

Curso 2020-2021

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

Instituto Superior de Danza "Alicia Alonso"



Organización, Gestión y Elaboración de Proyectos Artísticos II

Titulación

**GRADO EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS
SUPERIORES DE DANZA**

**Coreografía y Técnicas de Interpretación de la
Danza**

ITINERARIO: Interpretación

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: JULIO 2023



TITULACIÓN: GRADO EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DANZA
ASIGNATURA: Organización, Gestión y Elaboración de Proyectos Artísticos II

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria
Carácter	Teórica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Coreografía y Técnicas de Interpretación de la Danza: Interpretación
Materia	Organización, Gestión y Elaboración de Proyectos Artísticos
Periodo de impartición	4º - Semestral
Número de créditos	3
Departamento	Teóricas
Prelación/ requisitos previos	Tener Superado Organización, Gestión y Elaboración de Proyectos Artísticos 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@hotmail.com

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

4. COMPETENCIAS (Según Real Decreto)

Competencias transversales
Adquirir habilidades personales que incluyan el uso eficiente de las técnicas relacionadas con la gestión, producción, distribución y dirección de proyectos.
Adquirir capacidad para asumir riesgos y tolerancia para las decepciones
Utilizar las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías en la gestión de proyectos artísticos
Competencias generales
Saber diseñar, organizar, planificar, realizar y evaluar procesos y/o proyectos artísticos utilizando el programa Microsoft Project
Dirigir, gestionar, producir y hacer un correcto seguimiento de procesos y/o proyectos artísticos mediante el programa Microsoft Project
Formas de desarrollar proyectos utilizando estas nuevas oportunidades
Conocer el encuadre de los proyectos culturales en la política cultural, la inserción laboral y el empleo.

Competencias específicas

Conocer los fundamentos teóricos del diseño de proyectos artísticos

Saber formular y planificar correctamente proyectos artísticos

Saber redactar correctamente un proyecto artístico

Saber utilizar las herramientas informáticas básicas para realizar los presupuestos de gastos e ingresos. Conoce las formulaciones del programa Microsoft Project

Conocer los mecanismos frecuentes de financiación de proyectos artísticos

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el la asignatura el alumna será capaz de:

- Planificar, gestionar y hacer el seguimiento de un proyecto artístico mediante los recursos que posee el programa Microsoft Project.
- Conocer las herramientas y métodos del diseño, la organización, la realización y la evaluación de proyectos artísticos.
- Saber planificar las tareas en tiempo y forma para garantizar el éxito del proyecto artístico así como la asignación de recursos humanos, materiales y los costes a las mismas.
- Sabe redactar correctamente un proyecto artístico para ser presentado a cualquier instancia.
- Sabe buscar los recursos financieros necesarios para la realización de proyectos
- Saber las posibilidades de la Industria Cultural para desarrollar proyectos artísticos

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- Definiciones y Bases Teóricas	<p>Tema 1.1 Definiciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Presentación de la asignatura • Recordar y profundizar en Tipos de proyectos • Conocer los Planes y Programas de la Política Cultural Española
2. La Idea del proyecto	<p>Tema 2.1 La Idea Inicial del proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solucionar un problema • Llenar un vacío • Aprovecharse de una oportunidad • Debate de ideas <ul style="list-style-type: none"> ○ Brian storming (Tormenta de ideas) ○ Técnica de los atributos ○ Técnica de asociaciones forzadas
3. El programa Microsoft Project.	<p>Tema 3.1 Presentación de programa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de las opciones y el funcionamiento del programa Microsoft Project
	<p>Tema 3.2 Definición de tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción de tareas y asignación de tiempos y tipos de tareas • TRABAJO I. PROPUESTA DE TAREAS • Grafico de Gantt y otras opciones.
	<p>Tema 3.3. Tabla de Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de recursos humanos • Definición de recursos materiales • Definición de recursos de costo
	<p>Tema 3.4. Asignación de recursos a las tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asignación de recursos a las tareas

	<p>Tema 3.5 Realización de presupuestos</p> <ul style="list-style-type: none"> • TRABAJO 2. PROPUESTA DE TAREAS CON ASIGNACION DE RECURSOS
	<p>Tema 3.6 El Seguimiento utilizando el MS-Project</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de hitos • Definición de tareas de control
4. Las Industrias culturales y los proyectos internacionales	<p>Tema 4.1. Arte vs. Industrias Culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> • El encaje de la Danza en Las industrias culturales
	<p>Tema 4.2. Los proyectos internacionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los proyectos internacionales. necesidades y dificultades
5. Los Nuevos Yacimientos de Empleo Culturales y de Ocio	<p>Tema 5.1. Cultura y desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los NYECO (Nuevos Yacimientos de Empleo Culturales y de Ocio.
	<p>Tema 5.2. TRABAJO FINAL. Realización de una propuesta de proyecto artístico utilizando el programa Microsoft Project.</p> <p>Redactar una propuesta de proyecto</p>

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Clases teóricas	24 horas
Clases teórico-prácticas	24 horas
Clases prácticas	4 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	-
Realización de pruebas	2 horas
Horas de estudio del estudiante	10 horas
Preparación prácticas	15 horas
Preparación del estudiante para realización de pruebas	11 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	90 horas

8. METODOLOGÍA (Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades)

Clases teóricas	Clases expositivas con ayuda de medios visuales en clase.
Clases teórico-prácticas	Ejercicios de prácticas en clase de los diferentes conceptos aprendidos
Clases prácticas	Realización de ejercicios aplicados a la realización de proyectos artísticos
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LAS METODOLOGÍAS DOCENTES APLICADAS

9.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Registro de asistencia y participación en clase Pruebas parciales Presentación y Defensa de una Propuesta de proyecto artístico
Actividades teórico-prácticas	Trabajos de clase
Actividades prácticas	Utilización del programa MS-Project
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	-

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Contenido: 80% Presentación: 20%
Actividades teórico-prácticas	Participación e implicación en la tarea asignada: 20% Contenido: 40% Desenvolvimiento de la presentación oral: 40% (En el caso de una actividad en grupo se tomará la media del grupo para asignar la calificación a cada individuo)
Actividades prácticas	Participación e implicación en la tarea asignada: 100%
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	-

9.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación	20%
Trabajo de clase 1. Individual (Presupuesto utilizando EXCEL)	10%
Trabajo de clase 2. Individual (Marco Lógico)	10%
Trabajo de clase 3. Individual (Análisis DAFO)	10%
Propuesta y Defensa de un Proyecto Artístico	50%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Trabajo de clase 1. Individual (Presupuesto utilizando EXCEL)	10%
Trabajo de clase 2. Individual (Marco Lógico)	10%
Trabajo de clase 3. Individual (Análisis DAFO)	10%
Propuesta y Defensa de un Proyecto Artístico	70%
Total	100%

9.3.3 Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Examen teórico	30%
Propuesta y Defensa de un Proyecto Artístico	70%
Total	100%

9.3.4 Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación	20%
Trabajo de clase 1. Individual (Presupuesto utilizando EXCEL)	10%
Trabajo de clase 2. Individual (Marco Lógico)	10%
Trabajo de clase 3. Individual (Análisis DAFO)	10%
Propuesta y Defensa de un Proyecto Artístico	50%
Total	100%

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

Clase teórica con proyección, ordenador . Clases informáticas

11.1. Bibliografía general

Título	Diseño y evaluación de proyectos culturales
Autor	David Roselló Cerezuela
Editorial	Ariel (Planeta, S.A.) (4ª actualización 2007)

Título	¿Cómo crear una empresa?
Autor	Santiago Herrero Suazo
Editorial	4ª edición. Boletín Oficial del Estado. España ISBN: 978-84-340-1969-0

Título	Producción, gestión y distribución del teatro
Autor	Manuel Jesús Cimarro
Editorial	Ediciones Autor (2009). Madrid

Título	Guía práctica para la gestión de proyectos
Autor	Celia Burton y Norma Michael
Editorial	Paidós Empresa (1995). Barcelona

Título	Gestión de Proyectos
Autor	Gregory Horine
Editorial	Anaya Multimedia (2005)

11.2. Bibliografía complementaria

Título	El consumo de las artes escénicas y musicales en España
Autor	Ercilia García Álvarez y Jordi López Sintas
Editorial	Datautor (20023) Madrid
Editorial	

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	
Dirección 2	
Dirección 3	

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

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