

GUÍA DOCENTE

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MEDIOS INTERACTIVOS

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 07-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	3 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	3
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Lenguaje Audiovisual y Medios Interactivos es una asignatura en la que se aprende a analizar y crear relatos multimedia con imágenes y sonidos. Los principales objetivos son:

- Conocer y aplicar las técnicas, componentes y recursos de la realización audiovisual: guion, dirección de arte, interpretación, fotografía, sonido, montaje y efectos visuales
- Analizar las particularidades de los lenguajes de los distintos medios: cine, televisión y videojuegos
- Incorporar el conjunto de recursos de lenguaje audiovisual a distintas modalidades transmedia de videojuegos y relatos interactivos
- Diseñar y crear videojuegos con técnicas audiovisuales avanzadas

II.B-Presentación en inglés

Audiovisual Language and Interactive Media is a course in which students learn to analyse and create multimedia narratives using images and sound. The main objectives are: ¿ To understand and apply the techniques, components and resources of audiovisual production: scriptwriting, art direction, acting, cinematography, sound, editing and visual effects ¿ To analyse the distinctive features of the languages of different media: film, television and video games ¿ To incorporate the full range of audiovisual language resources into different transmedia types of video games and interactive narratives ¿ To design and create video games using advanced audiovisual techniques

III.-Resultados de Aprendizaje



CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad

CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas

CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.

CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG07. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas multimedia y los videojuegos, así como de la información que gestionan.

CG08. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.

CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG10. Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14. Conocimiento y comprensión de 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 procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16. 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.

CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CE32. Conocer el marco cultural en el que se generan los videojuegos, dentro del panorama de los medios digitales contemporáneos.

CE33. Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.

CE38. Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

- Tema 1.** Fundamentos del lenguaje audiovisual
Tema 2. Medios interactivos y narrativa transmedia: cine, televisión, animación, cómic y videojuego
Tema 3. Guión audiovisual
Tema 4. Dirección artística y diseño de producción
Tema 5. Dirección actoral
Tema 6. Dirección de fotografía I: técnicas de cámara
Tema 7. Dirección de fotografía II: óptica e iluminación
Tema 8. Diseño de sonido: voz, música y efectos
Tema 9. Postproducción I: técnicas y recursos de montaje
Tema 10. Postproducción II: efectos visuales y sonoros
Tema 11. Innovación tecnológica audiovisual en medios interactivos

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Asistencia a clases teóricas	Lecciones magistrales
Trabajos colectivos	Narrativa transmedia interactiva: diseño de aventuras gráficas y RPGs
Trabajos individuales	Glosario Audiovisual: lenguajes y técnicas
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Análisis crítico audiovisual: cine, cómic, animación y videojuegos
Otras actividades	Seminarios y visionados



V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	15
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	15
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	0
Realización de pruebas	0
Tutorías académicas	24
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	0
Preparación de clases teóricas	12
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	12
Preparación de pruebas	12
Total de horas de trabajo del alumnado	90

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Trabajos colectivos	Semana 10 a Semana 15	Diseño visual y sonoro de un videojuego de género narrativo: aventura gráfica o Role-Playing Game
Trabajos individuales	Semana 8 a Semana 13	Creación de un glosario audiovisual integral: de la puesta en escena a la postproducción
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Resolución de problemas, elaboración de casos prácticos y discusión de resultados.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Lecciones magistrales y análisis audiovisual



VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Sistema de Evaluación	Revaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
S1 - Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	40 %	Examen teórico	5	Temario completo	Fecha oficial de convocatoria ordinaria
S 6 - Presentación de trabajos / proyectos	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30 %	Trabajo en grupo	5	Temario completo	Semanas 10 a 15
S4 - Trabajos prácticos	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30 %	Trabajo individual	5	Temario completo	Semanas 8 a 13

Cálculo de la nota final

- La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas.
- Para aprobar la asignatura será necesario obtener una nota media en el global de la asignatura igual o superior a un 5, y haber superado la nota mínima en aquellas pruebas que la posean.
- Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota mínima necesaria para hacer media, la nota final de la asignatura será un 3.
- Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables con nota mínima en la convocatoria, la nota final será 0.
- Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable en la convocatoria, la nota final será "No presentado".

Convocatoria extraordinaria

- En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la reevaluación de las pruebas no superadas, de manera que para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.
- La reevaluación del examen se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria. Para la reevaluación de las prácticas se planificarán sendos plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.



VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

- BLOCK, B. (2020). *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Routledge.
- CARRASCO, J. (2010). *Cine y Televisión Digital. Manual Técnico*. Universitat de Barcelona.
- CASTILLO POMEDA, J. M. (2004). *Televisión y lenguaje audiovisual*. IORTV.
- KATZ, S. (2000). *Plano a plano de la idea a la pantalla*. Ediciones Plot.
- MARIMÓN, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Universitat de Barcelona.
- MURCH, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y Medio.
- RAJAS, M. y ÁLVAREZ, S. (2013). *Tecnologías audiovisuales en la era digital*. Fragua.
- REISZ, K. y MILLAR, G. (2003). *Técnica del montaje cinematográfico*. Plot Ediciones.

Al comienzo de la asignatura se entregará al alumnado un listado de referencias webgráficas, artículos científicos y divulgativos, canales de YouTube y cuentas de Instagram y TikTok de lenguaje y técnica audiovisuales aplicadas a los medios interactivos y transmedia.

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	MARIO IGNACIO RAJAS FERNÁNDEZ
Correo electrónico	mario.rajas@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Madrid - Quintana, Móstoles
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	3
Nº de Sexenios	2
Nº de Sexenios de transferencia	1
Nº de evaluaciones positivas Docencia	5

