



GUÍA DOCENTE

Narrativa audiovisual

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Narrativa audiovisual
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Creación audiovisual
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Manuel Díaz Lima / juan.lima@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, tecnologías interactivas).

En sus diferentes asignaturas, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guión, la edición, grafismo 2D

Descripción de la asignatura

La materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector audiovisual (publicidad, televisión, cine, tecnologías interactivas). En sus diferentes asignaturas, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, el guión, la edición, grafismo 2D/3D, etc. Esta materia es de vital importancia en el marco de un grado en Ilustración y Desarrollo Visual, ya que estos campos han pasado de generar contenidos estáticos y bidimensionales a generar contenidos en movimiento, tridimensionales, dinámicos y, cada vez más, interactivos con el consumidor. Contenidos que, hoy por hoy, son más que demandados en agencias de publicidad y marketing, estudios de diseño/audiovisuales, editoriales, productoras de videojuegos o animación, etc. Su enfoque es primordialmente instrumental, pero pretende trascender en la medida de lo posible al aprendizaje específico

de herramientas concretas, centrándose más en los métodos, procesos y fundamentos comunes a todas las aplicaciones dedicadas a un mismo fin.

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

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5Conocer los fundamentos creativos de generación de ideas para proyectos de ilustración en entornos digitales.

K6Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de ilustración y desarrollo visual dentro del ámbito de la industria de la comunicación.

K7Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K9Comprender los procesos de creación de la imagen de marca (branding) asociados a una campaña publicitaria.

K11Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la iluminación y el texturizado.

K12Conocer los fundamentos en los que se basa la generación de mundos virtuales en el ámbito de la industria de la comunicación.

S1Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S3Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S8Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

S13Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas innovadoras.

S14Optimizar los elementos y procesos que intervienen en la fase de producción gráfica industrial a través de la selección adecuada de materiales, técnicas y herramientas digitales o tradicionales.

C1Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C3 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C4 Crear proyectos de ilustración y desarrollo visual desde la conceptualización de la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

CONTENIDO

Narración y narratología: fundamentos teóricos

El guión audiovisual. Proceso creativo y formato

Historia, relato, discurso

Principios básicos de composición del argumento: el tiempo narrativo

Puesta en serie y códigos audiovisuales

TEMARIO

Tema 1. Narración y narratología: fundamentos teóricos

1.1. Conceptos de narratología

1.2. La figura del narrador

1.3. Historia, relato y discurso

1.4. El tiempo narrativo

1.5. Género narrativo

Tema 2. El guion audiovisual. Proceso creativo y formato

2.1. Principios básicos del guion

2.2. La premisa dramática: el nacimiento de una idea y los argumentos universales

2.3. El personaje como motor de la acción

Tema 4. Interpretación de las imágenes

3.1. Fundamentos básicos de la imagen en movimiento

3.2. La gramática de la imagen

3.3. Movimientos estéticos contemporáneos

Tema 4. Puesta en serie y códigos audiovisuales

4.1. La planificación de la puesta en escena

4.2. La tipología de los planos y movimientos de cámara

4.3. El campo y el fuera de campo: el espacio narrativo

Tema 5. El universo diegético: el sonido

5.1. La importancia del sonido

5.2. Tipología de sonidos

5.3. Música empática y música anempática

Tema 6. Del cómic al cine

6.1. Introducción al storyboard: de la imagen fija a la imagen en movimiento

6.2. La influencia del cómic en el lenguaje cinematográfico

6.3. Principios básico de la edición digital

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	28	28
<i>Resolución de ejercicios</i>	28	28
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	45	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	45	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 y 2 / 4 semanas

Tema 3 / 4 semanas

Tema 4 / 3 semanas

Tema 5 y 6 / 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>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>	20	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Evaluación ordinaria:

Los alumnos que no consigan superar la evaluación ordinaria deberán realizar una evaluación extraordinaria en los términos establecidos por el profesor.

NOTAS IMPORTANTES

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.

Asimismo, será necesario haber entregado las prácticas realizadas durante el curso no teniendo éstas una nota mínima para poder hacer media con el resto de ítems de calificación.

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. Para ello deberán haber entregado también las prácticas propuestas durante el curso.

NOTAS IMPORTANTES

El examen en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el examen suspenso o no presentado durante el curso (en este caso un 30% y siempre y

cuando se obtenga un mínimo de 5,00 en el mismo).

El proyecto final en convocatoria extraordinaria tendrá el mismo valor de porcentaje que el proyecto suspenso o no presentado durante el curso (en este caso un 50% y siempre y cuando se obtenga un mínimo de 5,00 en el mismo).

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Básica

BORDWELL, D. (1996). La narración en el cine de ficción. Paidós

MCKEE, R. & GERACE, TH. (2018). Storynomics. Story-Driven Marketing in the Post-Advertising World. Twelve Books.

SÁNCHEZ NAVARRO, J. (2006). Narrativa Audiovisual. UOC.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, A (2001). Estrategias de guion cinematográfico. Ariel

Bibliografía recomendada

- AUMONT, J. (2005). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós.
- AUMONT, J. y MARIE M. (1999). Análisis del film. Paidós.
- BALLÓ, J. (2000). Las imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine. Anagrama.
- BALLÓ, J. y PÉREZ, X. (2004). La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama.
- BONDE, MATIAS (2017). Music Video after MTV. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music. Routledge.
- BORDWELL, D. (1995). El significado del film. Paidós.
- BURCH, N. (1999). El tragaluz del infinito. Cátedra.
- CARMONA, R. (2010). Cómo se comenta un texto fílmico. Cátedra.
- CHION, M. (1998). Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós.
- CHION, M. (2004). La voz en el cine. Cátedra.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008). Cuando las imágenes toman posición. CBA-Antonio Machado.
- ECO, U. (2015). La estrategia de la ilusión. DeBolsillo.
- FOG, KLAUS (2010). Storytelling: Branding in Practice. Springer.
- GOMBRICH, E.H. (2013). Lo que nos cuentan las imágenes. Elba.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (2006). Clásico, Manierista, Postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood. Ediciones Castilla.
- GUBERN, R. (2002). Máscaras de la ficción. Anagrama.
- GUERIN, M.A. (2004). El relato cinematográfico. Paidós.
- HATAVARA, M., HYVÄRINEN, M., MÄKELÄ, M. y MAYRA, F. (2015). Narrative Theory, Literature and New Media. Routledge.
- MITRY, J. (2002). Estética y psicología del cine. Siglo XXI.
- QUINTANA, A. (2003). Fábulas de lo visible. Acantilado.
- PANOFSKY, E. (2005). Estudios sobre iconología. Akal.
- REVERT, J. (2023). Cine y cómic. Madrid: Cátedra.
- SEGER, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Rialp.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Power Point y software básico de Adobe.