Guía docente de la asignatura

Audiovisuales (260111A)

Fecha de aprobación: **24/06/2025**

Grado	Grado en Bellas Artes	**Rama**	Artes y Humanidades
Módulo	Procesos de Creación Artística: Nuevos Medios Artísticos	**Materia**	Principios de la Imagen Fotográfica y Audiovisual

Curso	1º	**Semestre**	2º	**Créditos**	6	**Tipo**	Obligatoria

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

No procede

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Esta asignatura pertenece a un módulo que tiene como objetivo la adquisición de competencias desde el punto de vista de los procesos artísticos, y no se plantea desde el conocimiento de habilidades transversales de procesos informáticos. En concreto, la asignatura de Audiovisuales trata sobre:

- Introducción a los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG02 - Capacidad para la gestión de la información.
- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG12 - Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 1 de 12

- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE18 - Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23 - Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE24 - Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Dotar al alumno, desde el primer contacto con la asignatura, de una visión panorámica de cómo ha evolucionado el concepto de creación plástica en movimiento.
- Hacer comprender al alumno la relación existente entre la imagen en movimiento y otras manifestaciones artísticas.
- Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
- Conocer y manejar los elementos formales del lenguaje cinematográfico.
- Comprender el lenguaje cinematográfico y su extrapolación a otros lenguajes audiovisuales.
- Iniciar al alumno en la lectura reflexiva de creaciones audiovisuales.
- Comprender la raíz común de todas las obras plásticas audiovisuales en su proceso de creación.
- Conocer las partes fundamentales de un proyecto audiovisual y sus técnicas fundamentales de creación.
- Experimentar con técnicas creativas en la creación de historias y realización de guiones literarios.
- Entender y valorar la importancia del storyboard como parte fundamental de un proyecto audiovisual que ayudará a completar y facilitar la labor de producción.
- Crear proyectos audiovisuales que cubran todas las fases fundamentales de preproducción, producción y postproducción.
- Valorar el diseño de un proyecto personal por encima de la tecnología que vaya a emplearse, a la vez que comprende las limitaciones o adaptaciones que puedan surgir por el uso de una tecnología específica.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Bloque temático 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
    - Tema 1. Antecedentes.
        - Desde las sombras a las primeras percepciones ópticas del movimiento: Juguetes ópticos.
        - El nacimiento del cine: Lumiere, Porter, Griffith y Meliés

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 2 de 12

        - Claves del cine soviético: el juicio crítico, el montaje, Eisenstein Serguéi Eisenstein, Lev Kuleshov, Vsévolod Pudovkin y Dziga Vértov.
    - Tema 2. Alternativas a la industria cinematográfica.
        - Las vanguardias: el cine como experimentación. Val del Omar.
        - Cine abstracto: Ruttman, Oskar Fishinger, Norman Mclaren, Jules Engel, John Stehura, Ed Emshwiller. Música visual.
        - El vídeo: videocreación, videoarte y la experimentación
- Bloque temático 2. El lenguaje audiovisual.
    - Tema 1. Elementos del lenguaje audiovisual I.
        - El montaje. El ritmo. El espacio y el tiempo..
        - Planos y ángulos cinematográficos en la narrativa audiovisual.
    - Tema 2. Elementos del lenguaje audiovisual II.
        - La iluminación: Esquemas básicos, la composición y la psicología iconolingüística del color en la imagen audiovisual
        - El sonido, su autonomía y la interacción con la imagen.
- Bloque temático 3. El proyecto de creación audiovisual.
    - Tema 1. Preproducción.
        - Conceptualización y procesos de creación artística audiovisual.
        - Implementación de las Herramientas de Inteligencia Artificial en la producción audiovisual.
        - Planificación del proyecto para su producción y adaptación a su tipología narrativa o experimental.
    - Tema 2. Producción.
        - Guión literario, Guión técnico y Storyboard
        - Grabar en vídeo digital. Recursos técnicos
        - Edición del material grabado en software específico. Etalonaje y panoramización.

PRÁCTICO

Las prácticas a desarrollar tendrán relación directa con los bloques temáticos expuestos anteriormente y partirán de las siguientes premisas y conceptos:

- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 1.
    - A partir de los conceptos y contenidos históricos explicados en clase (Bloque Temático I), el alumno debe completar esta documentación con lecturas, filmografía, búsqueda personal a partir de documentos bibliográficos y referencias web siguiendo una estructura propuesta por el profesor.
    - El resultado de esta actividad puede materializarse en la realización de una práctica teórica, la preparación y defensa de algún tema específico o la realización de una prueba escrita que valore la adquisición y comprensión de conocimientos.
- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 2.
    - Para la comprensión de los elementos claves que forman el lenguaje audiovisual, el alumno podrá realizar prácticas cortas de forma autónoma o en grupo donde se compruebe y experimente el uso y la aplicación de estos elementos con los recursos de: análisis técnico y dramático del audiovisual, prácticas de iluminación, grabación, edición o montaje, dispuestos en el laboratorio de audiovisuales, en las aulas específicas con equipos informáticos o realizar prácticas fuera del entorno de la facultad de Bellas Artes siguiendo las pautas del profesorado.
- Prácticas relacionadas con el Bloque Temático 3.
    - Se podrá realizar un solo proyecto audiovisual de larga duración o diferentes proyectos más cortos donde se pondrán en práctica los recursos habituales en la

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 3 de 12

fase de preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual.
- Las partes fundamentales del proyecto o proyectos incluirán las siguientes fases:
  - Creación y planificación de una pieza audiovisual a partir de un guion literario y/o técnico.
  - Creación de storyboards, que además puede contemplar dibujos o documentación gráfica complementarios, tales como: localización fotográfica de exteriores, ilustraciones de producción, mapas de localización o movimientos de cámaras, etc.
  - Filmación en vídeo para llevar a cabo los proyectos definidos.
  - Montaje y edición de los proyectos filmados en el editor de vídeo correspondiente.
- Además de estas prácticas se podrán realizar ejercicios cortos a lo largo del curso con el fin de afianzar y ampliar conocimientos explicados en los temas teóricos expuestos.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Bloque temático 1. Evolución histórica de la imagen en movimiento desde la perspectiva de la creación artística.
  - AA.VV. Audiovisual art + vj cultura. Ed. By Michael Falkner/D-Fuse. Laurence King Publishing. UK. 2006.
  - BERGSON, H. Memoria y Vida. Alianza editorial. 2016.
  - SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteros. Paidós. Barcelona. 2004.
  - TEJEDA, Carlos. Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas. Ediciones Cátedra. Madrid. 2008.
  - VIDAL, Nuria. Orígenes del cine. Divisa Red S.A. Valladolid. 2007.
  - WIGAN, Mark. Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona. 2008.
- Bloque temático 2. Análisis del lenguaje audiovisual.
  - BOCK, Bruce. Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Omega. Barcelona. 2008.
  - CARMONA, Ramón. Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra. Signo e Imagen. 2005.
  - CHION, Michel. El sonido. Oir, escuchar, observar. La marca editora. Buenos Aires. 2019.
  - COX, C. y WARNER, D. Audio Culture. Readings in Modern Music (Revised ed.; C. Cox y D. Warner eds.). Bloomsbury. 2017.
  - DELEUZE, G. La imagen-movimiento. . Estudios sobre cine 1. Paidós Comunicación.1994.
  - DELEUZE, G. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Paidós Comunicación.1986.
  - GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. Teoría de la narración audiovisual. Cátedra. Madrid. 2006.
  - NIETO, José. Música para la imagen. La influencia secreta. Publicaciones y Ediciones SGAE. Madrid. 1996.
  - VANOYE, Francis y GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Principios de análisis cinematográfico. Abada Editores. Madrid. 2008.
- Bloque temático 3. PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL
  - BAZIN, A. ¿Qué es el cine?. Rialp. 2004.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 4 de 12

- BEGLEITER, Marcie. From word to image. Storyboarding and the filmmaking process. S.L. Michael Wiese Productions. 2001.
- COMPESI, R. J. y GOMEZ, J. S. Introduction to Video Production, 2nd Edition. Routledge. 2017.
- GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. Manual para la realización de storyboards. Editorial UPV. Valencia. 2006.
- CURRAN BERNARD, S. Documentary storytelling: creative nonfiction on screen. Focal Press. 2011.
- EISENSTEIN, S. La forma del cine. Siglo XXI Editores. 2006.
- HART, John. La técnica del storyboard. Guion gráfico para cine, tv y animación. IORTV. Madrid. 2001.
- KAHN, D. Noise, water, meat: a history of sound in the arts. The MIT Press Cambridge.1999.
- KATZ, Steven D. Film directing shot by shot. Visualizing from concept to screen. Published by Michael Wiese Productions . Michigan. 1991.
- KRACAUER, S. Teoría del cine. La redención de la realidad física. Paidós Comunicación Cine. 2016.
- MCKEE, Robert. El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial. 2002.
- MILLER, P. D. La Ciencia del Ritmo (1a). Alpha Decay. 2007.
- RIZZO, Michael. Manual de dirección artística cinematográfica. Ediciones Omega. Barcelona. 2007.
- SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Estrategias de guion cinematográfico. Ariel. Barcelona. 2014.
- SÁNCHEZ ESCALONILA, Antonio. Guion de aventura y forja del héroe. Barcelona : Ariel, 2002
- SELLÉS, M. El Documental. Editorial UOC. 2016.
- SIMON, Mark. Storyboards. Motion in Art. Focal Press. 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- DEBORD, G. La sociedad del espectáculo. Valencia: Pre-Textos. 2000.
- EISENSTEIN, S. M. Hacia una teoría del montaje. Vol. I y II. Ed. a cargo de Michael Glenny y Richard Taylor. Paidós Comunicación. Barcelona.2001.
- FIELD, S. El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones. Ed. Plot. Madrid. 2002.
- GÓMEZ DE LIAÑO, I. Athanasius Kircher. Itinerario del éxtasis o las imágenes de un saber universal. Madrid. Ediciones Siruela. 1990.
- LA FERLA, J. REYNAL, S. (COMPS.). Territorios Audiovisuales: cine, video, televisión, instalación, documental, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos. Buenos Aires: Libraria. 2012.
- LAYBOURNE, K. The Animation Book. A complete guide to animated filmmaking⊠⊠from flip⊠books to sound cartoons to 3⊠D animation. Published by Three Rivers Press. New York.1998.
- MANOVICH, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós. 2005.
- MARTÍN, S. Videoarte. Madrid: Taschen. 2006.
- MARTÍNEZ-COLLADO A. y PANEA J. L. Secuencias de la experiencia, estados de lo visible. "Aproximaciones al videoarte español". Brumaria : Universidad de Castilla-La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2017.
- OLSON, R.L. Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión. IORTV. Madrid. 2002.
- ORTIZ, Á. y PIQUERAS, M. La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 5 de 12

Paidós. Sesión Continua. Barcelona. 2003.
- RODRÍGUEZ N. y RODRÍGUEZ A. Entorno al vídeo. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. 2010.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteros. Barcelona: Paidós. 2004.
- SEDEÑO VALDELLÓS, A. (Coord.). Historia y estética del videoarte en España. Zamora: Comunicación Social. 2011.
- THOMPSON, R. El lenguaje del plano. IORTV. Madrid. 2002.
- TARKOVSKI, A. Esculpir en el Tiempo. Madrid: Ediciones Rialp. 2008.
- YOUNGBLOOD, G.[1.a ed. inglesa,1970]. Cine Expandido. Sáenz, Peña. Argentina. Eduntref, Universidad Nacional de Tres de Febrero. 2012.

ENLACES RECOMENDADOS

- Animation world network. Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además edita una revista online de referencia internacional sobre animación Animation World Magazine.
- Center for visual music. CVM es un archivo fílmico sin ánimo de lucro dedicado a la música visual, animación experimental y medios vanguardistas . En ella se puede encontrar numerosa documentación sobre los artistas más importantes en este campo. Especialmente interesante resultan las colecciones y archivos a los que se puede acceder sobre Oskar Fischinger, Jordan Belson, Charles Dockum, Jules Engel, Ed Emshwiller, Hy Hirsh, Mary Ellen Bute; numerosos artistas contemporáneos, etc.
- El lenguaje del cine. Analiza el lenguaje cinematográfico descomponiéndolo en: espacio, tiempo, movimiento, ritmo, escala, ángulos, iluminación, tono y color, sonido, composición, estructura y montaje.
- Hi road prouctions. Página Web de una empresa estadounidense dedicada a la realización de storyboards y animatic que cuenta con numerosos ejemplos de sus trabajos.
- SAS. Society for animation studies. Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online Animation Studies sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación.
- The history of the discovery of cinematography. Esta página contiene una extensa historia cronológica sobre cine con numerosas imágenes y vídeos.
- Vídeos/cursos ilusminación
- Software de edición de vídeo:
    - Adobe Premiere
        - Tutorial Premiere Básico
        - Tutoriales Adobe Premiere Pro CS6
    - Audacity: Gratuito
        - descarga gratuita
    - Da Vinci Resolve: Gratuito.
        - Tutorial DaVinci
        - Serie de tutoriales de Davinci realizados por Cine Digital TV
        - Descargar DaVinci para PC
        - Descargar DaVinci para MAC
    - OpenShot Video Editor. Gratuito.
        - Tutorial de Openshot
    - Final Cut Pro (Mac)
        - Tutorial
        - Tutorial

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 6 de 12

- iMOVIE (Mac)
- Filmora9. Gratuito

- Otros
  - La Madraza Cine Club Universitario.
  - Canales de youtube con contenido audiovisual, montaje, narrativa, edición, etc
    - Creatubers
    - RocketJump Film School
    - ZEPfilms
    - Every Frame a Painting

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Clases expositivas
- MD02 - Seminarios
- MD03 - Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 - Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 - Actividad autónoma del alumnado
- MD06 - Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- Siguiendo el Sistema General de Evaluación 3 (SE 3) se hará una evaluación continuada de:
  - Las prácticas de creación y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller.
  - Cada práctica tendrá calificaciones parciales y una calificación final. Se seguirá el sistema de calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.
  - Prueba teórico-práctica donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual.
  - Para obtener la nota final del curso se hará una media con las calificaciones de las notas de cada práctica teniendo en cuenta el tiempo que se le ha dedicado a cada una de ellas y su complejidad.
  - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación y trabajos propuestos por los docentes = 60%
  - Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, etc. que recoja toda la documentación producida y prueba teórico-práctica = 30%
  - Participación activa en las clases expositivas, seminarios y tutorías académicas = 10%
  - Se tendrán en cuenta también las prácticas cortas planteadas, si las hubiera, que vendrá a ponderar la práctica correspondiente.
  - Además ,esta nota final será ponderada por las siguientes criterios:
    - Asistencia a clase.
    - Participación y actitud.
    - Exposición de trabajos.
    - Trabajos cortos realizados en clase y otras posibles actividades

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 7 de 12

propuestas.
    - Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan realizando, para que el alumno conozca en cada momento su evolución.
    - Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas. No se califican trabajos sin haber realizado un seguimiento previo en clase, vía email/PRADO o mediante tutorías.
    - Aquellos estudiantes que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo derecho al resto de exámenes y convocatorias que la normativa de la Universidad de Granada establece. En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20%.
    - Para estudiantes que han perdido la evaluación continua, el método de exámen será el mismo que para los estudiantes de Evaluación Única final (ver apartado relativo)
    - El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de 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.
- Aquellos estudiantes que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo derecho al resto de exámenes y convocatorias que la normativa de la Universidad de Granada establece. En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20%. (estén estas justificadas o no)" o cambiar ese párrafo por: Conforme a las disposiciones que la Normativa de evaluación de la Universidad de Granada con relación a los contenidos de la Guía docente de la asignatura (Art. 4) y a las Pruebas de evaluación (art. 12), para la presente asignatura, basada, preferentemente, en evaluación continua, sólo podrán optar a evaluación ordinaria de junio los estudiantes que hayan cumplido con el 80% de asistencia (independientemente de si las faltas de asistencia son justificadas o no justificadas) y otros criterios de evaluación recogidos en la programación (ej.: entrega de los trabajos en fecha, seguimiento de la asignatura, presentación de pruebas escritas u orales, etc.).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- 1ª. Realización de un Proyecto Audiovisual de un tema propuesto por el docente que incluya como mínimo:
    - Memoria con formato, estructura y soporte a definir por el docente sobre el Proyecto Audiovisual presentado, donde además contenga el guion literario, guion técnico, bocetos conceptuales y/o ilustraciones de producción, storyboard, y animatic (20% de la calificación).
    - Vídeo final. Se entregará el Proyecto del vídeo en el software especificado por el docente junto a todos los clips utilizados (grabaciones originales usadas para editar tanto de imagen como de audio), además del vídeo final. Debe contener créditos. Puede contener música, diálogos y efectos especiales. La música empleada será de acceso libre (40% de la calificación).
- 2ª. Prueba teórico-práctica: donde el alumno responda y demuestre su conocimiento sobre la identificación, uso y funcionalidad de los elementos esenciales del lenguaje audiovisual: secuencias, escenas, planos, montaje, ritmo, angulaciones, luz, color, movimientos de cámara, el sonido y sus relaciones con dichos elementos (20% de la calificación).
- 3ª. Prueba teórico-práctica: donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y la evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual (20% de la

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 8 de 12

calificación).
Para poder superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria es necesario la entrega de todas las prácticas.
Para estudiantes que han perdido la evaluación continua, el método de examen será el mismo que para los estudiantes de Evaluación Única final (ver apartado relativo)
Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.
El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de 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.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Conforme a la Sección 1ª. Principios generales y sistemas de evaluación (Art. 6) solo podrán optar a la Evaluación única final "aquellos estudiantes que no puedan cumplir con el método de evaluación continua por motivos laborales, estado de salud, discapacidad, programas de movilidad o cualquier otra causa debidamente justificada que les impida seguir el régimen de evaluación continua".

1. Examen teórico – 20%

- Prueba teórico-práctica donde el alumno responda a cuestiones relativas al origen y la evolución de la imagen en movimiento y la creación audiovisual. Se realizará en clase, durante los primeros 30 o 40 minutos del examen. Constará de un examen o test sobre la teoría impartida en clase (Presentaciones en PRADO)
- Cada pregunta acertada suma 0,5 puntos.
- Cada pregunta fallada resta 0,5 puntos.
- Las preguntas no contestadas ni suman ni restan.

2. Proyecto audiovisual – 60%

- Realización de un Proyecto Audiovisual **de un tema propuesto por el docente** que incluya:
  - **Guion literario**
  - **Guion técnico**
  - **Bocetos o ilustraciones de producción**
  - **Storyboard**

  Plantillas para realizar guión literario, técnico y storyboard en PRADO. Así como presentaciones sobre cómo hacer cada parte. **Esta parte se realizará en casa - entrega previa al examen (ver instrucciones de entrega)** — **20%**

  - **Creación audiovisual final**

  Duración: 2 minutos aprox.
  Temática: SERÁ FIJADO EN LA CONVOCATORIA
  Software: **Da Vinci instalado en los equipos de clase**
  La edición se realizará en clase - durante el examen (ver instrucciones de entrega)
  Se incluirá sonido y títulos de crédito — **40%**

3. Memoria sobre el proyecto audiovisual presentado – 20%

Instrucciones:

- 2 hojas por ambas caras.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 9 de 12

- Times New Roman 11, interlineado sencillo.
- Bibliografía aparte, en formato APA 7: https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf

La memoria debe contener:

- un proceso completo de investigación sobre el tema propuesto en la convocatoria
- Fundamentación y justificación del desarrollo del tema
- Explicación del proceso creativo y las soluciones técnicas que se abordan tanto en la preproducción como en la producción

INSTRUCCIONES DE ENTREGA:

- El día antes del examen - el estudiante deberá entregar por PRADO el guion literario, guion técnico, bocetos o ilustraciones de producción, storyboard & animatic (entrega habilitada hasta las 12 pm del día anterior al examen)
- El día antes del examen - el alumno deberá entregar por PRADO una carpeta ZIP comprimida con los vídeos, imágenes y sonido que utilizará al día siguiente durante la edición en el examen. (entrega habilitada hasta las 12 pm del día anterior al examen)
- El día antes del examen - el alumno deberá entregar por PRADO la MEMORIA sobre el proyecto audiovisual presentado. (entrega habilitada hasta las 12 pm del día anterior al examen)
- **Si el estudiante NO realiza TODAS estas entregas previas, suspenderá el examen**
- Tras el examen – el estudiante subirá a una carpeta DRIVE el proyecto audiovisual final editado y montado. (enlace a carpeta DRIVE en PRADO)

A**brir el proyecto** en gran formato: En Nuevo proyecto pulsar en "Captura" - "Formato de Captura" – **HDV:** aceptar - Siguiente cuadro: HDV - **HDV 1080p25** – aceptar
Exportar el proyecto en gran formato: Exportar - Medios / Formato: **H.264** / Determinado: **Youtube (HD de pantalla ancha)** - tamaño medio
Las herramientas telemáticas para la evaluación serán la entrega de la tarea por PRADO, y el uso de Google Drive para ficheros de tamaño elevado.
El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de 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.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.
INDICACIONES SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

1. **Se permite el uso responsable de herramientas de inteligencia artificial (IA) como apoyo al aprendizaje, la investigación y a la producción artística** durante el desarrollo de la asignatura. Estas herramientas pueden emplearse para explorar ideas, analizar imágenes o planificar proyectos, siempre como complemento del trabajo personal.
2. **El uso de la IA debe ser transparente.** El estudiantado deberá indicar claramente cuándo se han utilizado estas herramientas en sus trabajos. Su uso no sustituye la creatividad, la reflexión ni el esfuerzo propio, que son elementos clave en la evaluación.
3. **Se valorará especialmente la originalidad y el pensamiento crítico.** El uso indebido o fraudulento de la IA, incluyendo trabajos generados por completo por estas herramientas sin justificación ni declaración se considerará una falta a la integridad académica.
4. Además, **se recomienda el uso de plataformas seguras y el respeto a la privacidad de los datos personales.**

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 10 de 12

Estas directrices siguen las recomendaciones de la Universidad de Granada y tienen como objetivo formar al alumnado en **el uso ético, creativo y consciente** de las nuevas tecnologías. Consultar: https://ceprud.ugr.es/formacion-tic/inteligencia-artificial/normativa-politicas

MEDIDAS PREVENTIVAS EN LOS LABORATORIOS DE PRÁCTICAS Y/O TALLERES:

En el siguiente enlace (https://ssp.ugr.es/informacion/noticias/medidas-preventivas-generales-laboratorios-talleres) se adjunta una guía dirigida a estudiantado y profesorado con información relativa a buenas prácticas para los laboratorios experimentales docentes. En dicha guía se proporciona la información relativa a los principales riesgos para la seguridad y la salud asociados a las prácticas docentes en laboratorios, así como las medidas preventivas necesarias para eliminar y/o minimizar dichos riesgos. También se informa sobre el procedimiento a seguir en caso de accidente y cómo proporcionar un primer auxilio.

PROTOCOLO DE USO RESPONSABLE DE ESPACIOS E INSTALACIONES DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES

En caso de necesitar hacer uso de espacios e instalaciones de la Facultad de Bellas Artes durante las tareas de desarrollo de la asignatura como trabajo autónomo, es imprescindible seguir el protocolo de uso responsable. Consultar en:
https://bellasartes.ugr.es/sites/centros/bellasartes/public/inline-files/PROTOCOLO%20DE%20USO%20RESPONSABLE%20DE%20ESPACIOS%20E%20INSTALACIONES%20BBAA.pdf

Normativa de custodia de material y obligatoriedad de entregar, dossier o portafolio

Como quiera que la nueva normativa establece en su **art. 13** la obligatoriedad de custodiar el material producido para su evaluación, hasta el curso siguiente, y dadas las características específicas, en términos generales, de las asignaturas de nuestros títulos, se establece la obligatoriedad de entregar memoria, dossier, o portafolio, que recoja toda la producción de trabajos programados en la asignatura, sea en soporte papel o soporte electrónico (según la pida el profesorado). Por ello, también se podrá grabar la evaluación oral de los alumnos por parte del profesor o profesora.

TRATAMIENTO DE IMAGENES: Grabación de una sesión de clase.

"En el supuesto de que sea el estudiante el que pretende la grabación será necesario el previo consentimiento de las personas afectadas, el profesorado y el alumnado, quedando prohibida su difusión sin expreso consentimiento de los mismos".
https://secretariageneral.ugr.es/sites/webugr/secretariageneral/.../

INFORMACIÓN DE INTERÉS PARA ESTUDIANTADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO, PSICOLÓGICO Y PEDAGÓGICO

- **Información** de interés para **estudiantado con discapacidad** y/o **Necesidades Específicas de Apoyo Educativo** (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).
- **Información** de interés para estudiantado sobre **los programas de apoyo psicológico y pedagógico**: https://ve.ugr.es/secretariados-y-unidades/gabinete-psicopedagogico

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

- La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
- El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
- Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:29
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE Pág. 11 de 12

PROTECCIÓN DE DATOS

- Sus datos personales, aportados en la solicitud y contenidos en la documentación que, en su caso, la acompañe, serán tratados por la UNIVERSIDAD DE GRANADA, con sede en Avda. del Hospicio, s/n, 18071 Granada, con la finalidad de favorecer la docencia. Sus datos serán cedidos al profesor/a de la asignatura con la finalidad de poder tomar las anotaciones que estime oportunas. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría General de la Universidad de Granada, en la dirección anteriormente indicada, mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

SOFTWARE LIBRE

Software de edición de video Da Vinci
Software de edición de audio Audacity

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): DE999DFF2E85CE6ED48BAD741E2B43BE
05/05/2026 - 09:29
Pág. 12 de 12