

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	LENGUAJE AUDIOVISUAL		
<b>Identificador:</b>	32431		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS. PLAN 2014 (CA) BOE 15/10/2014		
<b>Módulo:</b>	LENGUA Y COMUNICACIÓN		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	1	<b>Periodo lectivo:</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	62	<b>Trabajo Autónomo:</b>	88
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>	GARCIA CHAS, LETICIA (T)	<b>Correo electrónico:</b>	legarcia@usj.es

## PRESENTACIÓN:

La importancia de la **comunicación audiovisual** es evidente a través de sus principales medios de comunicación: cine, televisión e Internet. De este modo, los futuros comunicadores deben dominar de forma exhaustiva el lenguaje de la imagen y el sonido, en definitiva, el lenguaje audiovisual.

La asignatura de **Lenguaje Audiovisual** pretende formar integralmente al alumno para que sea capaz de expresarse correctamente mediante el lenguaje audiovisual, requisito imprescindible para cualquier comunicador independientemente del campo en el que se esté desempeñando. Además, se busca que el estudiante sea capaz de interpretar y analizar de forma profunda y madura los cada vez más diversos y complejos discursos audiovisuales.

Esta asignatura se entronca dentro del área clásica de la gramática audiovisual pero, por la riqueza de este fenómeno comunicativo, abraza los terrenos del análisis del discurso y la estética audiovisual. Por ello, la materia de Lenguaje Audiovisual se complementa con otras asignaturas como Lengua Española y comunicación o Edición Digital.

El objetivo final de la asignatura es la **alfabetización audiovisual**. El alumno debe establecer las bases del lenguaje de las imágenes en movimiento para, de este modo, crear para la audiencia discursos audiovisuales coherentes, atractivos y bellos a la vez.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Compromiso ético.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
	<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E10
E12		Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia), especialmente para aplicarlas al campo de la comunicación publicitaria, con especial énfasis en la creación de nuevos soportes, medios, canales y dispositivos que faciliten, principalmente, la ideación, el diseño, desarrollo, producción y difusión de estándares propagandísticos.
E13		Conocimientos fundamentales de comunicación sujeta a patrones de persuasión informativa, tanto de naturaleza promocional como específica de las disciplinas acogidas a dinámicas particulares de las relaciones públicas en las organizaciones, que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.

	E23	Capacidad para gestionar las propias emociones, el estrés, y las frustraciones ante las dificultades que aparezcan en el desarrollo de los proyectos y retos profesionales dentro de un segmento profesional, el propio de la publicidad y las relaciones públicas, cuya actividad demanda, por un lado, un continuo tránsito de propuestas entre profesional y cliente, y por otro, una relación directa a nivel técnico y humano dentro del heterogéneo entramado de agentes que constituyen una organización.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Conocer los elementos básicos de la gramática audiovisual e interpretarla de forma crítica.
	R02	Utilizar de forma básica las principales herramientas tecnológicas audiovisuales.
	R03	Relacionar conceptos teóricos del lenguaje audiovisual y aplicarlos de forma práctica en pequeñas obras audiovisuales.
	R04	Crear discursos audiovisuales coherentes y con sentido propio a través de diferentes herramientas de la comunicación audiovisual.
	R05	Tener iniciativa, ser versátil y trabajar en equipo en un contexto audiovisual.

### REQUISITOS PREVIOS:

- Interés apasionado por la imagen y el sonido.
- Amor por el cine y la televisión.
- Capacidad de esfuerzo.
- Trabajo y ganas de aprender y reflexionar.
- Espíritu crítico.

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

El programa de la materia se reparte entre las clases magistrales y las prácticas (en el aula y el plató de televisión). El objetivo es que el alumnado adquiera conocimientos que pueda aplicar de forma inmediata para fijar ese aprendizaje.

### Contenidos de la materia:

<b>1 - INTRODUCCIÓN</b>
1.1 - Algunas apreciaciones previas sobre el lenguaje audiovisual
1.2 - Alfabetización audiovisual
<b>2 - SESIONES PRÁCTICAS CON LAS HERRAMIENTAS DE ESCRITURA AUDIOVISUAL: CÁMARA Y EDICIÓN</b>
<b>3 - LA IMAGEN AUDIOVISUAL</b>
3.1 - El concepto de imagen audiovisual
3.2 - Una realidad material con valor significativo
3.3 - Una realidad estética con valor afectivo
3.4 - Una realidad intelectual con valor significante
3.5 - La actitud estética
<b>4 - LA IMAGEN AUDIOVISUAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>5 - EL GUION AUDIOVISUAL</b>
5.1 - ¿Qué es un guion audiovisual?
5.2 - La esencia de la historia audiovisual: objetivo, obstáculos, conflicto, trama, tema, personajes y emotividad
5.3 - Estructura, fuentes y género
<b>6 - EL GUION AUDIOVISUAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>7 - LOS FENÓMENOS SONOROS</b>
7.1 - El sonido: representación y expresividad
7.2 - La palabra: diálogo, comentario y doblaje
7.3 - La música
7.4 - Los efectos sonoros y ambientales
7.5 - El silencio

<b>8 - LOS FENÓMENOS SONOROS: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>9 - LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES NO ESPECÍFICOS</b>
9.1 - La iluminación
9.2 - El color
9.3 - Escenografía: decorados y atrezzo
9.4 - Vestuario, maquillaje y peluquería
9.5 - La actuación
<b>10 - LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES NO ESPECÍFICOS: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>11 - LA FUNCIÓN CREADORA DE LA CÁMARA</b>
11.1 - Toma y encuadre
11.2 - Las unidades básicas del lenguaje audiovisual: plano, escena y secuencia
11.3 - Los ángulos de toma
11.4 - Los movimientos de cámara
11.5 - Composición
11.6 - La ausencia de lo presente: campo, fuera de campo, profundidad de campo
<b>12 - LA FUNCIÓN CREADORA DE LA CÁMARA: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>13 - EL TIEMPO AUDIOVISUAL</b>
13.1 - Las distintas estructuras temporales del relato
13.2 - Elipsis
13.3 - Continuidad narrativa y espacial
<b>14 - EL TIEMPO AUDIOVISUAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>15 - EL MONTAJE</b>
15.1 - La función creadora del montaje
15.2 - Tipología del montaje
15.3 - Continuidad narrativa y espacial
<b>16 - EL MONTAJE: EJERCICIOS PRÁCTICOS</b>
<b>17 - EJERCICIO PRÁCTICO: PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA ESCENA</b>
<b>18 - EJERCICIO PRÁCTICO: PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA ESCENA CON MOVIMIENTO</b>
<b>19 - EJERCICIO PRÁCTICO: PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA SECUENCIA</b>

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

#### Previsión de actividades de aprendizaje:

Semana	Unidad/Bloque/Tema	Sesiones presenciales	Horas	Actividades de trabajo autónomo	Horas
1	08/09/2025 1.INTRODUCCIÓN	BIENVENIDA AL CENTRO. Presentación de la asignatura y Tema 1: Introducción. Alfabetización audiovisual. Sesión de manejo de herramientas: programa de edición.	4	Localización de la asignatura y lectura de documentos.	2
2	15/09/2025 3.LA IMAGEN AUDIOVISUAL	Tema 1: Introducción. Alfabetización audiovisual. Inicio del Tema 3. Sesión de manejo de herramientas: programa de edición.	4	Lectura de documentos.	2
3	22/09/2025 2.SESIONES PRÁCTICAS CON LAS HERRAMIENTAS DE ESCRITURA AUDIOVISUAL: CÁMARA Y EDICIÓN 3.LA IMAGEN AUDIOVISUAL	Finalizar la teoría del Tema 3. La imagen audiovisual. Sesión práctica de programa de edición de vídeo.	4	Ejercicios prácticos con el programa de edición.	2
4	29/09/2025 5.EL GUIÓN AUDIOVISUAL	Iniciar teoría del Tema 5 y presentación de la práctica 1.	4	Preproducción práctica 1.	4
5	06/10/2025 5.EL GUIÓN AUDIOVISUAL 6.EL GUIÓN AUDIOVISUAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS	Teoría del Tema 5: El Guión Audiovisual. Exposición de distintos ejemplos en clase de estructura de guion. Presentación de la práctica 2.	4	Lectura de documentos y análisis de estructura de un film seleccionado por el alumno. Inicio de la elaboración de la práctica 2: Breve guion de un videoclip.	6
6	13/10/2025 7.LOS FENÓMENOS SONOROS	Teoría del Tema 7: Los fenómenos sonoros. Presentación de la práctica 3. Montaje de imágenes	4	Preproducción de la práctica 3.	4

				añadiendo sonidos.			
7	20/10/2025	8.LOS SONOROS: PRÁCTICOS	FENÓMENOS EJERCICIOS	Elaboración de la práctica 3 en el aula de informática, bajo la supervisión del profesor.	4	Lectura de documentos y estudio de los temas impartidos hasta el momento. Finalizar la elaboración de un guión.	4
8	27/10/2025	9.LOS AUDIOVISUALES ESPECÍFICOS	ELEMENTOS NO	Teoría del tema 9: Los elementos audiovisuales no específicos. Presentación de la práctica 4 sobre iluminación, color, escenografía, con uso de croma en el plató.	4	Preproducción y producción de la práctica 4, con uso de croma en el plató y lectura de documentos.	4
9	03/11/2025	11.LA FUNCIÓN DE LA CÁMARA	CREADORA	Teoría del Tema 11: La función creadora de la cámara. Presentación de la práctica 5. Grabación de una misma secuencia con distinta planificación de planos.	4	Preproducción y producción de la práctica 5.	6
10	10/11/2025	12.LA FUNCIÓN DE LA CÁMARA: PRÁCTICOS	CREADORA	Finalizar montaje de la práctica 5 y visionado de los trabajos realizados por el alumnado.	4	Lectura de documentos y de la teoría impartida.	2
11	17/11/2025	13.EL TIEMPO AUDIOVISUAL		Teoría del Tema 13. El tiempo audiovisual y muestra de ejemplos de distintos filmes.	4	Búsqueda de ejemplos de distintas estructuras temporales por parte del alumnado.	4
12	24/11/2025	15.EL MONTAJE		Teoría del Tema 15: El montaje. Presentación de ejemplos y de la práctica 6. Realización de un trailer.	4	Preproducción de la práctica 6. Realización de un trailer.	4
13	01/12/2025	16.EL MONTAJE: PRÁCTICOS	EJERCICIOS	Finalizar tema 15.	4	Preparación y producción de la práctica 8.	4
14	08/12/2025	17.EJERCICIO DE PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA ESCENA	PRÁCTICO: DE UNA	Visionado de las prácticas 7 y 8 y realización de la práctica final: una secuencia.	2	Finalización de la práctica 9 para su visionado a la vuelta de vacaciones.	6
		18.EJERCICIO DE PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA ESCENA CON MOVIMIENTO	PRÁCTICO: DE UNA				
15	15/12/2025	19.EJERCICIO DE PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA SECUENCIA	PRÁCTICO: DE UNA	Ejercicios prácticos.	4	Estudio.	4
16	22/12/2025	19.EJERCICIO DE PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA SECUENCIA	PRÁCTICO: DE UNA	Ejercicios prácticos	2	Estudio	6
17	29/12/2025			NO HAY SESIONES PRESENCIALES: VACACIONES DE NAVIDAD	0	Estudio	6
18	05/01/2026	19.EJERCICIO DE PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DE UNA SECUENCIA	PRÁCTICO: DE UNA	NO HAY SESIONES PRESENCIALES: VACACIONES DE NAVIDAD	0	Estudio	6
19	12/01/2026			Inicio del periodo oficial de exámenes. La prueba final podrá ser tanto en esta semana como en la segunda.	0	Estudio	6
20	19/01/2026			Segunda semana del periodo de exámenes. La prueba final podría ser tanto en la semana anterior como en esta. Revisión de exámenes.	2	Estudio	6
				<b>HORAS TOTALES PRESENCIALES:</b>	<b>62</b>	<b>HORAS TOTALES T. AUTÓNOMO:</b>	<b>88</b>

### Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:

La asignatura no contempla la opción no presencial para las matrículas ordinarias. Se hace imposible cursar Lenguaje Audiovisual sin asistir a las clases presenciales en las cuales se dispone del material, el equipo y software necesario para su desarrollo. No obstante, si algún alumno se encuentra en situación de incompatibilidad horaria por causa justificada, debe ponerse inmediatamente en contacto con la profesora para tratar la cuestión antes del 30 de septiembre como fecha límite. Es responsabilidad exclusiva del alumno ponerse en contacto con la docente. En caso de que no lo haga, se considerará automáticamente que el alumno cursa la materia en modalidad presencial y, al no asistir a clase, puede perder el derecho a ser evaluado en primera convocatoria.

### METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

#### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Para lograr el desarrollo de las competencias establecidas en la asignatura, las sesiones se plantean de la siguiente manera:

1. Sesiones teórico-prácticas: para las sesiones teóricas se usará fundamentalmente la clase magistral y se profundizará en los contenidos reflejados en el programa de la asignatura. Estas sesiones se han diseñado de forma

interactiva: se apoyan siempre en ejemplos prácticos a través de diferentes medios audiovisuales como el video, DVD's y ordenador, y se fomenta la participación del alumno con la formulación de preguntas o la simulación de casos sobre los temas. De este modo, el alumno tiene mayor facilidades para asimilar los conceptos. Además, todo el contenido de clase quedará complementado por diversos textos y documentos con las principales ideas de cada tema.

2. Sesiones prácticas: a lo largo de la asignatura se plantean diversas actividades prácticas que buscan guiar al alumno en la asimilación de los contenidos expuestos y formarles en las competencias profesionales comentadas en la presente guía docente. En el fondo, el alumno debe aplicar semanalmente los conceptos aprendidos en las sesiones teórico-prácticas y enfrentarse a los problemas que ofrece la realidad audiovisual. La asistencia a las sesiones prácticas es obligatoria para poder aprobar la tarea encomendada, la no asistencia justificada supondrá un cero en dicha actividad práctica.

Las prácticas se desarrollarán siempre en tres fases: preproducción, producción / rodaje y postproducción. En preproducción, los alumnos deberán preparar los documentos necesarios para la grabación así como cerrar los elementos necesarios de la producción; para poder presentarse al rodaje será absolutamente obligatorio que los alumnos hayan desarrollado convenientemente estos documentos. Todo trabajo que no se concluya durante las horas presenciales será competencia del trabajo autónomo. Al mismo tiempo, los estudiantes deberán entregar una memoria individual y otra grupal al finalizar cada uno de los ejercicios prácticos grupales.

3. Sesiones de tutoría: las sesiones de tutoría están orientadas a que el alumno pueda formular al profesor todas aquellas preguntas, dudas e inquietudes relacionadas con el contenido de la asignatura. En la presente asignatura se recomiendan al menos dos horas de tutoría personal para que el alumno pueda conocer mejor a la profesora y viceversa (y establecer un mejor cauce de comunicación). Además de la tutoría personal, los alumnos se pueden apoyar en el soporte de la plataforma virtual para resolver dudas, plantear cuestiones relacionadas con la materia, solicitar información adicional, bibliografía, realizar pruebas ensayo de exámenes, trabajos, etc.

#### **Integración de lengua inglesa en la materia:**

Algunas actividades de esta asignatura se desarrollarán en inglés. Some activities in this subject will be carried out in English.

These activities can be seen in the provisional activity plan and are marked (English).

#### **Volumen de trabajo del alumno:**

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	24
	Casos prácticos	20
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	6
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	6
	Proyección de películas, documentales etc.	2
	Asistencia a charlas, conferencias etc.	2
	Actividades de evaluación	2
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	2
	Estudio individual	34
	Preparación de trabajos individuales	6
	Preparación de trabajos en equipo	40
	Tareas de investigación y búsqueda de información	2
	Lecturas obligatorias	2
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	2
	<b>Horas totales:</b>	150

#### **SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

##### **Obtención de la nota final:**

Trabajos en equipo:	60	%
---------------------	----	---

Prueba final:	40	%
<b>TOTAL</b>	100	%

### Observaciones específicas sobre el sistema de evaluación:

El sistema de evaluación de la asignatura estará formado por los siguientes tipos de pruebas: **ejercicios prácticos semanales** (en grupo), **ejercicios prácticos finales** (en grupo) y **una prueba final de contenido**.

1. Los **ejercicios prácticos semanales** son pequeñas pruebas por grupos que tienen el objetivo de poner en práctica los conceptos explicados en las sesiones teórico-prácticas. Su valor total será de **4 puntos**. Las pruebas serán las siguientes: imagen audiovisual, guion audiovisual, fenómenos sonoros, función creadora de la imagen, tiempo audiovisual (elipsis) y montaje. Cada una de estas pruebas tendrá un valor de 0,5 puntos. (Podría verse modificado de acuerdo a imprevistos en la evolución del grupo). Por tanto, como se ha comentado, un total de 3 puntos.

2. Los **ejercicios prácticos finales** (en grupo) tienen como objeto plasmar todos los conocimientos teóricos y prácticos en la planificación y realización de piezas audiovisuales. Son **3** y buscan objetivos diferentes cada uno de ellos. El valor total de esta parte es de **2 puntos**. Las prácticas serán las siguientes: práctica final 1 - planificación y realización de una escena (0,5 puntos), práctica final 2 - planificación y realización de una escena con movimiento (0,5 puntos), práctica final 3 - planificación y realización de una secuencia (1 punto). Total, 2 puntos.

Los ejercicios prácticos semanales y los ejercicios prácticos finales forman parte del instrumento 'trabajos en equipo', cuyo porcentaje total sobre la nota final es del 60 %.

En las prácticas grupales se indicarán los criterios de evaluación para los integrantes del grupo mediante la rúbrica que se pondrá a disposición de los alumnos en la PDU. La nota de cada persona del grupo estará, pues, condicionada al cumplimiento de los diversos ítems de valoración de cada una de las prácticas. La no entrega de la práctica o su entrega fuera de la fecha acordada supondrá un cero en la misma.

**SERÁ OBLIGATORIO SUPERAR EL 60 % DE LAS PRUEBAS PRÁCTICAS GRUPALES PARA SUPERAR LA ASIGNATURA.**

3- Los alumnos se enfrentarán a una prueba final de la asignatura que evalúe los conocimientos sobre la materia: contenidos vistos en clase, lecturas obligatorias, imágenes proyectadas y otros documentos proporcionados. La prueba final tendrá un valor del **40 %** sobre la nota final y **SERÁ OBLIGATORIO APROBAR LA PRUEBA PARA SUPERAR LA ASIGNATURA**. La prueba consistirá en un ejercicio escrito de desarrollo y aplicación de conocimientos adquiridos en el curso.

**NOTA: FALTAS DE ASISTENCIA. El grado es presencial.** La falta de asistencia a las clases sin causa justificada en más de un 20 % de las horas programadas puede conllevar aparejadas las consecuencias académicas contempladas en la normativa de la Universidad.

### IMPORTANTE

Dentro de los criterios de evaluación se considera un asunto prioritario la ortografía. Al amparo de los cambios en la norma idiomática en lengua española recogidos en la Ortografía de la lengua española (2010), publicada por la Real Academia Española, la Facultad de Comunicación ha establecido unos criterios de corrección vinculados a esta obra que se aplicarán en todas las pruebas de la materia. El documento que recoge el conjunto de criterios y su sanción se encuentra publicado en la Plataforma Docente Universitaria (PDU) de la materia.

Además, el plagio parcial o total de un trabajo supondrá un suspenso en ese trabajo. Copiar en un examen implica un suspenso en la asignatura.

### NOTA INFORMATIVA

Cabe destacar que, la información plasmada en este documento, especialmente la relacionada con la programación de la materia y los trabajos prácticos, puede verse modificada a lo largo del curso dependiendo del número de alumnos definitivos matriculados en la asignatura y los materiales técnicos universitarios disponibles.

### SEGUNDA CONVOCATORIA

En primera convocatoria, hay que aprobar tanto los ejercicios prácticos grupales (60 %) como el examen final (40

%) para aprobar la asignatura. En caso de haberse suspendido los ejercicios grupales el alumno habrá de entregar el o los ejercicios prácticos que le indique la profesora en la segunda convocatoria. En **segunda convocatoria, pues**, se le guardará la nota de la parte aprobada y solo deberá presentarse al examen o entregar otro ejercicio práctico que la profesora indicará. Si se suspenden ambas partes, el alumno deberá recuperar todo.

(La recuperación de la parte práctica podrá ser individual o grupal, dependiendo de que esta haya sido suspendida por todos los miembros del grupo o tan solo por alguno de sus miembros).

Si en segunda convocatoria se sigue suspendiendo una o la totalidad de las partes, la nota final será un suspenso. En tercera convocatoria el alumno tendría que volver a cursar la materia desde el inicio, tal y como se explicaría en la guía docente del curso siguiente.

### Regulación por plagio y prácticas ilícitas

Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero).

En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas.

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: [https:// www.usj.es/ alumnos/ vidauniversitaria/ biblioteca/ investigacion/ como-publicar/ plagio](https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio)

### Regulación por uso de sistemas IA

El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma.

Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/ o trabajo, incluyendo los «prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por la IA.

El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/ o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero).

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

### Métodos de evaluación:

Instrumento de evaluación	Resultados de Aprendizaje evaluados	Criterios de evaluación	%
TRABAJOS EN EQUIPO	R01 R02 R03 R04 R05	Trabajo en equipo, planificación, organización, capacidad para aplicar los conocimientos teóricos, manejo de las herramientas de escritura audiovisual, redacción del guion literario y técnico, control del tiempo, resultado final de las piezas audiovisuales, actitud de trabajo.	60
PRUEBA FINAL	R01 R03	Estudio, capacidad de trabajo, conocimiento de la materia, organización,	40

		claridad, orden y redacción. Capacidad desíntesis y control del tiempo.	
			<b>Peso total:</b> 100

### Observaciones para alumnos exentos a la asistencia obligatoria por circunstancias justificadas:

La asignatura no contempla la opción no presencial para las matrículas ordinarias. Se hace imposible cursar Lenguaje Audiovisual sin asistir a las clases presenciales en las cuales se dispone del material, el equipo y software necesario para su desarrollo. No obstante, si algún alumno se encuentra en situación de incompatibilidad horaria por causa justificada, debe ponerse en contacto con la profesora para tratar la cuestión antes del 30 de septiembre como fecha límite. El sistema de evaluación para estos alumnos es idéntico al de los presenciales.

### Extracto de normativa interna del régimen de permanencia

Se considerará “No Presentado” y no consumirá convocatoria al estudiante que no se presente a la prueba final prevista en la guía docente cuando esta tenga un peso igual o superior al 40%. Si el porcentaje de la prueba final es inferior o no existe prueba final, la consideración de “No Presentado” se obtendrá si el estudiante se ha presentado a elementos de evaluación que supongan menos del 40% de la nota final.

Se considerará como presentado a una prueba o elemento de evaluación si el estudiante se presenta a la misma y una vez entregada y/o vistas y/o leídas las preguntas o instrucciones decide abandonarla.

En caso de suspenso, en la Guía Docente podrá determinarse si el resultado de las pruebas o elementos de evaluación realizados se guarda para la siguiente convocatoria dentro del mismo curso. En todo caso, los resultados de las pruebas o elementos de evaluación de una convocatoria, en el caso de ser considerado en la misma como un “No Presentado”, no podrán ser utilizados para la siguiente convocatoria dentro del mismo curso. Con carácter general no podrán guardarse los resultados de las pruebas de evaluación de un curso para las convocatorias de cursos sucesivos.

### Regulación por plagio y prácticas ilícitas

Las actuaciones que constituyan copia o plagio, total o parcial, de un instrumento de evaluación supondrá que el alumno será calificado, en dicho instrumento de evaluación, con un suspenso (cero). En el caso de instrumentos de evaluación grupales, se calificará de la misma manera, tratando de individualizar la responsabilidad de cada uno de sus miembros, si es posible. Si dicha individualización de responsabilidades no es posible o la responsabilidad es claramente colectiva de todos los miembros, todos ellos tendrán la misma calificación de suspenso (cero). En el caso de las prácticas externas, la calificación resultante (suspenso, cero) conlleva la obligación de repetir dichas prácticas. La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura. Para conocer más acerca de qué es el plagio y cómo poder evitarlo, podéis consultar: <https://www.usj.es/alumnos/vidauniversitaria/biblioteca/investigacion/como-publicar/plagio>

### Regulación por uso de sistemas IA

El uso de cualquier forma de Inteligencia Artificial en la realización de las actividades de aprendizaje como trabajos y exámenes, incluyendo proyectos, tareas, ensayos o investigaciones, requiere la debida autorización y supervisión del profesorado correspondiente. Esta autorización aparecerá en el enunciado específico de la actividad de aprendizaje evaluable y se deberá respetar estrictamente el ámbito y los límites establecidos en la misma. Cuando se autorice el uso de IA para la elaboración de una actividad de aprendizaje, ésta se limitará principalmente a las etapas tempranas de la investigación, donde puede servir de inspiración o sugerir direcciones, pero no para producir contenido que se incluya directamente en las entregas. En caso de que se autorice a reproducir textos generados por IA, el alumno deberá divulgar claramente este hecho en el documento entregado. Esta divulgación se realizará indicando expresamente los métodos y herramientas de IA utilizadas. En cualquier caso, el alumno deberá proporcionar una explicación detallada sobre cómo ha empleado la IA en el proceso de investigación o producción de la actividad y/o trabajo, incluyendo los «prompts» que empleó durante su uso, las verificaciones realizadas para garantizar la autenticidad de la información propuesta por la IA y las modificaciones realizadas al contenido generado por la IA. El uso de la IA en las actividades de aprendizaje y/o trabajos académicos deberá respetar los principios éticos de integridad académica y honestidad intelectual. Si el alumno hace un uso inadecuado de la IA incumpliendo la regulación establecida, el resultado de la calificación en la

actividad de aprendizaje correspondiente será de suspenso (cero).

La valoración final del alcance de la calificación (suspenso, cero) en un instrumento de evaluación con respecto a la calificación final de la materia corresponde en todo caso al docente de la asignatura.

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía básica:

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós, 1999
MARTIN, Marcel. El lenguaje del cine. Barcelona: Gedisa, 1996

### Bibliografía recomendada:

AMIEL, Vincent. Estética del montaje. Madrid: Abada Editores, 2005
ARIJON, Daniel. Gramática del lenguaje audiovisual. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, 2003
AUMONT, J. BERGALA, A. y MARIE, M. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós Ibérica, 1995
AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel... [et al.]. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós, 2002
AUMONT, Jacques. La imagen. Barcelona: Paidós, 2002
BAZIN, André. ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp, 2008
BENET, Vicente J. La cultura del cine: introducción a la historia y estética del cine. Barcelona: Paidós, 2004
BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin. El arte cinematográfico: una introducción. Barcelona: Paidós, 2007.
BURCH, Noël. Praxis del cine. Madrid: Fundamentos, 2008
CASTILLO POMEDA, JOSÉ MARÍA. Televisión y lenguaje audiovisual. Instituto oficial de Radio y Televisión. 2004.
CHION, Michel. El sonido: música, cine y literatura. Barcelona: Paidós, 1999
COUSINS, Mark. Historia del cine. Barcelona: Blume, 2008
EISENSTEIN, Serguei. Teoría y técnica cinematográfica. Madrid: Rialp, 1989
GOMBRICH, E.H. La historia del arte. Barcelona: Debate, 2003
GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier. Discursos de la ausencia: elipsis y fuera de campo en el texto fílmico. Valencia: Ediciones de la Filmoteca, 2006
GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier. Más allá de las sombras: lo ausente en el discurso fílmico desde los orígenes hasta el declive del clasicismo (1895-1949). Castellón: Universitat Jaume I, 2006
HEREDERO, Carlos F. El lenguaje de la luz: entrevistas con directores de fotografía del cine español. Alcalá de Henares: Festival de cine de Alcalá de Henares, 1994
MURCH, Walter. En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Madrid: Ocho y medio, 2003
SADOUL, Georges. Historia del cine mundial desde los orígenes. Madrid: Siglo XXI Editores, 2007
SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. El montaje cinematográfico. Barcelona: Paidós, 1996
SÁNCHEZ-NORIEGA, José Luis. Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid: Alianza Editorial, 2006
SEGER, LINDA. Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Ediciones Rialp. S.A.
STAM, Roger. Teorías del cine: una introducción. Barcelona: Paidós Ibérica, 2001.
TRUFFAUT, François. El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza, 2000

### Páginas web recomendadas:

British Film Institute	<a href="http://www.bfi.org.uk/">http://www.bfi.org.uk/</a>
Cahiers du cinema	<a href="http://www.cahiersducinema.com/">http://www.cahiersducinema.com/</a>
Caimán Cuadernos de Cine	<a href="http://www.caimanediciones.es/">http://www.caimanediciones.es/</a>
Cinemania	<a href="http://www.cinemanía.es/">http://www.cinemanía.es/</a>
Crave Online. Free Film School	<a href="http://www.craveonline.com/tag/free-film-school">http://www.craveonline.com/tag/free-film-school</a>
Dirigido por	<a href="http://www.dirigidopor.com/dirigidopor/Principal.html">http://www.dirigidopor.com/dirigidopor/Principal.html</a>

Filmaffinity	<a href="http://www.filmaffinity.com/es/main.html">http://www.filmaffinity.com/es/main.html</a>
Filmoteca de Zaragoza	<a href="http://www.filmotecazaragoza.com/">http://www.filmotecazaragoza.com/</a>
Fotogramas	<a href="http://www.fotogramas.es/">http://www.fotogramas.es/</a>
IMDB	<a href="http://www.imdb.com/">http://www.imdb.com/</a>
Recursos cine MEC	<a href="http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/index.html">http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/index.html</a>
Recursos TV MEC	<a href="http://recursos.cnice.mec.es/media/television/index.html">http://recursos.cnice.mec.es/media/television/index.html</a>
Revista El amante	<a href="http://www.elamante.com/">http://www.elamante.com/</a>
Senses of Cinema	<a href="http://www.sensesofcinema.com/">http://www.sensesofcinema.com/</a>
Sight and Sound	<a href="http://www.bfi.org.uk/sightandsound/">http://www.bfi.org.uk/sightandsound/</a>
Tren de sombras	<a href="http://www.trendesombras.com/">http://www.trendesombras.com/</a>

**OBSERVACIONES:**