SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Guía docente
Tecnología Audiovisual

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

3. CONTEXTO

4. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

8. BIBLIOGRAFÍA

9 CRONOGRAMA

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Tecnología Audiovisual		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409009		
CURSO Y SEMESTRE	1º curso. II semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 4: Producción audiovisual y multimedia		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	FB (Formación Básica)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	C1 (50% - 50%)		
HORAS	HORAS TOTALES: 150	PRESENCIALES: 45	Enseñanzas Básicas (EB): 22,5 Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora
NOMBRE COMPLETO	Laura Morán López
EMAIL	lmoran@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

La asignatura ofrece una introducción a la tecnología audiovisual aplicada al diseño gráfico, proporcionando una visión teórico-práctica de los fundamentos del vídeo digital, audio, grabación, edición y producción multimedia. Se abordan herramientas y técnicas necesarias para la producción de materiales audiovisuales de calidad.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Comprender los fundamentos técnicos del lenguaje audiovisual.
- Manejar herramientas y equipos de grabación de vídeo y sonido.
- Aplicar principios de montaje, edición y postproducción.
- Integrar contenidos multimedia en propuestas gráficas.
- Desarrollar proyectos de comunicación visual con lenguaje audiovisual.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Interés por la cultura audiovisual, manejo básico de software de edición y disposición para el trabajo técnico y creativo.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el segundo semestre del primer curso del Grado en Diseño Gráfico y Creatividad Digital, dentro del módulo 4 “Producción audiovisual y multimedia”. En ella a lo largo del curso, los/as alumnos/as deberán adquirir el conocimiento y la comprensión de las técnicas, los conceptos y los principios de la tecnología audiovisual. Contribuye al desarrollo de competencias técnicas en diseño multimedia y digital, necesarias para proyectos de animación, publicidad, diseño web e infografía audiovisual.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tener estos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

4. Resultados del Proceso de Formación y Aprendizaje

a) Conocimientos

C06. Conoce y comprende los principios y técnicas de la ilustración, la infografía y la animación 2D y 3D.

C07. Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.

C09. Conoce y analiza el impacto de las tecnologías digitales en la evolución del diseño gráfico.

C10. Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible y la comunicación inclusiva.

b) Competencias generales

COM01. Actuar de acuerdo con los principios democráticos y los ODS, respetando la diversidad, la igualdad y la sostenibilidad.

COM03. Producir y presentar proyectos de diseño gráfico integrando herramientas y técnicas con enfoque inclusivo.

COM10. Elaborar contenidos audiovisuales incluyendo producción y postproducción.

COM13. Aplicar pensamiento crítico y resolución de problemas en el desarrollo de proyectos.

c) Habilidades o destrezas

HD01. Manejar software de diseño gráfico y edición digital.

HD05. Utilizar herramientas de edición para asegurar calidad visual en contenidos multimedia.

HD07. Realizar infografías, ilustraciones y elementos gráficos informativos.

5. Contenidos de la asignatura

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES Y LA PRODUCCIÓN

1.1 Conceptos clave: imagen, sonido, señal, sincronía, digitalización
1.2. Procesos de producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción
1.3. Roles técnicos y creativos
1.4. Storyboarding: planificación visual de una secuencia

TEMA 2. EQUIPOS DE GRABACIÓN Y TECNOLOGÍA DEL VÍDEO DIGITAL

2.1. Elementos de una cámara de vídeo.
2.2. Tipos de cámaras y sensores.
2.3. Formatos de vídeo y códecs.
2.4. Resolución, bitrate, profundidad de color.
2.5. Almacenamiento, tarjetas y transferencia

TEMA 3. TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y COMPOSICIÓN

3.1. Puesta en cuadro y composición visual
3.2. Movimientos de cámara
3.3. Balance de blancos, exposición y profundidad de campo
3.4. Registro de sonido: microfonía y tipos
3.5. Documentación de la grabación

TEMA 4. ILUMINACIÓN EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1. Tipos de luz: natural y artificial
4.2. Temperatura de color
4.3. Esquemas básicos de iluminación
4.4. Accesorios: difusores, reflectores, geles

TEMA 5. EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO

5.1. Introducción a software de edición no lineal
5.2. Principios del montaje audiovisual
5.3. Flujo de trabajo: importación, edición y exportación
5.4. Corrección de color y etalonaje básico
5.5. Sincronización y edición de audio
5.6. Herramientas y aplicaciones de audio y video

TEMA 6. AUDIO DIGITAL: MEZCLA, CORRECCIÓN Y AMPLIFICACIÓN

6.1. Tipos de micrófono y configuración de entrada
6.2. Edición y limpieza de pistas
6.3. Introducción a la mezcla y niveles
6.4. Correcciones básicas
6.5. Amplificación: concepto y aplicaciones.

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD2	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
AF1-EB	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.	22,5
AF2-EPD	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo (EPD). Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.	22,5

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la valoración descrita en el sistema de evaluación.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de

	recuperación de curso, respetando las ponderaciones. b) Los alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura, el alumnado tendrá que aprobar y autentificar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso. c) Aunque el estudiantado haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesorado responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos/as de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la

circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo.

La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Evaluación contínua)		**PORCENTAJES**	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**
PRUEBA OBJETIVA FINAL		**50%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Conocimientos, Competencias y Habilidades**
Prueba objetiva final (teoría) SEV01	Prueba tipo test, verdadero/falso y preguntas breves sobre los contenidos que componen el temario de la asignatura	35%	C06, C07, C09, C10 COM01, COM03, COM10
Prueba objetiva final (práctica) SEV02	Ejercicio práctico presencial en laboratorio: prueba de edición (reconstrucción o modificación de una secuencia).	15%	C06, C07, C09 COM03, COM10, COM13 HD01, HD05
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		**50%**	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Storyboarding SEV04	**Desarrollo**: se trata de un ejercicio individual de planificación técnica previa al proyecto audiovisual. Puede presentarse en formato gráfico o escrito e incluir notas sobre encuadre, luz y sonido. Se presenta en formato digital (PDF o imagen). **Modalidad**: individual. **Descripción completa**: G-Workspace.	5%	C06, C07, C10 COM01, COM03 HD07
Bloque de ejercicios de grabación de cámara SEV04	**Desarrollo:** este bloque de ejercicios está integrado por ejercicios de grabación de cámara siguiendo los parámetros técnicos normalizados, y en función de las particularidades de los géneros audiovisuales. Se presentan tanto en formato de video ya editado o sin editar como a través del proyecto de edición. **Modalidad**: individual y grupal **Descripción completa:** G-Workspace.	5%	C06, C07, C09 COM03, COM10, COM13 HD01
Bloque de ejercicios de edición de vídeo SEV04	**Desarrollo**: se incluyen en este bloque diversos ejercicios breves de edición de vídeo, centrados en continuidad visual, sincronización con música, estructura narrativa por géneros, y montaje por ritmo. Se presentan tanto en formato de vídeo ya editado como a través del proyecto de edición. **Modalidad**: individual. **Descripción completa**: G-Workspace.	10%	C06, C07, C09 COM03, COM10, COM13 HD01, HD05
Bloque de ejercicios de edición de sonido	**Desarrollo**: conforma este bloque los ejercicios vinculados al uso de aplicaciones de edición de sonido. Se concreta en el uso de técnicas de filtrado, sincronización con imagen y	5%	C06, C07, C09 COM10, COM13 HD05

SEV04	mezcla multipista. Se presentan tanto en formato de audio / vídeo ya editado como a través del proyecto de edición de sonido. **Modalidad**: individual. **Descripción completa**: G-Workspace.		
Portfolio final SEV05	**Desarrollo**: el alumnado deberá realizar una pieza audiovisual breve (de ficción, documental, videoclip, spot o experimental), en grupo, a partir de una propuesta temática o técnica definida por la docente. El proyecto debe integrar todos los contenidos trabajados en la asignatura: planificación (storyboard o guion técnico), grabación con cámara, edición de vídeo, edición de sonido e iluminación básica. Se presenta tanto en formato de vídeo finalizado como en forma de proyecto editable, acompañado de documentación técnica (guion o storyboard, desglose técnico, ficha de sonido e informe de montaje). **Modalidad**: grupal. **Descripción completa**: G-Workspace.	15%	C06, C07, C09, C10 COM01, COM03, COM10, COM13 HD01, HD05, HD07
ASISTENCIA Y PARTIPACIÓN SEV06	Asistencia módulos prácticos en grupos para la aproximación a las competencias específicas de la asignatura (control de asistencia).	10%	C06, C07, C09, C10 COM01, COM03, COM10, COM13 HD01, HD05, HD07

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.

- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

- La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Convocatoria ordinaria de recuperación)		**PORCENTAJES**	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		**100%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Conocimientos, Competencias y Habilidades**
Parte teórica SEV01 SEV02	Examen escrito estructurado en 3 partes: - Preguntas tipo test - Preguntas de desarrollo - Análisis técnico de una pieza audiovisual Se debe demostrar dominio de la terminología, conceptos y su aplicación crítica.	50%	C06, C07, C09, C010, COM01, COM03, COM10, COM13, HD1, HD5, HD7

Bloque trabajos SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	El/la alumno/a entregará el contenido de todos los trabajos de los diferentes bloques temáticos realizados durante el curso que serán indicados por el profesorado de la asignatura en la convocatoria.	50%	C06, C07, C09, C010, COM01, COM03, COM10, COM13, HD1, HD5, HD7

8. Bibliografía

Arijón, D. (2019). *Gramática del lenguaje audiovisual*. (Edición digital). Universidad Nacional de La Plata. https://perio.unlp.edu.ar/biblioteca/gramatica-del-lenguaje-audiovisual/

García, F. (2021). *Manual de producción y realización audiovisual*. Editorial UOC (Recurso educativo abierto). https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/123456

Martínez-Abadía, J. (2018). *Tecnología audiovisual básica*. Universidad de Barcelona. https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/123456

Rodríguez, M. (2020). *Técnicas de iluminación y sonido en el cine y la televisión*. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/56789/

Villanueva, S. (2022). *Edición de vídeo no lineal: teoría y práctica*. Ediciones Didácticas. https://recursos.educacion.es/libros/edicion-video-no-lineal/

Bibliografía propia del CU San Isidoro, para la elaboración de la guía docente:

- Guía para el conocimiento e implantación del lenguaje inclusivo y no sexista en el ámbito académico
- Recomendaciones para la perspectiva de género en la actividad docente
- Terminología recomendada en las guías docentes y material didáctico de Grado

---

Desde la Biblioteca del Centro Universitario San Isidoro se ha creado un espacio que permite la consulta de:

- La bibliografía que el profesorado recomienda al alumnado en cada una de las asignaturas que se imparten durante el curso académico, dando a conocer si la obra está disponible en la biblioteca del Centro y/o si es consultable a través de la biblioteca digital de la UPO y en caso de ser un documento de libre acceso se facilita el enlace al mismo.
- Una selección de recursos especializados en Diseño Gráfico y Creatividad Digital.
- Una serie de tutoriales de uso y acceso a varias bases de datos.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio catálogo online de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	1	X	X	Presentación de la asignatura. Inicio del tema 01. Desarrollo del tema 01.
02	1	X	X	Finalización del tema 01. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
03	2	X		Inicio del tema 02. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación
04	2	X	X	Desarrollo y finalización del tema 02. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
05	3	X	x	Inicio del tema 03. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
06	3	X	X	Desarrollo del tema 03. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.

07	3	X	X	Desarrollo y finalización del tema 03. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
08	4	X	X	Inicio y desarrollo del tema 04. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
09	4	X	X	Desarrollo del tema 04. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
10	4	X	X	Finalización del tema 04. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
11	5	X	X	Inicio y desarrollo del tema 05. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
12	5	X	X	Desarrollo del tema 05. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
13	5	X	X	Finalización del tema 05. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
14	6	X	X	Inicio del tema 06 Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.
15	6	X	X	Finalización del tema 06. Se alterna el desarrollo del tema con ejercicios prácticos de aplicación.

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.**: Enseñanzas Básicas / **E.P.D.**: Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo