

GUÍA DOCENTE LENGUAJE Y TÉCNICA AUDIOVISUAL: PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEO II

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 4

Horas de trabajo totales: 140

ECTS: 5

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura "Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II" tiene como objetivos genéricos comprender las técnicas audiovisuales de producción y edición audiovisual, conocer el uso correcto de las herramientas de edición de vídeo, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrece el software de edición y postproducción de vídeo y sonido e incidir de forma específica en la utilización de los aspectos tecnológicos de "motion-graphics" y la proyección audiovisual.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico, CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos, CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica, CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto, CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Nuevos formatos audiovisuales: plataformas y redes. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Comunicación multimedia. Postproducción audiovisual. Publicación de contenidos audiovisuales. Proyección audiovisual y proyección en directo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 140 horas	Trabajo autónomo 68 horas
32	Bloque 1. EDICIÓN Y PRODUCCIÓN DE VÍDEO Nuevos formatos audiovisuales: plataformas y redes. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Postproducción audiovisual. Introducción y fundamentos del 'motion graphics': posición, rotación, escala, forma, velocidad, color y tiempo. Las emociones en el mundo del 'motion graphics'. Principales técnicas y software. Aplicación informática After Effects. Animación de escena. Edición y postproducción de vídeo. Procedimientos y técnicas IA.	22
8	Bloque 2. SONIDO Software de producción, edición y grabación de sonido. Procedimientos y técnicas IA.	8
8	Bloque 3. INTRODUCCIÓN A LA PROYECCIÓN DE VÍDEO. Publicación de contenidos audiovisuales. Proyección audiovisual y proyección en directo. Introducción a videoproyección 'mapping'. Principales técnicas y software de proyección de vídeo. Control, edición, composición y efectos de proyección. OBS Studio, Resolume, TouchDesigner.	8
24	Bloque 4. TRABAJO DE DESARROLLO Comunicación multimedia. IA generativa audiovisual. Desarrollo, producción, edición y postproducción de un producto de comunicación elaborado con animación 'motion graphics' apoyado con herramientas generativas de IA.	30

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas

10

Asistencia a clases prácticas lectivas	58
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	72

→ Actividades de trabajo autónomo**horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	50
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
Talleres de especialización	6 (taller de fotografía), 8 (taller de medios audiovisuales)
TOTAL	68

6. METODOLOGÍA

La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso con la realización de prácticas y desarrollo de proyectos, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la autonomía individual como la participación y la colaboración en el grupo.

En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología se aplicará principalmente en el planteamiento y realización de prácticas, trabajos de desarrollo y proyectos. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la adquisición de las competencias transversales del grado y la asignatura, como son la actitud positiva hacia la asignatura (búsqueda de la excelencia y la calidad), la autonomía en el aprendizaje, la participación, el desarrollo de las habilidades comunicativas, el aprendizaje colaborativo, la investigación, búsqueda de información y su organización.

Autonomía, participación y aprendizaje colaborativo y trabajo en grupo.

Fomento del papel de la asignatura en el marco de los estudios de diseño, de la capacidad del alumnado de aprender de manera autónoma, de la resolución de ciertas actividades a través del trabajo en grupo, de la comunicación razonada y crítica de ideas y argumentos, de la originalidad y creatividad, de la organización del flujo de trabajo.

Información al alumno.

El alumnado será informado de cualquier cuestión relacionada con la asignatura y su proceso de enseñanza-aprendizaje en clase, puesto que se trata de estudios presenciales, y también, a través de la plataforma educativa del centro y/o de la lista de correo de la asignatura con los correos oficiales del alumnado (@alu.murciaeduca.es). Al comienzo del curso el alumnado facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo oficial del profesorado.

Nomenclaturas y versiones de archivos.

Las entregas de prácticas, trabajos de desarrollo y proyectos, dada la naturaleza digital de la propia asignatura se realizarán a través de la plataforma educativa del centro. Las entregas directas, vía correo electrónico o almacenamiento en la nube, complementarán a las anteriores cuando el profesor así lo indique.

Los archivos resultantes de la realización de las prácticas, trabajos de desarrollo y proyectos planteados deberán ajustarse a las indicaciones sobre nomenclatura que se especifiquen en sus propuestas. El alumno, finalmente, deberá hacer entrega de los archivos resultantes de la realización de los trabajos en la versión de software que se le comunique al comienzo de la asignatura.

Equipo y software.

El alumno dispondrá en clase del equipamiento necesario para resolver las actividades propuestas. Se recomienda, sin perjuicio de lo anterior, que cuente en casa con el equipo, software y conexión adecuada

para completar los trabajos o seguir las clases cuando se realicen en la modalidad semipresencial o autónoma.

Cambios en la guía docente: contenidos y metodología.

La programación de esta asignatura se entiende como un proceso dinámico y flexible orientado a la consecución de los objetivos finales marcados anteriormente. Por tanto, y teniendo en cuenta la lógica retroalimentación de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, podrá experimentar las modificaciones que dicho proceso requiera para una mejor adaptación a la situación real del aula. De esta manera, quedarán justificados ciertos cambios que puedan producirse atendiendo principalmente a la coordinación con otras asignaturas u otras situaciones particulares del alumnado. Por otra parte, cualquier modificación sobre el plan de trabajo inicial, será comunicada al alumnado con la suficiente antelación.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Información y explicaciones.

Introducciones descriptivas de los contenidos, estrategias y flujos de trabajo de las herramientas informáticas. Se usará bibliografía (manuales y textos relacionados con la asignatura) y recursos online: tutoriales, videotutoriales, foros y otros.

Prácticas.

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual, pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

→ Actividades de trabajo autónomo

Trabajos de desarrollo o proyectos.

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y estrategias de colaboración por parte del alumno.

Trabajos de investigación.

Investigación realizada por el alumnado con la tutela del profesor acerca de alguna cuestión relacionada con los contenidos de la materia: búsqueda y análisis de tutoriales, recopilación de información sobre algún concepto presente en las herramientas objeto de aprendizaje, etc. Se sustanciará en una memoria sobre el tema tratado.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: prácticas, trabajos de desarrollo, participación y actitud en clase, pruebas objetivas, cuestionarios y aportaciones al grupo.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN.

Tipos de evaluación.

Existen dos tipos de evaluación de la asignatura:

Continua. Se evalúan prácticas, trabajos de desarrollo o proyectos, pruebas objetivas y actitud. No

continua. Se evalúan prácticas, trabajos de desarrollo o proyectos y pruebas objetivas.

Convocatorias.

Existen dos tipos de convocatorias según orden:

Ordinaria. El alumnado dispondrá de un máximo de cuatro convocatorias, dos por curso académico.

Extraordinaria. Excepcionalmente, por causas debidamente justificadas y motivadas, el director del centro podrá autorizar una quinta convocatoria al alumno que haya agotado las cuatro determinadas por asignatura.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Actividades evaluables.

Trabajos prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas. Son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo del desarrollo de las clases teóricas.

Trabajos de desarrollo o proyectos.

Se trata de un trabajo tutelado en el que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo de la asignatura, así como su capacidad crítica y de investigación, autonomía, colaboración, originalidad, creatividad, organización y flujo de trabajo.

Pruebas objetivas.

Es una prueba práctica que se realizará en el caso de que el estudiante no haya superado satisfactoriamente los trabajos prácticos y los trabajos de desarrollo o proyectos planteados.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN.

A lo largo del semestre se establecerán las distintas fechas de entrega obligatorias para las prácticas, trabajos y proyectos. Las prácticas y trabajos deberán cumplir obligatoriamente con los requisitos de entrega establecidos en sus correspondientes enunciados.

Alumnado pendiente.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquel alumnado que no asista regularmente y no cumpla los requisitos necesarios de la evaluación continua, la evaluación se basará en la realización y entrega en plazo de los trabajos de desarrollo o proyectos planteados. Es imprescindible que el alumnado con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre los trabajos a desarrollar y poderlos llevar a cabo de forma adecuada.

Autoevaluaciones.

Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc.

Aula de especialización.

Esta asignatura contempla la asistencia mínima obligatoria de 8 horas al aula de especialización de medios audiovisuales (AE 3). Esta asistencia se incluirá en la evaluación de los trabajos correspondientes.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

Todos los proyectos, actividades y el examen (si procede), deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de	50%
--	-----

proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia.	30%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Dominar el lenguaje propio de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	20%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia.	30%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual. Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación,	30%

retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical. Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios. Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo. Ser creativo a través del audiovisual. Dominar el lenguaje propio de la materia.

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Ordenadores: Equipos de escritorio o portátiles con especificaciones adecuadas para ejecutar software de diseño, edición audiovisual y proyección en video.
Dispositivos de entrada: tabletas gráficas, ratones y teclados ergonómicos.
Dispositivos de salida: monitores de alta resolución y calibrados para diseño.
Proyector o pantalla interactiva (presentaciones y demostraciones en clase).

Recursos de software.

Programas de diseño gráfico, edición y composición audiovisual.

Programas de proyección en video (OBS Studio, Resolume, TouchDesigner).

Plataformas LLM (Large Language Model) y agentes de IA generativa para diseñar instrucciones precisas ('prompting') que generen textos, imágenes, sonidos y videos (DeepSeek, ByteDance, Seedance, ChatGPT, Claude, Gemini, Banana, Veo, ElevenLabs, Suno, Speechify, Runway, Kling, Lumalabs).

Sistemas de gestión del aprendizaje (plataformas educativas para compartir materiales y asignaciones).

Recursos didácticos digitales.

Presentaciones interactivas: materiales multimedia para explicar conceptos teóricos.

Tutoriales y videotutoriales: recursos audiovisuales que demuestren técnicas y procesos de diseño, edición audiovisual y proyección en video.

Bibliotecas de recursos: acceso a bancos de imágenes, fuentes tipográficas, sonidos y otros recursos.

Casos de estudio: ejemplos reales de proyectos de diseño para análisis y discusión.

Recursos de conectividad.

Acceso a internet de alta velocidad para acceder a recursos en línea y herramientas basadas en la nube: sistema de almacenamiento en la nube para compartir archivos y trabajos entre docentes y estudiantes.

Recursos de evaluación.

Herramientas de revisión en línea: plataformas educativas que permitan la retroalimentación de los trabajos.

Software de detección de plagio para fomentar la originalidad en los proyectos.

Recursos complementarios.

Bibliografía: libros y publicaciones especializadas en diseño y medios audiovisuales.

Foros y grupos profesionales para mantenerse actualizado en tendencias y técnicas.

Recursos online:

- Adobe. (2025). Adobe After Effects: Guía del usuario. Adobe Help Center.
<https://helpx.adobe.com/la/after-effects/user-guide.html>

-

https://www.oreilly.com/videos/hands-on-adobe-premiere/9781800204423/9781800204423-video1_2/

- <https://obsproject.com/es>

- <https://derivative.ca/showcase>

- <https://proyectoidis.org/wp-content/uploads/2010/01/Introduccion-a-Touchdesigner-en-español1.pdf>

IA generativa

- <https://www.linkstartai.com/es/agents?category=ai-video-generators>

- <https://uax.libguides.com/c.php?g=723280&p=5256616>

- <https://www.cyberclick.es/que-es/prompt-inteligencia-artificial>

- <https://www.jotform.com/es/ai/prompt-generator/>

- [https://www.ibm.com/es-es/think/topics/prompt-engineering-techniques#:~:text=Esta técnica consiste en pedir al modelo, capacidad para producir respuestas informadas y precisas.](https://www.ibm.com/es-es/think/topics/prompt-engineering-techniques#:~:text=Esta%20técnica%20consiste%20en%20pedir%20al%20modelo%20capacidad%20para%20producir%20respuestas%20informadas%20y%20precisas.)

-

<https://www.rebiun.org/observatorio-de-inteligencia-artificial/prompts#:~:text=¿Qué%20es%20un%20prompt?%20Un%20prompt%20es,textos%2C%20ideas%2C%20imágenes%2C%20resúmenes%20u%20otros%20resultados.>

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenador personal, portátil, disco duro externo, tableta gráfica, móvil.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Boreu, A. y Solana, G. (2007). Uncredited. Index Book.

- Crook, I. y Beare. P. (2016). Motion graphics : principles and practices from the ground up. Bloomsbury

- Fridsma, L., & Gyncild, B. (2022). Adobe After Effects Classroom in a Book.
- McCoy, K. (2022). Producción de sonido para vídeo: técnicas y herramientas. Ed. UOC.
- Smith, J. (2023). Video mapping: Introducción a la proyección de imágenes en espacios tridimensionales. Editorial GG.
- White, T. (2020). Adobe Premiere Pro: Edición y postproducción de vídeo. O'Reilly Media.
- Woolman, M. (2005). Tipografía en movimiento. Gustavo Gili.