

Curso Académico: 2025/26

200284 - Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200284

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: María Teresa Piñeiro Otero

Profesorado: José Ángel Fernández Holgado, María Teresa Piñeiro Otero

1. Descripción general

En esta materia se estudiarán los elementos estructurales y los códigos formales y expresivos aplicables a la narración gráfica y audiovisual.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
- **[A04]** CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
- **[A05]** CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
- **[B01]** 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
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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

- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

| Resultados de aprendizaje | Competencias / Resultados del título | | |
|--|--------------------------------------|---|--|
| Conocer, identificar y utilizar correctamente los elementos estructurales y los códigos formales y expresivos aplicables a la narración gráfica y audiovisual. | A2 A4 A5 | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 | C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9 |

3. Contenidos

| Unidad de contenido | Descripción | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias | Metodologías docentes y actividades formativas | Sistemas de evaluación |
|---------------------|---|---|--|----------------------------|
| Tema | Tema 1: Introducción al lenguaje gráfico y audiovisual Definición y evolución del lenguaje visual. Diferencias y relaciones entre lo gráfico y lo audiovisual. Elementos básicos: punto, línea, forma, color, textura. | A04, A05, B01, B08, C03. | MAG00, MAG16, MAG32, MAG39. | SEG16, SEG32, SEG42. |
| Tema | Tema 2. Composición gráfica Principios de la composición visual | A04, A05, B01, B02, | MAG00, MAG16, | SEG16, SEG32, |

| Unidad de contenido | Descripción | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias | Metodologías docentes y actividades formativas | Sistemas de evaluación |
|---------------------|---|---|--|------------------------|
| | Regla de los tercios, simetría, jerarquía visual Tipografía, iconografía, diagramación Análisis en animación y videojuegos | B03, B04, B07, B10, C09. | MAG32, MAG39. | SEG42. |
| Tema | Tema 3: Narrativa gráfica y cómic Lenguaje y ritmo en el cómic: viñeta, encuadre, tiempo visual Estilos y géneros, autoras contemporáneas Creación de personajes y mundos narrativos | A02, A04, A05, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09. | MAG00, MAG09, MAG16, MAG32, MAG39. | SEG16, SEG32, SEG42. |
| Tema | Tema 4: Lenguaje audiovisual Elementos espaciales (plano, escena, secuencia, angulación, movimientos de cámara, iluminación) Elementos temporales (tiempo, montaje, raccord) | A04, A05, B01, B03, B04, B10, C03, C08, C09. | MAG00, MAG16, MAG32, MAG39. | SEG16, SEG32, SEG42. |
| Tema | Tema 5: Narrativa audiovisual Estructuras narrativas universales: Aristóteles, Propp, Todorov, Campbell, Syd Field. Elementos narrativos (Genette), temas universales. Estructura del guion audiovisual Escenografía Luz, iluminación Música, efectos y silencios como recursos Narrativas interactivas y transmedia Storyboard, adaptación de escenas | A04, A05, B02, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, C03, C04, C06, C07, C08, C09. | MAG00, MAG16, MAG32, MAG39. | SEG16, SEG32, SEG42. |

4. Metodologías docentes y actividades formativas

| Modalidad Presencial | | | | | |
|--|--|-----------------------------|--------------------------|---------------------------|---|
| Metodología | Descripción | Horas lectivas presenciales | Horas lectivas virtuales | Horas de trabajo autónomo | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias |
| Atención personalizada [MAG00] | Resolución de dudas sobre las clases magistrales en el desarrollo de los trabajos personales y/o grupales. Los estudiantes recibirán, durante el proceso de elaboración de sus trabajos, una atención personalizada en función de las dudas y necesidades que vayan surgiendo. | 2,00 | 0,00 | 0,00 | |
| Eventos científicos y/o divulgativos [MAG09] | Exposición oral con apoyo audiovisual, a cargo de una experta en activo relacionada con la igualdad de género y la diversidad. El alumnado podrá resolver sus dudas mediante preguntas. El taller se completará con una parte práctica en la que la experta desarrollará o mostrará ejemplos concretos. Si no fuera posible la presencia de la ponente, se realizará una práctica evaluable relacionada con la Agenda 2030, los Derechos Humanos, etc. | 2,00 | 0,00 | 2,00 | A04, A05, B01, B03, B04, B06, B07, B08, B10, B11, B12, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09. |

| Metodología | Descripción | Horas lectivas presenciales | Horas lectivas virtuales | Horas de trabajo autónomo | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias |
|-------------------------------|---|-----------------------------|--------------------------|---------------------------|---|
| Taller [MAG16] | Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías / pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, resolución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de las cuales los alumnos desarrollan tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado. Formarán parte de la evaluación continua. | 20,00 | 0,00 | 67,00 | A05, B02, B05, B06, B07, B08, B12, C03, C06, C07. |
| Prueba mixta [MAG32] | Prueba que integra preguntas de prueba tipo prueba y preguntas tipo prueba objetiva. En cuanto a las preguntas de redacción, recopila preguntas de desarrollo abiertas. Además, como preguntas objetivas, puede combinar preguntas de opción múltiple, ordenación, respuesta corta, discriminación, finalización y / o asociación. | 2,00 | 0,00 | 4,00 | A02, A04, B01, B03, B04, B10, B11, C01, C04, C06, C08, C09. |
| Sesión magistral [MAG39] | Sesiones expositivas en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Los materiales necesarios para estudiar la asignatura se pondrán a disposición de los estudiantes. | 26,00 | 0,00 | 25,00 | A02, A04, B01, B03, B04, B10, C01, C04, C06, C08, C09. |
| Suma de horas por tipo | | 52,00 | 0,00 | 98,00 | |
| Horas totales | | | | 150,00 | |

5. Evaluación

| Modalidad Presencial | | | | | |
|----------------------------|---|--|-----------------|--|---|
| Sistema de evaluación | Descripción | | Ponderación (%) | | Resultados de formación y de aprendizaje / competencias |
| Taller [SEG16] | Correspondencia con el planteamiento del ejercicio y con las competencias correspondientes. | | 30,00 | | A05, B02, B05, B06, B07, B08, B12, C03, C06, C07. |
| Prueba mixta [SEG32] | Correspondencia de lo expuesto por el estudiante con los contenidos expuestos en el aula o en el material de estudio. | | 40,00 | | A02, A04, B01, B03, B04, B10, B11, C01, C04, C06, C08, C09. |
| Trabajos tutelados [SEG42] | Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje. | | 30,00 | | A04, A05, B02, B03, B04, B05, B06, B08, B11, B12, C01, C03, C04, C09. |
| Total (%) | | | 100,00 | | |

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La teoría representa el **40% de la nota** y la parte práctica (correspondiente a los talleres y el trabajo tutelado), un **60%**. Para superar la asignatura es necesario aprobar ambas partes: teoría y práctica. Para superar la parte práctica, el alumnado deberá aprobar **todas y cada una de las prácticas evaluables**.

La evaluación de la parte teórica se basará en el resultado del examen.

La evaluación de las prácticas se obtendrá a partir de las pruebas e informes del trabajo experimental realizado por el alumnado y de la evaluación continua.

Cualquier trabajo copiado o en el que haya dudas sobre la autoría del/de la estudiante supondrá un cero, de acuerdo con la **normativa sobre fraude académico de la UDC**.

En todo caso, tanto la evaluación como la consideración del fraude se regirán por las **NORMAS DE EVALUACIÓN, REVISIÓN Y RECLAMACIÓN DE LAS CALIFICACIONES DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER UNIVERSITARIO (Texto consolidado 2023)** [normativa académica vigente de la UDC](#).

5.2. Segunda oportunidad

Para superar la materia, solo podrá realizarse un **único examen en la segunda convocatoria**, en la fecha oficialmente estipulada, para lo cual deberán estar presentadas las prácticas del curso (60% de la nota) y se deberá superar un examen teórico (40% de la nota), aplicando los mismos criterios que en la evaluación ordinaria.

El alumnado se presentará **únicamente a la parte no aprobada o no entregada**.

- Si se suspende el examen, deberá repetir el examen.
- Si se suspenden las prácticas o falta alguna práctica evaluable por entregar, deberá entregar o repetir la práctica pendiente.

Cualquier trabajo copiado o con dudas sobre su autoría supondrá un cero, conforme a la **normativa de fraude de la UDC**.

En todos los casos, la evaluación y el tratamiento del fraude se regirán por las **NORMAS DE EVALUACIÓN, REVISIÓN Y RECLAMACIÓN DE LAS CALIFICACIONES DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER UNIVERSITARIO (Texto consolidado 2023)**.

5.3. Oportunidad adelantada

Las normas para aprobar la convocatoria adelantada son las mismas que para segunda oportunidad.

5.4. Dispensa académica

En el caso de **alumnado con dispensa académica**, será necesario solicitar tutorías para el seguimiento y supervisión de las prácticas. El examen se realizará de manera **presencial**. En todo caso, es imprescindible hablar con el profesorado al inicio de la asignatura para acordar el formato y calendario de seguimiento.

Todos los aspectos relacionados con la **“dispensa académica”** se regirán de acuerdo con la **Normativa de dedicación al estudio y dispensa académica (CG 28/05/2025)**.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Arnheim, Rudolf. (1986). El pensamiento visual. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- Arnheim, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Canet, Fernando, Prosper Ribes, Josep (2014). Narrativa audiovisual : estrategias y recursos. Síntesis. Libro. [\[URL\]](#)
- Castillo, José María (Castillo Pomeda), Instituto Oficial de Radio y Televisión (Madrid), ed. (2022). Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Instituto RTVE, 4ª edición. Libro. [\[URL\]](#)
- Dondis, D.A. (2017). La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Eisner, Will (2007). El comic y el arte secuencial : teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Norma, 4ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Eisner, Will (2017). La narración gráfica : principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner. Norma, Nueva ed. act.. Libro. [\[URL\]](#)
- Fernández Díez, Federico., Martínez Abadía, José. (2004). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- Hart, John (2001). La Técnica del Storyboard. INSTITUTO RTVE. Libro.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio 1966- (2014). Estrategias de guión cinematográfico el proceso de creación de una historia. Ariel, 1ª ed. rev.. Libro. [\[URL\]](#)
- Wigan, Mark. (2008). Imágenes en secuencia : animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas. Gustavo Gili. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Balló, Jordi, 1954-, Pérez i Torío, Xavier. (2004). La semilla inmortal : los argumentos universales en el cine. Anagrama, 3ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Begleiter, Marcie (2010). From word to image : storyboarding and the filmmaking process. Michael Wiese Productions, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Bordwell, David.; Thompson, Kristin. (1995). El arte cinematográfico : una introducción. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- Byrne, Mark T. (1999). Animation : the art of layout and storyboarding. Mark T Byrne Publication. Libro. [\[URL\]](#)
- Chinn, Mike (2006). Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica: todo lo que necesitas para crear tus propios cómics. Norma. Libro. [\[URL\]](#)
- Cristiano, Giuseppe (2008). Storyboard design course : the ultimate guide for artists, directors, producers, and

- scriptwriters. Thames & Hudson. Libro. [\[URL\]](#)
- Edgar-Hunt, Robert., Rawle, Steven.; Marland, John. (2011). El lenguaje cinematográfico. Parramon. Libro. [\[URL\]](#)
 - Gómez Tarín, Francisco Javier. (2011). Elementos de narrativa audiovisual : expresión y narración. Shangrila. Libro. [\[URL\]](#)
 - Jiménez Varea, Jesús. (2016). Narrativa gráfica : narratología de la historieta. Fragua. Libro. [\[URL\]](#)
 - McCloud, Scott, 1960- (2023). Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica. Astiberri, 6ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - McKee, Robert. (2012). El guión : story : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba, 7ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - Muñoz, David, 1968- autor (2020). Escribir con viñetas, pensar en bocadillos : manual de guion de cómic. Es Pop Ediciones, 1ª edición: marzo 2020. Libro. [\[URL\]](#)
 - Propp, Vladimir., Díez del Corral, Francisco., tr. (1985). Morfología del cuento. Akal. Libro. [\[URL\]](#)
 - Sauras, Pablo, trad.; Steele, Alexander, ed. lit.; Gotham Writers' Workshop. (2014). Escribir cine : guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York. Alba editorial. Libro. [\[URL\]](#)
 - Sañchez Navarro, Jordi. (2006). Narrativa audiovisual. Editorial UOC, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - Tubau, Daniel. (2007). Las paradojas del guionista : reglas y excepciones en la práctica del guión. Alba. Libro. [\[URL\]](#)
 - Tumminello, Wendy. (2005). Exploring storyboarding. Thomson-Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
 - VASILI, Kandinsky. (2023). Punto y línea sobre el plano.. Archidocs LLC, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - Vogler, Christopher., Conde, Jorge, trad. (2020). El viaje del escritor : las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Ma Non Troppo, 3ª edición ampliada y revisada (20 aniversario). Libro. [\[URL\]](#)