Lenguaje audiovisual / Audiovisual language

Grado en Diseño Digital y Multimedia
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Lenguaje audiovisual / Audiovisual language

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Carácter: Básica

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial / virtual

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2026-27

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Ana Esteve Reig

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los principios teóricos de la expresión gráfica, la visión espacial, la fotografía, la narrativa, y la historia del arte y el diseño. / Know the theoretical principles of graphic expression, spatial vision, photography, narrative, history of art and design.
- Conocer las técnicas, programas y herramientas fundamentales que se utilizan en la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Know the fundamental techniques, programs and tools used in digital illustration, photography, modeling, and 2D and 3D animations.
- Comprender los conceptos básicos de la legislación que regula la creación y difusión de obras visuales y artísticas. / Understand the basic concepts of legislation regulating the creation and dissemination of visual and artistic works.
- Aplicar los conocimientos del dibujo técnico, el artístico, y la narrativa audiovisual en la realización de proyectos de diseño digital respetando la normativa jurídica. / Apply knowledge of technical drawing, artistic drawing,and audiovisual narrative in the execution of digital design projects while respecting legal regulations.
- Emplear las diferentes tecnologías y conceptos propios de la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Employ the different technologies and concepts of digital illustration, photography, modeling, and 2D and 3D animations.
- Crear proyectos de diseño digital atendiendo a los principios del dibujo artístico y técnico, la tipografía, y la gramática audiovisual / Create digital design projects adhering to the principles of artistic and technical drawing, typography, and audiovisual grammar.
- Componer diseños empleando la ilustración digital, la fotografía, el modelado y las animaciones 2D y 3D. / Compose designs using digital illustration, photography, modeling and 2D and 3D animations.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. 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 / Study of audiovisual grammar, from terminology to the knowledge of the technical aspects that make up the language of image and sound: shots and movements, framing and composition, 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.

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.

1.Conceptos básicos de Narrativa y Lenguaje Audiovisual.
−Narrativa Audiovisual y Lenguaje Audiovisual: la terminología básica.
−La narrativa audiovisual en diferentes ámbitos: ficción, documental, publicidad, redes sociales y videojuegos.

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

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
- Uso y análisis de la narrativa audiovisual en diferentes ámbitos (guión, planos, edición, sonido, etc.)
- Cine, narración clásica.
- Publicidad
- Contenido en redes sociales

Videojuegos

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 (grabación y edición de vídeo). (Actividad grupal)
- **Actividad Dirigida 2 (AAD2):** Ejercicio práctico de análisis de una imagen audiovisual (escrito y práctico) (actividad individual)
- **Actividad Dirigida 3 (AAD3):** Ejercicio práctico de escritura de guión y propuesta audiovisual (Actividad grupal)
- **Actividad Dirigida 4 (AAD3):** Ejercicio individual práctico sobre una propuesta de creación y creación audiovisual de un ámbito a elegir de forma libre.

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**

3.2 Materia con carácter virtual

MATERIA CON CARÁCTER VIRTUAL	ACTIVIDADES FORMATIVAS	¿Es síncrona?	Horas totales	Horas de interactividad síncrona
	AF1 Clases de teoría y práctica	Sí	45	9 (20%)
	AF2 Trabajo personal del alumno	No	90	0 (0%)
	AF3 Tutorías	Sí	7,5	4,5(60%)
	AF4 Evaluación	Sí	7,5	1,5 (20%)
	Total		**150**	**15**

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

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Convocatoria ordinaria	
Modalidad presencial	**PONDERACIÓN**
SE1 Asistencia y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba 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%**
Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Virtual	**PONDERACIÓN**
SE5 Participación en foros y otras actividades tutorizadas	15%
SE3 Actividades académicas dirigidas	35%
SE4 Prueba final	50%
Total	**100%**
Convocatoria extraordinaria	
Modalidad: Virtual	**PONDERACIÓN**
SE3 Actividades académicas dirigidas	40%
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.

4.5 Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Castillo, J. M. (1997). Elementos del Lenguaje Audiovisual. Madrid: IORTV.
- Gubern, Román (2016) *Historia del cine*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós.
- Watkins, Peter (2017) *La crisis de los medios* Logroño, Pepitas de la calabaza.

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.
- Millerson, Gerald *Cómo utilizar la cámara de video*. Gedisa.
- 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
- Wood, James (2009) *Los mecanismos de la ficción*, Editorial Gredos, Madrid.

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dña. Ana Esteve Reig
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciatura en Bellas Artes en la UCM, Diplomada en Artes Libres, especialidad en videoarte, Kunsthochschule Kassel
Correo electrónico	aesteve@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.	Ana Esteve Reig (Agres, Alicante, 1986) es artista visual y docente especializada en videoarte e instalación audiovisual. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, completó parte de su formación en la Kunsthochschule Kassel (Alemania). Su trabajo investiga la relación entre tecnología, cultura digital, ficción y emociones contemporáneas, utilizando el lenguaje audiovisual como principal herramienta de investigación artística. A través de sus obras e investigaciones explora fenómenos vinculados a internet, las redes sociales, los videojuegos y las nuevas formas de construcción de identidad en el entorno digital. Ha expuesto en instituciones y centros de arte como el Museo Thyssen-Bornemisza, DA2 Salamanca, IVAM CADA Alcoy o ARCO Madrid. En 2023, el Museo Reina Sofía adquirió su obra *Fancams* para su colección permanente. También ha recibido becas y ayudas como Circuitos de Artes Plásticas o la Beca Multiverso BBVA. Actualmente compagina su producción artística con la docencia e investigación en torno al videoarte y la cultura visual contemporánea.