



GUÍA DOCENTE

NARRATIVA AUDIOVISUAL

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Narrativa Audiovisual
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Manuel Diaz Lima/juan.lima@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 “Narrativa Audiovisual” pretende dentro de las asignaturas básicas de interrelación con las ciencias sociales fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada creación y comprensión de las estructuras de la narración y el relato, como paso previo a su posterior reinterpretación en otros medios. La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad absoluta, y su efectiva interacción con otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, pues la narración es el eje fundamental en la creación de cualquier animación. Es fundamental para el profesional de la animación tener un conocimiento sólido de las estructuras narrativas que componen y sustentan los relatos animados. La

Narración audiovisual es un campo fundamental que permite conocer y asimilar estas estructuras visuales y semánticas que hacen posible la adecuada estructuración del relato.

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

- Narración y ficción: introducción histórica.
- El lenguaje cinematográfico: narrador y tema.
- Secuencia, escena, plano.
- Espacio y tiempo.
- Continuidad y dramatismo.
- Teoría y análisis del montaje fílmico.

· Nuevos medios y estructuras narrativas en la era digital.

TEMARIO

Tema 1. NARRACIÓN Y FICCIÓN

Tema 2. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Tema 3. LA EDICIÓN DIGITAL: ESPACIO Y TIEMPO

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

Tema 1 - 4 semanas

Tema 2 - 5 semanas

Tema 3 - 5 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>	15	15
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	55	55
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

El porcentaje correspondiente a la asistencia, la participación y la realización de las actividades en clase no podrá recuperarse durante el período de exámenes de recuperación.

Es fundamental entregar las tareas dentro del plazo establecido. Se concederá un período de gracia de 10 minutos, durante el cual la entrega seguirá considerándose puntual. Una vez transcurrido dicho período, las tareas podrán entregarse dentro de un plazo máximo de 24 horas después de la fecha límite establecida, pero se aplicará una penalización en la calificación que será determinada por el profesor. No se aceptarán entregas una vez transcurridas esas 24 horas.

Cualquier detección de plagio en una tarea o examen dará lugar a una calificación de cero en dicha tarea o examen, a un informe dirigido a la Facultad y al coordinador académico, y a la aplicación de la normativa vigente, que puede conllevar sanciones muy graves para el estudiante.

Cualquier detección de plagio, copia o uso de prácticas fraudulentas (como el uso de inteligencia artificial) en una tarea o examen dará lugar a una calificación de cero, a un informe dirigido a la Facultad y al coordinador académico, y a la aplicación de la normativa vigente, que puede conllevar sanciones muy graves para el estudiante.

No está permitido utilizar relojes inteligentes ni teléfonos móviles durante ninguna evaluación indicada por el profesor.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Obligatoria:

Diez Puertas, A. (2014). Narrativa Fílmica. Editorial Fundamentos.

Martínez García, M^a ; Gómez Aguilar, A. (2015). La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado. Editorial Síntesis.

Aumont, Jacques (1995). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós.

Corrigan, T. (2012). The Film Experience: An Introduction. Ed. Palgrave MacMillan

Burch, N. (2017). La Praxis del cine. Ed. Fundamentos.

Bibliografía recomendada:

Gomez, C. A. (2021). La caja de madera. Ed. Autor-Editor

Tarkovski, A. (1996). Esculpir en el tiempo. Ed. Rialp

Lumet, S. (1999). Así se hacen las películas. Ed. Rialp

Block, B. (2008). Narrativa Visual. Ed. Omega.

Truffaut, F. (2010). El cine según Hitchcock. Ed. Alianza.

Canet, Fernando y Prósper, Fernando (2009). Narrativa audiovisual.

Scolari, C. (2013) Narrativas Transmedia. Deusto.

Bordwell, David; Thompson, Kristin (1996). El arte cinematográfico: una

introducción. Paidos.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Software básico de Adobe.