



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE

Proyectos de creación audiovisual 2025-26

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso **2025/2026**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y creación audiovisual		
Departamento	Medios audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de creación audiovisual		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar web		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Medios audiovisuales
Correo electrónico	audiovisuals@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar horario del profesorado responsable
Lugar de tutorías	Departamento de fotografía



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La progresiva implantación de la cultura audiovisual, de la cultura mediática y de la cultura de la imagen ha creado nuevas formas de comunicación. El diseño audiovisual ha visto marcado su desarrollo por los continuos avances tecnológicos. La exploración de las posibilidades expresivas de cada una de esas novedades tecnológicas ha tenido una enorme influencia en su continuo desarrollo y su progresiva influencia en la creación de la consciencia estética de nuestra sociedad.

En esta asignatura se pretende introducir en las competencias necesarias para que el alumnado pueda abordar un proyecto audiovisual. Para ello tendrá que conocer cuáles son los métodos y las etapas de elaboración, junto con el conocimiento básico de las herramientas de ejecución claves para su correcta aplicación.

El objetivo principal de esta asignatura es que sean capaces de comunicarse a través de sus propias piezas, creando productos de carácter narrativo, utilizando y aplicando, por un lado, el lenguaje audiovisual correctamente y por otro, la técnica.

Un segundo objetivo estará relacionado con la propia creación de productos audiovisuales. Para ello deberán entender y analizar el proceso que conlleva su realización y aplicar la metodología proyectual más apropiada en cada caso.

Todos estos aspectos serán contemplados de manera principalmente práctica a lo largo del semestre y se concretarán en la elaboración de varios productos audiovisuales.

Además debido a su carácter proyectual esta asignatura se podrá coordinar con las demás asignaturas que se imparten en el mismo semestre.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Por su importancia, esta asignatura es básica y se imparte en el segundo curso de los estudios. El equipo docente de la asignatura considera recomendable que el alumnado al cursarla haya superado las siguientes asignaturas:

1.- En primer curso la asignatura de **Fotografía y Medios Audiovisuales y Narrativa y Montaje** en las que se adquieren los conocimientos necesarios de cámaras fotográficas y de vídeo así como el aprendizaje del lenguaje audiovisual y la importancia del montaje en la práctica audiovisual.

Con todos estos conocimientos el alumnado estará en condiciones de poder adquirir todas las competencias relacionadas con la asignatura.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de creación audiovisual**.

Estas competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente Orden 13/2017, de 4 de Abril de la Consellería de Educación, Formación y Ocupación.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que responden a los objetivos del trabajo que se realice
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG21	Dominar la metodología de la investigación
CG2 2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE1 1	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Aplica una metodología proyectual lógica y reflexiva partiendo de la identificación de un problema para crear propuestas audiovisuales creativas.	CT2, CG21, CE8



R2 - El alumnado hace uso de los conceptos teóricos aprendidos, de archivos de documentación audiovisual y de la terminología adecuada, de forma rigurosa y eficaz para elaborar la fase de investigación de su proyecto audiovisual	CT2, CG8, CE11
R3 - El alumnado vincula la fase de investigación con el proceso creativo y elige las soluciones formales y técnicas más adecuadas a los condicionantes de su proyecto justificándolas.	CT1, CG21, CG22
R4 - El alumnado desarrolla el trabajo atendiendo a contextos multidisciplinares en equipo, exponiendo las ideas propias de forma eficaz.	CT3, CT9, CT10
R5 - El alumnado utiliza eficazmente en sus comunicaciones conceptos o ideas apropiadas y coherentes.	CG1, CG11, CE2
R6 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	CG14

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Narrativa cinematográfica y sus elementos

El arte de contar

La importancia de la narrativa en el producto

Elementos del lenguaje audiovisual

El proceso proyectual como investigación

Unidad 2. La fase de preproducción

La ideación del producto

- Tema
- Idea
- Sinopsis
- Argumento
- Tratamiento (personajes y espacios)
- Escaleta
- Guion literario
- Guion técnico
- Storyboard
- El plan de rodaje

Unidad 3. La fase de producción

La grabación del producto

- La búsqueda de localizaciones
- La búsqueda de actores. El casting
- La puesta en escena
- Técnicas de filmación
- El rodaje



Unidad 4. La fase de postproducción

La edición del producto

- Edición de video y audio. Técnicas básicas y flujo de trabajo
- Creación de efectos visuales
- El color y su uso expresivo. Técnicas básicas de etalonaje y tratamiento de imagen

Unidad 5. El equipo en la producción audiovisual

Roles y funciones

Unidad 6. Creación de productos

La importancia del lenguaje y la narración

La importancia del sonido

Pieza audiovisual narrativa cooperativa

Unidad 7. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación del proyecto audiovisual

La exposición del proyecto

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

1. Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2	20
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/ audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R3, R4, R5, R6	20
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1,R2,R3, R4,R5, R6	40



<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1,R2,R3, R4,R5, R6	10
SUBTOTAL			90

2. Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3, R4,R5, R6	80
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3, R4, R5 ,R6	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		10
SUBTOTAL			110
TOTAL			200

→ 8. Recursos

Los recursos técnicos necesarios para impartir la asignatura de **Proyectos de creación audiovisual** son:

- Un aula equipada con ordenadores capaces de trabajar de manera fluida con programas de edición no lineal, cañón proyector y conexión a internet.
- Cámaras fotográficas y de vídeo para desarrollar los proyectos que se planteen a lo largo del semestre.
- Plató equipado adecuadamente (focos de luz continua, fotómetros, cicloramas, reflectores, trípodes, ventanas, viseras, paraguas, croma...).
- Equipamiento de sonido (micros, pértigas, grabadoras...)

El alumnado dispondrá de acceso a una plataforma virtual desde donde podrá consultar materiales teóricos y audiovisuales, así como otros documentos relacionados con el curso.

→ 9. Evaluación

1. Convocatoria ordinaria

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN			Resultados de Aprendizaje
 GENERALITAT VALENCIANA	 Iseacv	EASD Escola d'Art i Superior de Disseny de València	easdvalencia.com info@easdvalencia.com
Velluters Pl. Viriato s/n 46001 València +34 963 156 700		Vivers Pintor Genaro Lahuerta 25 46010 València +34 961 922 530	



1.1. Alumnado con evaluación continua

R1, R2, R3, R4, R5, R6

Se realizará una **evaluación inicial** al alumnado sobre los contenidos básicos impartidos y adquiridos el año anterior en la asignatura de Narrativa y montaje y Fotografía y medios audiovisuales con el fin de conocer el nivel del aula. A aquellos/as que lo necesiten se les facilitará unos apuntes básicos para su estudio.

Proyectos prácticos. Suponen el **100%** de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesorado. Cada proyecto realizado se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de ellos.

Para evaluar se utilizará una **rúbrica** donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado al inicio de cada proyecto y/o ejercicio.

En los trabajos grupales la evaluación será individual y se realizará un seguimiento estricto en las aportaciones de cada componente del grupo. Por tanto, es posible que cada miembro obtenga calificaciones diferentes. Los proyectos se expondrán en clase para una autoevaluación común.

Los **plazos de entrega** de los proyectos se pondrán en conocimiento del alumnado con suficiente antelación y deberán ser de obligado cumplimiento. Podrán ser, no obstante, modificadas ligeramente siempre que el desarrollo de la planificación temporal se vea afectada por alguna circunstancia justificada. Se determinará previamente la forma de entrega. Si cualquiera de los trabajos es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación se penalizará con un porcentaje de la nota final a determinar por el profesorado, o no se recogerá, y la calificación final será de No Apto. La recuperación del mismo, en este último caso, se realizará en la convocatoria extraordinaria. Del mismo modo, si el proyecto entregado en fecha y forma no se aprueban, el alumnado dispondrá de la convocatoria extraordinaria.

En caso de **plagio** o entrega de trabajos no realizados por el alumnado, la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumnado no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesorado realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación.

Se permite el uso de **inteligencia artificial** (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.) La evaluación prioriza la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

1.2. Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje

Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua. Los criterios de evaluación para el alumnado con pérdida de evaluación continua serán:



Proyectos prácticos. Suponen el **60%** de la calificación total.

R1, R2, R3, R4, R5,
R6

Examen teórico/práctico. Supone el **40%** de la calificación total.

R2, R3

Cada proyecto, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen. El examen se realizará al final del semestre previa entrega y superación de los proyectos.

El alumnado debe saber que los proyectos realizados durante el semestre en grupo tendrán, en esta ocasión, carácter individual. Además, el profesorado podrá solicitar una demostración de autoría si no ha tenido ningún seguimiento del proyecto con la entrega de brutos y proyectos realizados sin exportar.

Para evaluar tanto los proyectos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el alumnado, la calificación será de 0.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.) La evaluación prioriza la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

2. Convocatoria extraordinaria

2.1. Alumnado con evaluación continua

Proyectos prácticos. Suponen el **100%** de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los proyectos será valorado con porcentajes diferentes según criterio. Cada uno se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de ellos.

Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que en convocatoria ordinaria. Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer previamente.

R1, R2, R3, R4, R5,
R6

2.2. Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua. Los criterios de evaluación para el alumnado con pérdida de evaluación continua en convocatoria extraordinaria serán los mismos que en la anterior.



Proyectos prácticos. Suponen el **60%** de la calificación total.

R1, R2, R3, R4, R5,
R6

Examen teórico/práctico. Supone el **40%** de la calificación total.

R2, R3

Cada proyecto, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en cada uno de ellos. El examen se realizará al final del semestre previa entrega y superación de los proyectos.

El alumnado debe saber que los proyectos realizados durante el semestre en grupo tendrán, en esta ocasión, carácter individual. Además, el profesorado podrá solicitar una demostración de autoría si no ha tenido ningún seguimiento del proyecto con la entrega de brutos y proyectos realizados sin exportar.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

→ 10. Bibliografía

Barnwell, J. (2018) *Diseño de producción para pantalla. Storytelling visual en el cine y la televisión*. Ed. Paramón.

Bestard Luciano, M. (2011). *Realización audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Ciller Tenreiro, C. y Palacio Arrainz, M. (2016). *Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales*. Madrid: Editorial Síntesis.

Chion, M. (1994). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Ed. Cátedra. Signo e imagen.

Cooper, P. y Dancyger, K. (2002). *El guion de cortometraje*. Madrid: IORTV.

González Monaj, R. (2007). *Manual para la realización de storyboards*. Editorial Universidad Politécnica de València

Mercado, G. (2011). *La visión del cineasta. El lenguaje de las ópticas*. Barcelona: Editorial Anaya multimedia

Bibliografía complementaria:

Aicher, O. (2007). *El mundo como proyecto*. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. Editorial UOC.

Blake, S. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Alba Editorial

Cruz, C. (2014). *Imágenes narradas. Cómo hacer visible lo invisible en un guion de cine*. Laerte S.A de Ediciones.

Fernández Díez, F. (2010). *Producción cinematográfica: del proyecto al producto*. Editorial Funiber.

Guerrero Vaquerizo, I. (2017). *Sistemas de producción audiovisual*. Editorial Paraninfo.



Hart, J. (2004). *La técnica del storyboard*. Madrid: IRTVE.

Martorell, S. (2022). *Apunta, enfoca y dispara. 50 películas que nos acercan a la fotografía*. Editorial UOC.

Peláez Barceló, A. (2015). *Montaje y postproducción audiovisual*. Altaria Editorial

Saavedra Bendito, P. (2011). *Los contenidos audiovisuales ¿qué son y cómo se tratan?*. Ediciones Trea.

Sánchez Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Editorial Ariel

Selinger, V. C. (1999). *Los secretos del guion cinematográfico*. Colección escritura creativa. Grafein Ediciones.

Tubau, D. (2011). *El guion del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Alba Editorial.

Artículo

Gómez Tarín, F. J. (2003). Lo ausente como discurso, elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico. *Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia*. <https://www.tdx.cat/handle/10803/10309#page=10>

Sánchez Noriega, J. L. (2001). Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, páginas 65 – 69. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=17&articulo=17-2001-09>

Webgrafía

Banco de videos gratis (s. f). Biblioteca digital. <https://www.pexels.com/es-es/videos/>

Banco de sonidos gratis (s. f). Biblioteca digital. <https://sound-effects.bbcwind.co.uk/>

Librería de tipografías (s. f). <https://www.dafont.com/es/>

Librería de recursos (s. f). <https://www.storyblocks.com/>

Editalo pro (s. f). <https://www.youtube.com/c/EditaloPro>

Lazos de cine (s. f). <https://www.youtube.com/c/LazosDeCine>

[LazosDeCine](https://www.youtube.com/c/LazosDeCine)

RGB Escuela (s. f). <https://www.youtube.com/c/RGBEscuela>

[RGBEscuela](https://www.youtube.com/c/RGBEscuela)

Un blog para la gente que rueda (s. f). <https://directordefotografia.wordpress.com/>

Plataforma dedicada a la creación y comunicación de proyectos fotográficos en un formato audiovisual (s. f). <https://aqabamedia.com/>

Movies in color (s. f). <https://moviesincolor.com/>

Audiovisuales

Jiménez G, C. El color y su uso en el cine [video] <https://youtu.be/eGfbW9sBBuQ>