



GUÍA DOCENTE

Fundamentos de lenguaje audiovisual

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de lenguaje audiovisual
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos interdisciplinares
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Carlos Castro/ carlos.castro@ext.live.u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos interdisciplinares proporciona al estudiante conocimientos de diversas disciplinas orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte para videojuegos. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito del arte digital y el desarrollo visual interactivo. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales con una mentalidad crítica y con fundamentos éticos, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

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)

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K7Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la animación, la iluminación, el texturizado, el rigging y las simulaciones de físicas.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K9Conocer los fundamentos en los que se basa el diseño visual de la interfaz y la experiencia de usuario (UX

S2Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S3Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S9Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego

S11Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C6Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

C7Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Elementos de composición visual.

Principios y leyes de composición gráfica.

Lenguaje audiovisual y narración: tipos de plano, ángulos, movimientos de cámara...

Herramientas básicas de puesta en escena.

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

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

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>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

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 (25%).

Examen final (50%).

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:

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 25%.

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. Wisconsin: 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. Ramsbury: The Crowood Press.
- HUBERMAN, D. (2018). The Eye of History. When images take position. Cambridge: 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. México: 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. Jefferson: McFarland.
- Webs de referencia
- <https://www.gamedeveloper.com/>
- <https://filmanalysis.yale.edu/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

Software