



GUÍA DOCENTE

Fundamentos de lenguaje audiovisual

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de lenguaje audiovisual
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos interdisciplinarios
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Josmaira del Carmen Quiroz Moros / josmaira.quiroz@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia se centra en la sociedad digital, el pensamiento creativo, negocios y modelos digitales y fundamentos de lenguaje audiovisual. Se estudia el impacto de la tecnología en la sociedad, cómo generar ideas creativas, cómo gestionar un negocio de tecnología y cómo utilizar elementos visuales en el diseño de videojuegos.

Descripción de la asignatura

La asignatura “Fundamentos de Lenguaje Audiovisual” tiene como objetivo fomentar en el alumno las competencias y habilidades necesarias para la composición del plano y la escena, así como facilitar la comprensión y adquisición de los principios básicos del lenguaje audiovisual.

Su importancia radica en la interrelación entre la composición visual, la iluminación y los movimientos de cámara, elementos que, combinados de manera adecuada, permiten construir una narrativa audiovisual coherente y efectiva. Además, el contenido de esta asignatura se vincula de forma tangencial, y en ocasiones directa con otras materias del programa académico, favoreciendo una formación integral.

Asimismo, proporciona conocimientos fundamentales para el análisis crítico, la comprensión profunda y la correcta elaboración de productos audiovisuales, así como para la creación de materiales audiovisuales dentro del ámbito de los productos interactivos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1 Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.

K3 Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.

K8 Comprender las características de la sociedad de la información, con atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta hoy.

K13 Conocer los fundamentos artísticos implicados en la realización de un videojuego para estar familiarizado con el trabajo de los artistas visuales

S10 Diseñar experiencias adecuadas para los usuarios de los productos tecnológicos tanto a nivel sensorial como de usabilidad y manejo.

C5 Integrar los conocimientos éticos adquiridos en todas las fases del desarrollo de un videojuego.

C7 Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

Elementos de composición visual

Principios de diseño gráfico y de la composición gráfica que aplican a la creación de imágenes, entornos y modelos 3D.

Teoría del color y su percepción.

TEMARIO

- Unidad 1: Fundamentos del lenguaje visual y audiovisual
- Unidad 2: Elementos y construcción del lenguaje visual
- Unidad 3: Análisis visual, motivos y subjetividad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	17	17
<i>Resolución de ejercicios</i>	11	11
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 3 semanas
- Unidad 2: 9 semanas
- Unidad 3: 3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Entregas y notas:

- Nota de participación (10%)
- Proyecto grupal de vídeo implementando las técnicas estudiadas en clase (15%).
- Proyecto final grupal de teaser con memoria técnica escrita (35%).
- Examen final (40%).

Evaluación ordinaria:

- Para aprobar en convocatoria ordinaria, el alumno deberá sacar una nota media igual o superior a 5,00 en la sumatoria de todas las calificaciones.

- Para que pueda realizarse la media deberá obtener al menos un 5,00 en el proyecto final y un 5,00 en el examen. Será necesario haber entregado cada una de las prácticas realizadas durante el curso para proceder a la calificación total.

Evaluación extraordinaria:

- Los alumnos que hayan suspendido alguna de las partes correspondientes tanto al examen como al trabajo final, podrán presentarse a la evaluación extraordinaria.

Notas importantes:

- El proyecto en grupo aplicando las ideas aprendidas en clase en un vídeo supondrá un 15%.
- El proyecto final en grupo consistente en un video teaser de un videojuego con una memoria escrita supondrá 35%.
- El examen en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el examen suspenso o no presentado durante el curso.
- El proyecto final en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el proyecto suspenso o no presentado durante el curso.
- El porcentaje destinado a la asistencia, participación y entrega de actividades dentro del aula no será recuperable en convocatoria extraordinaria.
- Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.
- Los porcentajes de evaluación de Ordinaria se mantendrán en la Convocatoria de Extraordinaria.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de este trabajo con un cero, el reporte al Claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de Smartwatches o de móviles durante los exámenes.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- SÁNCHEZ ESCALONILLA, A. (2016). *Del guión a la pantalla*. Ariel.
- DONDIS, D. A. (2012). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili.
- BLOCK, B. (2007). *Narrativa Visual*. Ediciones Omega.
- BORDWELL, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- CORRIGAN, T. and WHITE, P. (2004) *The film experience*. Bedford/St. Martin's
- ARNHEIM, R. (1983). *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts*. Berkeley. University of California Press.
- BALLÓ, J. (2000). *Las imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Anagrama.
- BORDWELL, D., THOMPSON, K. (1993). *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill.
- HALL, B. (2015). *Understanding Cinematography*. The Crowood Press.
- HUBERMAN, D. (2018). *The Eye of History. When images take position*. MIT Press.
- KANDINSKY, V. (2005). *Punto y línea sobre el plano*. Andrómeda.
- KATZ, S. (2000). *Plano a plano. De la idea a la pantalla*. Plot.
- KLEE, P. (2012). *Bases para la estructuración del arte*. Coyoacán.
- MALKIEWICZ, K. (1992). *Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffer*. Prentice
- QUIJANO, J. (2019). *The Composition of Videogames. Narrative, Aesthetics, Rhetoric and Play*. McFarland.
- <https://www.gamedeveloper.com/>
- <https://filmanalysis.yale.edu/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Ordenador portátil personal

Software

- Paquete de Microsoft Office