



Herramientas digitales

Grado en Comunicación
Audiovisual
2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas digitales

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Felicidad González Sanz

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender los distintos roles profesionales de una producción audiovisual, teniendo en cuenta las diferentes fases de trabajo, así como las principales habilidades y responsabilidades que se exigen en el desempeño de cada una de sus funciones.
- Identificar las herramientas tecnológicas que se utilizan en el proceso creativo de un producto audiovisual y multimedia.
- Aplicar las técnicas y herramientas necesarias en el flujo de trabajo que conlleva la dirección de una obra audiovisual.
- Controlar las diversas fases de una producción audiovisual teniendo en cuenta todo los materiales estéticos, sonoros y visuales para el desarrollo de una estructura narrativa y su posterior tratamiento digital.
- Planificar la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas, estéticas y técnicas que propone el director de un proyecto audiovisual.
- Construir un relato ficcional a partir de la imagen y el sonido y su posterior tratamiento.
- Gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones audiovisuales, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases.

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 lo digital en la comunicación audiovisual

- Breve historia de lo digital en la comunicación audiovisual.
- Entornos digitales y cultura visual: impacto de redes y streaming en la producción y consumo de contenidos
- Conceptos básicos: píxeles, resolución, formatos de archivos, compresión (códecs) y estándares (HD, 4K), copias de seguridad, almacenamiento en la nube...

Bloque 2: Herramientas de oficina y gestión

- Procesadores de texto avanzados (Word/Google Docs): maquetación para dossiers y portafolios audiovisuales.
- Hojas de cálculo (Excel/hojas de cálculo de google) para presupuestos de producción y organización de rodajes.
- Presentaciones (PowerPoint/Canva): diseño visual para pitches, portfolios y propuestas de proyectos audiovisuales.
- Herramientas de gestión colaborativa: Plataformas colaborativas en la nube (Onedrive, Google Drive)
- Seguridad digital: gestión de contraseñas, backups y protección de archivos audiovisuales.

Bloque 3: Edición y creación audiovisual básica

- Edición de imagen (Canva, Photoshop y software gratuito).
- Edición de sonido (Audacity...).
- Edición de vídeo (Capcut, Davinci, Premiere, imovie...).

Bloque 4: IA y herramientas emergentes

- Generación de contenidos con IA.
- Ética en IA generativa: derechos de autor, sesgos y uso responsable en producción audiovisual

Bloque 5: Herramientas de difusión

- Plataformas de distribución: Redes sociales y plataformas para la industria cinematográfica (Instagram, YouTube, Behance, Vimeo, TikTok).
- Portafolios digitales y CV profesional.

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.

El alumno debe crear un portafolio digital (dossier en Canva/powerpoint) con su trayectoria cinematográfica simulada. Puede incluir biografía profesional, fotos, vídeos y reseñas.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Dossier para un pitch combinando Word y Excel arropado por un tráiler breve para una obra ficticia.

Los alumnos deberán realizar en grupos un dossier de presentación para un pitch que debe combinar como requisito obligatorio Word y Excel e incluir un tráiler de 2 minutos para vender la obra ficticia.

Actividad final (ADFinal): *Diseño de una campaña de difusión para una serie o película ficticia.* En grupos, los alumnos diseñarán los elementos de una campaña digital para una serie o película ficticia: cartel, tráiler, post para Instagram o TikTok, calendario de publicaciones y acciones a ejecutar en la campaña. Deberá exponerse en clase.

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 y práctica	45	45 (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 18de 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

Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Presencial	Ponderación
SE1 Asistencia, y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba objetiva 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

Manovich, Lev (2013). *El Software toma el mando*. UOC.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Mirzoeff, Nicholas (2015). *How to See the World*. Pelican Books.

Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto.

Scolari, Carlos A. (2015). *Ecología de medios: entornos, evoluciones y mutaciones*. Gedisa.

Castells, Manuel (2009). *Communication Power*. Oxford University Press.

Berger, John (2008). *Modos de ver*. Gustavo Gili (relevante para cultura visual).

Bibliografía recomendada

Rose, Gillian (2016). *Visual Methodologies*. SAGE.

Jenkins, Ford & Green (2013). *Spreadable Media*. NYU Press.

Premiere Pro Classroom in a Book (última edición). Adobe Press.

Brown, Blain (2018). *Cinematography: Theory and Practice*. Focal Press (útil para bases visuales).

Mercado, Gustavo (2021). *The Filmmaker's Eye*. Focal Press.

Fisher, Adam (2020). *iMovie for Beginners*. Independently Published.

Guías oficiales:

CapCut. *CapCut Official Tutorials*. ByteDance.

Apple. *iMovie User Guide*.

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. Felicidad González Sanz
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctora en Comunicación. Licenciada en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	fgonzasa@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; Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y Máster Universitario en Formación del Profesorado por la Universidad CEU San Pablo. Su experiencia docente incluye asignaturas como Realización, Cámara y Sonido, Dirección de Fotografía, Análisis fílmico, Historia de los medios audiovisuales y Taller de Proyectos Audiovisuales, además de ejercer como profesora asociada en la materia Dirección de Arte, Guion y Storyboard. Compagina la actividad docente con una trayectoria profesional en los sectores de televisión, cine y publicidad. Sus principales líneas de investigación se centran en el lenguaje audiovisual, las narrativas cinematográficas y el impacto de la inteligencia artificial en el panorama mediático contemporáneo.