



Realización Audiovisual

**Grado en Diseño digital y
multimedia**
2025-26



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Realización Audiovisual

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Optativa

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Adrián García del Castillo Sánchez

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.
- 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.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- 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性s, 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.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- 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.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Capacidad para construir *riggs* 3D a partir de un modelado.
- Aprender las funciones de un rigger dentro de una producción audiovisual.
- Analizar y resolver los problemas relacionados con las necesidades de un animador.
- Aprender a ser organizado y metódico.
- Desarrollar distintos tipos de Rigs según diversas metodologías.
- Desarrollar un Rig bípedo completo funcional.

1.2. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de crear y desarrollar la movilidad técnica de las articulaciones de personajes.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Conocimientos teóricos y prácticos de los elementos propios de la realización, aplicándolos en productos de diseño visual y multimedia para conseguir un discurso narrativo coherente y atractivo.

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. Metodología de trabajo.

PRIMER TRAMO: Conceptos teórico-prácticos de la realización en TV

Conceptos básicos: planta, escaleta, guion, preproducción, presupuestos...

Plató y control de realización: sus diferentes tipos y necesidades. Unidades móviles.

Equipo humano en un plató y control de realización: funciones y responsabilidades.

Equipo técnico en un plató y control de realización.

Equipos humanos y técnicos externalizados en la realización de TV.

SEGUNDO TRAMO: Grafismos y Formatos televisivos: Tipologías y usos

Informativos:

-Las noticias, sus diferentes tipos de fuentes y su influencia en la realización

Magacines, debates, entrevistas y programas de investigación:

-Análisis de los distintos tipos de realizaciones.

Deportes y espectáculos:

-Introducción y conceptos básicos de realización y uso de grafismos.

Desarrollo de la AD en clase.

TERCER TRAMO: Grafismos y Formatos televisivos II: Tipologías y usos

Programas musicales:

-Importancia de la planta y de los elementos técnicos.

Reality-Show:

-Categorías, características técnicas y evolución en su realización.

Concursos y otros formatos diferentes.

Realización en TV y publicidad.

Desarrollo de la AD en clase.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso el alumnado, formando distintos grupos, creará una línea gráfica de un programa de TV:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Presentación Dossier 1^a parte*

Cada grupo deberá incluir en el los componentes del mismo, selección del formato (una vez elegido, cada grupo recibirá un encargo de un supuesto cliente), asignación de tareas de cada miembro del grupo, definición de cada una de ellas y presentación de todos los referentes y/o elementos estéticos y gráficos usados para dicho encargo.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Presentación Dossier 2^a parte*

Cada grupo deberá presentar, ya sea en papel o en imagen creada todos y cada uno de los elementos pedidos de su línea gráfica.

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 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 en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

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

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

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 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 en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Barroso García, J. (2008). *Realización audiovisual*. Madrid: Síntesis.
- Millerson, G. (2001). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid: IORTV.
- Zuñiga, J. (2009) *Realización en TV*. Madrid: Síntesis.

Bibliografía recomendada

- Castillo Pomeda, J.M. (2013). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual* (2ª ed.). Madrid: IORTV.

- Alberich Pascual, Jordi y Roig Telo, Antoni (coord.): Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas, Barcelona: Ed. UOC, 2006.
- DARLEY, A.: Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona: Paidós, 2002.

Otros recursos

Visionados opcionales de:

- INFORMATIVOS: CNN News, Antena 3 noticias, La Sexta noticias, Informativos Telecinco, Telediario TVE...
- ENTRETENIMIENTO: Alaska y Segura, La Revuelta, Late Xou con Marc Giró, Rockopop, La hora musa, Cachitos de Hierro y Cromo, La matemática del espejo...
- REALITIES. Gran Hermano, Operación Triunfo, Supervivientes, Insiders, The Kardashians, La isla de las tentaciones, Fama a bailar...
- CONCURSOS: Un,dos,tres..., El juego de la oca, Saber y Ganar, Pasapalabra, Todos contra 1, La ruta del tesoro...

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Adrián García del Castillo Sánchez
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	agarcisa@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.	Licenciado en C.C. de la Información por la Universidad Complutense de Madrid. Curso de AVID con certificación oficial impartido en CICE. Curso de Realización y guión en TV impartido en IMEFE. Curso de operador de cámara impartido en IORTVE. Curso de Community Manager impartido en INTEC. Ha trabajado como realizador y ayudante de realización en más de 30 realities como GH, SECRET STORY (Mediaset) , INSIDERS (Netflix) FAMA, A BAILAR (Cuatro y Movistar), LOVE ISLAND (AtresMedia)...Realizador, script y ayudante de dirección en ficción como VENENO. Ayudante de realización en programas relacionados con el deporte (Olimpiadas Sidney 2000, Wimbledon, MotoGP). Realizador en programas divulgativos en inglés para Vaughan TV. Realizador y editor en programas de corazón como TÓMBOLA (Canal 9). Ayudante de realización y regidor en concursos como GRAND PRIX, TODOS CONTRA 1 y CIFRAS Y LETRAS (TeleMadrid).