



Narrativa Audiovisual /  
Audiovisual Narrative

Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2025-26



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Narrativa Audiovisual / *Audiovisual Narrative*

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2025-26

**Carácter:** Básica

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dª Marta González Caballero

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL 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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía e idioma moderno como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.

- Conocer y aplicar los fundamentos del lenguaje audiovisual en la realización y análisis de productos audiovisuales.

## 1.2 Resultados de aprendizaje

Conocer los aspectos claves del lenguaje audiovisual que interactúan en la construcción de narrativas audiovisuales.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1 Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2 Breve descripción de los contenidos

Estudio de la gramática audiovisual, desde la terminología hasta el conocimiento de los aspectos técnicos que conforman el lenguaje de la imagen y el sonido: planos y movimientos, encuadres y composiciones, continuidad visual, variables de espacio y tiempo, sonido y análisis audiovisual.

*Discussion of audiovisual grammar, from terminology to knowledge of the technical aspects making up the language of image and sound: shots and movements, frames and compositions, visual continuity, space and time variables, sound, and audiovisual analysis.*

### 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.

#### 1. Conceptos básicos de Narrativa y Lenguaje Audiovisual.

- Narrativa Audiovisual y Lenguaje Audiovisual: la terminología básica.
- La narrativa en videojuegos: características de un medio interactivo

#### 2. El espacio audiovisual

- Dimensión espacial de los planos: la escala de planos.
- Plano y toma. Secuencias y escenas
- El plano-secuencia
- Composición y encuadre.
- Puntos de vista: Angulación y altura de la cámara.

#### 3. El sonido audiovisual.

- La naturaleza narrativa del sonido.
- Elementos de la banda sonora: Palabra, música, ruidos, efectos, silencio.
- Tipos de sonidos
- Funciones narrativas del sonido

#### TRABAJO PARCIAL

#### 4. El espacio y tiempo narrativo

- Concepto de espacio narrativo
- Cuadro y campo: espacio "on" y espacio en "off"
- Funciones narrativas del espacio audiovisual
- Movimientos de cámara:
  - El movimiento externo o mecánico
  - El movimiento interno: óptico y aparente
- Concepto de tiempo narrativo

### 5. Proceso creativo en videojuegos

- Game concept y biblia narrativa
- El guion de videojuegos: estructura y jugabilidad
- Narrativa embebida y emergente

**Consultas, dudas y preparación el examen/trabajo final**

**EXAMEN FINAL**

## 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.

Las actividades académicas dirigidas, que supondrán un 25% de la evaluación final, consistirán en:

- **Actividad Dirigida 1 (AAD1):** Ejercicio práctico sobre Tipología de planos. (Actividad grupal)
- **Actividad Dirigida 2 (AAD2):** Ejercicio práctico de escritura de un guion interactivo en Twine (actividad individual)
- **Actividad Dirigida 3 (AAD3):** Ejercicio práctico de escritura de una Biblia narrativa (Actividad grupal)

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

## 3 . SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 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.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

### 3.3. 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, 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 verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y 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. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, 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.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Castillo, J. M. (1997). *Elementos del Lenguaje Audiovisual*. Madrid: IORTV.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

### Bibliografía recomendada

- Canet, F. (2014). *Narrativa Audiovisual*. Editorial Síntesis.
- Gómez Tarín, F. J. (2016). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Madrid: Shangrila Ediciones.
- Marcos, M. (2009). *Elementos estéticos del cine*. Madrid: Fragua.
- Melgar, L.T. (2001). *El oficio de escribir cine y televisión*. Madrid: Universidad Antonio de Nebrija.
- Rodríguez, A. (1998). *La dimensión sonora del Lenguaje Audiovisual*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Van, D. (2016). Pokemon Red and Blue's most memorable moments. Recuperado de: <https://www.cnet.com/pictures/10-memorable-moments-from-pokemon-red-and-blue/>
- Weiss, J. (2022). Who's your Big Daddy? A deep-ish dive into Bioshock's long journey to the big screen. Recuperado de: <https://www.syfy.com/syfy-wire/bioshock-movie-development-hell>

## OTROS RECURSOS: Visionados y lecturas online

### Largometrajes

- Adaptation*. Spike Jonze, 2002
- Alien, el octavo pasajero*. Ridley Scott. 1979
- Alta fidelidad*. Stephen Frears, 2000
- Barbie*. Greta Gerwig, 2023
- Cadena Perpetua*. Frank Darabont, 1994
- Cantando bajo la lluvia*. Stanley Donnen/Gene Kelly, 1952
- El acorazado Potemkin*. Sergei M. Eisenstein. 1925
- El apartamento*. Billy Wilder, 1960
- El padrino I*. Francis Ford Coppola, 1972
- El show de Truman*. Peter Weir, 1998
- El silencio de los corderos*. Jonathan Demme. 1991
- Handia*. Arregui y Garaño, 2017
- Hable con ella*. Pedro Almodóvar. 2002
- La sociedad de la nieve*. J.A. Bayona, 2023
- Los otros*. Alejandro Amenábar. 2001
- Lost in translation*. Sofia Coppola, 2003
- Moulin Rouge*. Baz Luhrmann, 2001
- Psicosis*. Alfred Hitchcock, 1960.
- Pulp Fiction*. Quentin Tarantino, 1994
- Thelma & Louise*. Ridley Scot, 1991
- Toy Story 1*. Lee Unkrich, 1995
- Vértigo*. Alfred Hitchcock, 1958

### Cortometrajes

- *Cosas de chicos*. Aldara Filgueiras, 2017
- *Mi padre no me quiere*. Javier Lucas y Oskar Ramos, 2006
- *Sheeple*. Alejandro Pérez, 2009

## Lecturas/ Blogs

- Revista Yorokobu: <http://www.yorokobu.es/>
- Revista Cultura inquieta: <http://culturainquieta.com/es/>
- Revista Jot Down: <http://www.jotdown.es/>
- Revista Fotogramas: <http://www.fotogramas.es/>
- <http://lasolucionelegante.com>
- <https://bloguionistas.wordpress.com/>
- <http://www.elblogdecineespanol.com/>
- <http://wordpress.danieltubau.com/cine-y-guion-todas-las-entradas/>
- <http://cineporamorarte.blogspot.com>
- <http://tuvequecorrer.wordpress.com>

## 5 DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Marta González Caballero
Departamento	Periodismo y Comunicación Audiovisual
Titulación académica	Doctora en Ciencias de la Comunicación. Acreditada
Correo electrónico	<a href="mailto:mgonzale@nebrija.es">mgonzale@nebrija.es</a>
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.	<p>Doctora en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 1995 ha colaborado en producciones cinematográficas primero adscrita al área de Dirección y posteriormente en Producción. A lo largo de 1996 y 1998 trabaja en la Televisión del Congreso de los Diputados y en Televisión Española, en el área de Informativos fin de semana. Entre 1998 y 2002 obtiene una Beca de Colaboración en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II de la Facultad de Ciencias de la Información (UCM), para impartir docencia universitaria. Desde entonces ha colaborado con distintas universidades y centros de formación en el área del Cine y la televisión, tales como el IMAF, la ECAM, la UEM y la UNIR y, desde 2001, en la Universidad Antonio de Nebrija. Desde 2016 colabora como productora y realizadora audiovisual en Dynarange SL, agencia publicitaria y de producción de eventos.</p> <p><b>Investigación del profesor aplicada a la asignatura:</b> Pueden consultarse las investigaciones y publicaciones realizadas por el docente en su perfil de <a href="#">ORCID</a></p>