



GUÍA DOCENTE

ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN VISUAL Y CINEMATOGRAFÍA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Elementos de Composición Visual y Cinematográfica
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Manuel Díaz Lima/juan.lima@u-tad.com Josmaira Quiroz Moros/josmaira.quiroz@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición. Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

Descripción de la asignatura

La asignatura “Elementos de Composición Visual y Cinematografía” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la composición del plano y la escena, así como la adquisición de los fundamentos del lenguaje audiovisual, como paso previo a su posterior representación e interpretación en diversos medios. La importancia de esta asignatura reside en su interrelación de la composición del plano, la iluminación y los movimientos de cámara en la articulación de una estructura narrativa eficaz.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.
- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

CONTENIDO

- Composición gráfica.
- Aspectos estructurales de la imagen: el punto, la línea y el plano.
- Forma y estructura.
- El encuadre y la angulación.
- Distancia focal y profundidad de campo. Campo de visión.
- El color, la sombra y el espacio.
- Iluminación como elemento narrativo de composición.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción al lenguaje visual y cinematográfico
- 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>Clases teóricas / Expositivas</i>	15	15
<i>Clases Prácticas</i>	12	12
<i>Tutorías</i>	3	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 2 semanas
- Unidad 2: 9 semanas
- Unidad 3: 4 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>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

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, deberán presentarse a la evaluación extraordinaria.

Notas importantes:

- 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.
- 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 cualquier evaluación que indique el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

SÁNCHEZ ESCALONILLA, A. (2016). Del guión a la pantalla. Ariel.

BORDWELL, D. (1985). Narration in the Fiction Film. Wisconsin: University of Wisconsin Press

DONDIS, D. A. (2012). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili.

Recomendada:

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: Mc Farland.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Software básico