videodanza ▪ Maya Deren
	Tema 8. Cómo se hace una videodanza <ul style="list-style-type: none"> ▪ Características de videodanza ▪ Clasificaciones de la videodanza ▪ Puntos de partida de creación ▪ Procesos de creación en una videodanza

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	16 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	
Realización de pruebas	14 horas
Horas de trabajo del estudiante	15 horas
Preparación prácticas	16 horas
Realización de pruebas	14 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	90 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Clase magistral soportada por la utilización de medios tecnológicos.
Actividades prácticas	Clases prácticas con el software Lifeforms Ejercicio de análisis de un registro de danza Prácticas de creación de videodanza
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Análisis de un registro de danza ▪ Trabajo escrito de análisis de tres obras de videodanza
Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coreografía creada en lifeforms ▪ Creación de una videodanza
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Correcta aplicación de los contenidos aprendido en clase
Actividades prácticas	
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coreografía creada en lifeforms <ul style="list-style-type: none"> ○ Originalidad 50% ○ Contenido y aplicación de los conceptos 50% ▪ Creación de una videodanza <ul style="list-style-type: none"> ○ Originalidad 30%

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contenido y aplicación de los conceptos 50% ○ Presentación 20%
Actividades teóricas	

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Trabajo sobre registro de la danza	20%
Trabajo escrito de análisis de tres obras de videodanza	20%
Coreografía creada en lifeforms	20%
Creación de una videodanza	40%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Trabajo sobre registro de la danza	20%
Trabajo escrito de análisis de tres obras de videodanza	20%
Coreografía creada en lifeforms	20%
Creación de una videodanza	40%
Total	100%



9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Los alumnos recuperarán aquellas pruebas que no hayan superado en la evaluación ordinaria

Instrumentos	Ponderación
Trabajo sobre registro de la danza	20%
Trabajo escrito de análisis de tres obras de videodanza	20%
Coreografía creada en lifeforms	20%
Creación de una videodanza	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Trabajo sobre registro de la danza	20%
Trabajo escrito de análisis de tres obras de videodanza	20%
Coreografía creada en lifeforms	20%
Creación de una videodanza	40%
Total	100%

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

Aula de danza
Cámara semi-profesional y elementos
Grabador de sonido semi-profesional
Programas informáticos

11.1. Bibliografía general

Título	Making Video Dance. A step by step guide to creating dance for the screen
Autor	Katrina McPherson
Editorial	Routledge, 2006

Título	The Oxford Handbook of screendance studies
Autor	Edited by Douglas Rosenberg
Editorial	Oxford University Press, 2016

Título	Screendance: Inscribing the Ephemeral Image
Autor	Douglas Rosenberg
Editorial	Oxford University Press, 2012

Título	Dance on Screen. Genres and Media from Hollywood to Experimental Art
Autor	Sherril Dodds
Editorial	Pallgrave Mcmillan, 2001

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Art in Motion: Current Research in Screendance
Autor	Frank Boulegue and Marisa C. Hayes
Editorial	Cambridge Scholars Publishing, 2015

Título	Essential Deren: Collected Writings on Film
Autor	Maya Deren
Editorial	Documentatex, 2004

Título	Video Art Theory
Autor	Helen Westgeest
Editorial	Wiley Blackwell, 2015

Título	Ways of Seeing
Autor	John Berger
Editorial	Penguin, 2008

¹ Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.numeridanse.tv/en/
Dirección 2	http://screendancejournal.org/
Dirección 3	http://www.dvpg.net/about.html

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

DVD	The story of Film – An Odissey. Mark Cousins