

GUÍA DOCENTE MEDIOS AUDIOVISUALES

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: anual

Tipo de asignatura: Básica

Materia: Lenguaje y técnicas de representación y comunicación

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Los contenidos de esta asignatura se refieren tanto a los aspectos comunicativos, lingüísticos y expresivos de los denominados medios audiovisuales- cine, televisión y vídeo, preferentemente-, como a los aspectos de la tecnología audiovisual, subrayando sus nuevos desarrollos tecnológicos en la era de Internet. Esta asignatura no se centra únicamente en la adquisición de capacidades de diverso tipo (analíticas, manipulativas y/o técnicas) con respecto a un campo aislado de la comunicación audiovisual, sino que la concibe como un fenómeno global del que es necesario conocer además de sus dimensiones tecnológicas y formales, su implicaciones comunicativas y sociológicas, producto de la injerencia de los media en la construcción y reconstrucción de la realidad y el mundo.

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, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ Competencias transversales

CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos, CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo, CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada, 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, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

→ 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

Fotografía y medios audiovisuales. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje audiovisual. Producción y edición de video. Publicidad audiovisual. Tratamiento digital de la imagen, el video y el sonido. Referentes histórico-artísticos en el ámbito fotográfico y audiovisual.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 12 horas
12	El lenguaje y la narrativa audiovisual.	2
20	La realización y producción audiovisual.	4
20	El universo audiovisual hipermedia.	2
20	Tratamiento digital de la imagen videográfica y el sonido.	4

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	50
Asistencia a clases prácticas lectivas	20
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	72

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	10
--	----

Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	12

6. METODOLOGÍA

La metodología se define con unos principios y un modelo de intervención educativa que crean un marco general sobre todo el procedimiento didáctico que se pretende con la materia. Para ello, se crean unas estrategias de enseñanza y aprendizaje desglosadas en actividades de trabajo y una secuencia para el procedimiento didáctico.

Por otra parte, este procedimiento nunca estará desvinculado del resto de las materias y procurará, siempre que sea posible, la coordinación y correspondencia con el resto de asignaturas para que el alumnado entienda que el conocimiento de un área nunca está encerrado en sí mismo.

La secuencia didáctica de cada uno de los bloques temáticos consta de los siguientes elementos básicos: 1. Presentación del tema y evaluación inicial de las experiencias previas o conocimientos adquiridos anteriormente por el alumno o alumna. 2. Exposición de los contenidos o, por vía de la observación, comentario de producciones relacionadas con los contenidos. 3. Aplicaciones y análisis de obras. 4. Realización de actividades. Se plantean dos tipos de actividades. Por una parte, actividades directamente conectadas con los contenidos expuestos que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa. Para ello se definirán durante el curso pruebas objetivas. Estas pruebas objetivas valorarán el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia. Por otra parte, actividades creativas planteadas a partir de los contenidos estudiados. Estas actividades son trabajos autónomos y tienen el carácter de proyectos. Tras la realización de la actividad, el alumno debe presentar su trabajo con los elementos, factores y procedimientos que ha tenido en cuenta para su producción. alguna de estas actividades se realizará en grupo cuando su complejidad requiera esta dinámica de trabajo.

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

- Clase presencial con exposición de los contenidos de los temas ilustrada con material multimedia por parte del profesor.
- Foro de discusión sobre las propuestas, planteamientos y textos expuestos.
- Revisión de la bibliografía y materiales propuestos.
- Trabajos en grupo.
- Presentación de trabajos en grupo.
- Exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

- Trabajos teóricos.
- Preparación de trabajos, etc. que se han de exponer o entregar en las clases teóricas, elaborados de manera individual o en grupo.
- Estudio de exámenes.

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/los 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, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación:

Trabajos prácticos realizados en el aula, memorias, trabajos de investigación, presentaciones orales y exámenes.

Técnicas de evaluación:

Observación directa del trabajo realizado en clase. Será imprescindible que el profesor pueda supervisar el proceso de elaboración de cada ejercicio.

Resultado final de cada tarea, tanto práctica como teórica.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conocer y manejar adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.

Desarrollar capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanzar el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.

Demostrar creatividad a través de los medios audiovisuales. Utilizar el lenguaje apropiado de la materia. Desarrollar la capacidad de investigación y conseguir autonomía en el aprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Sólo se realizará un examen en enero, por tanto no habrá opción de recuperación.

No se admitirán trabajos presentados en años anteriores o proyectos realizados con anterioridad a los propuestos en clase.

Criterios de calificación definitiva de cada parte. Será el resultado de la suma aritmética de todas las calificaciones de cada uno de los instrumentos de evaluación, previamente ponderadas por sus correspondientes porcentajes. Esto, siempre que la calificación del examen tenga un mínimo de 5 sobre 10.

Y cada uno de los trabajos tiene que tener un mínimo de 5 sobre 10 para poder hacer media con los demás, así como la media de todos ellos tiene que ser de 5 sobre 10 para hacer media con el examen. En caso contrario, se considerará bien trabajos o bien examen con calificación negativa o suspensa.

Es imprescindible que en los trabajos prácticos, haya una supervisión de todo el proceso de elaboración por parte del profesor, teniendo constancia de su evolución en todas sus fases: Proceso de documentación, planteamiento o idea y visionado del proyecto previo a la entrega final.

Los requisitos de los trabajos se les propondrán a los alumnos por escrito.

Cuando haya que recuperar un ejercicio y no sea posible hacerlo con los mismos materiales, el profesor podrá plantear o no un trabajo alternativo que lo sustituya.

No se admiten ni corrigen trabajos vía email.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunica ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conoce y maneja adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demuestra capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Desarrolla capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales. Demuestra creatividad a través de los medios audiovisuales.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales. Utiliza el lenguaje apropiado de la materia.	20%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Desarrolla la capacidad de investigación y consigue autonomía en el aprendizaje. Utiliza el lenguaje apropiado de la materia.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunica ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conoce y maneja adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demuestra capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Desarrolla capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales. Demuestra creatividad a través de los medios audiovisuales. Utiliza el lenguaje apropiado de la materia. Desarrolla la capacidad de investigación y consigue autonomía en el aprendizaje.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comunica ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conoce y maneja adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demuestra capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Desarrolla capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.	70%

Demuestra creatividad a través de los medios audiovisuales.
Utiliza el lenguaje apropiado de la materia.

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comunica ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conoce y maneja adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demuestra capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Desarrolla capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales. Demuestra creatividad a través de los medios audiovisuales. Utiliza el lenguaje apropiado de la materia. Desarrolla la capacidad de investigación y consigue autonomía en el aprendizaje.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comunica ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual. Conoce y maneja adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales. Demuestra capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso. Desarrolla capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Alcanza el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales. Demuestra creatividad a través de los medios audiovisuales. Utiliza el lenguaje apropiado de la materia.	70%

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

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: Ordenador, cañón de proyección y pantalla.
Material audiovisual para el desarrollo de las actividades:
Cámaras videográficas, trípodes, equipos de iluminación.
Material informático
Ordenadores (uno por alumno) y programas de edición.

→ Recursos de la/el estudiante

Cámara digital y ordenador.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1995). Estética del cine. Paidós.
- Bordwell, D. (1995). El significado del filme. Paidós.
- Burch, N. (1983). Praxis del cine. Fundamentos.
- Castillo, J. M. (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual. IORTV.
- Chion, M. (1990). Cómo se escribe un guion. Cátedra.
- Deleuze, G. (1996). La imagen-tiempo. Paidós.
- Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1996). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós.
- García Uceda, M. (1995). Las claves de la publicidad. ESIC.
- García Jiménez, J. (1993). Narrativa audiovisual. Cátedra.
- González Requena, J., & Ortiz de Zárate, A. (1995). El spot publicitario. Cátedra.
- Levis, D. (1997). Los videojuegos: Un fenómeno de masas. Paidós.
- Pérez Ornia, J. R. (1991). El arte del video. RTVE-Serbal.
- Romaguera, J., & Alsina, H. (1989). Textos y manifiestos del cine. Cátedra.
- Saborit, J. (1994). La imagen publicitaria en televisión. Cátedra.
- Solarino, C. (1993). Cómo hacer televisión. Cátedra.