

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**1º - Fotografía Digital y
Medios Audiovisuales**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Fotografía Digital y Medios Audiovisuales
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Fotografía Digital y Medios Audiovisuales
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	No.
Calendario	De Septiembre a Junio
Horario de impartición	De mañana
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Manuel Fernández Carreño
Correo electrónico	manuelfc@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Fotografía digital y medios audiovisuales es una asignatura que persigue formar al alumnado en el conocimiento básico de la fotografía digital y el vídeo, como fuentes principales de la creación dentro del proceso de comunicación presentes en el mundo del diseño (en sus diferentes disciplinas). Se trata de una herramienta esencial a la hora de comunicar en el siglo XXI en el que estamos rodeados de miles impactos audiovisuales en los que la imagen estática o en movimiento es vital.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Fotografía digital y medios audiovisuales es una asignatura que se enmarca dentro de la materia Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación y se imparte en el primer curso de la titulación superior de Diseño de Gráfico.

Esta asignatura se desarrolla a lo largo de todo el curso, pues se trata de una asignatura anual y forma parte de las asignaturas denominadas como Formación Básica (FB) con un carácter teórico-práctico. Esta asignatura aporta al estudiante un total de 5 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.

3.2 Programa

Fotografía Digital:

1. Origen e historia de la fotografía.
 - Breve recorrido histórico.
 - La luz como materia prima.
2. La cámara fotográfica.
 - Tipos de cámaras.
 - Objetivo, diafragma y obturador.
 - El control de la imagen. La profundidad de campo.
3. En el estudio fotográfico.
 - Elementos y accesorios.
 - Trabajo y organización en el estudio fotográfico.
 - Iluminación artificial. Tipos de luz. Técnicas de iluminación. - Composición fotográfica.
4. El tratamiento digital de la imagen.
 - Introducción a Adobe Photoshop.
 - Adobe Lightroom: el tratamiento del RAW.
5. Los géneros en la fotografía.
 - Fotografía documental y el fotoperiodismo.
 - El bodegón.
 - La fotografía aplicada: moda, publicidad y producto.

Medios Audiovisuales:

6. Evolución técnica del medio audiovisual. Historia, presente y futuro.
7. El lenguaje audiovisual: del plano al montaje.
8. Edición digital. Adobe Premiere.
9. Evolución artística del medio audiovisual.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	9	7,20%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	15	12,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	57	45,60%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	3	2,40%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	3	2,40%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	6	4,80%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		93	74,4%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	16,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	10	8,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	2	1,60%
	Total horas de trabajo autónomo	32	25,6%
	Total volumen de trabajo	125	5 ETCS

5.2 Recursos

Cámaras DSLR.
Ordenador portátil.
Software específico destinado al retoque y edición de imagen fija y vídeo. Sala de informática.
Estudio fotográfico equipado (focos, flashes, reflectores, difusores, trípodes, fondos de estudio, etc.)
Proyector.
Pizarra.
Biblioteca.
Acceso a Internet.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J. Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual, Paidós Comunicación, Barcelona, 1998.

LANGFORD, M. Fotografía Básica, Omega, Barcelona, 1997. VILLAFANE, J

Introducción a la teoría de la imagen, Pirámide, Madrid, 1992

MELLADO, J.M. Fotografía Digital. Dos libros.

CHILD, John/GALER, M

La iluminación en la fotografía. ANAYA, 2005, Madrid.

FREEMAN, M

Luz e iluminación en fotografía digital. BLUME, 2010, Barcelona. La Fotografía del siglo XX. Editorial Taschen, 2012.

Bibliografía complementaria:

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B. Teoría de la narración audiovisual, Cátedra, col. Signo e Imagen, Madrid, 2006.

APARICI, R. y GARCÍA MATILLA, A. Lectura de imágenes, Ediciones de la Torre, Madrid, 1989.

MARTÍNEZ ABADÍA, J. Introducción a la tecnología audiovisual, Paidós Comunicación, Barcelona.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la

comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará 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, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	El examen final consistirá de dos partes: una primera teórica con la realización de una prueba tipo test con cuestiones teóricas o de aplicación práctica de la teoría y una segunda prueba práctica en la que se demuestre el conocimiento y la adquisición de las competencias programadas aplicadas a todo lo visto, practicado y estudiado a lo largo del curso.	40 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Actividades aplicativas de la teoría impartida a lo largo de las sesiones teórico-prácticas.	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	Trabajos que podrán realizarse en horario lectivo y no lectivo en las que se pongan en práctica una serie de competencias y habilidades en conjunto que demuestren un conocimiento completo de las técnicas.	20%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	ACTITUD, PROACTIVIDAD Y ASISTENCIA: Para poder mantener este porcentaje al máximo no se podrán acumular más de 4 faltas injustificadas de asistencia a clase.	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Actividades dentro del horario lectivo que buscan reforzar el aprendizaje del alumnado dentro de las diferentes fases de la propia asignatura. Entre ellas, estarán la realización de fotografías en eventos que organice la Escuela en el salón de actos u otras localizaciones.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida

en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.

- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos

prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1	0	1		Presentación Asignatura.
2ª	2	2	0		Historia breve de la fotografía.
	3	1	0		Historia breve de la fotografía.
3ª	4	0	2		Historia breve de la fotografía.
	5	1	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Tipos de cámaras. Tipos de visores.
4ª	6	1	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Sensores. El Objetivo. Distancia focal.
5ª	7	1	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Distancia focal.
	8	1	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Distancia focal.
6ª	9	0	2		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. El Objetivo. Distancia focal.
	10	1	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Diafragma y el obturador.
7ª	11	0	2		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Diafragma y el obturador.
	12	0	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Diafragma y el obturador.
8ª	13	0	2		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. La profundidad de campo. El bokeh.
	14	1	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. La profundidad de campo. El bokeh.
9ª	15	0	2		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA Composición fotográfica.
	16	0	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA Composición fotográfica.
10ª	17	1	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA Composición fotográfica.
	18	0	1		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA Composición fotográfica.
11ª	19	2	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Control y medición de la luz. Triángulo de la exposición.
	20	1	0		Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Control y medición de la luz. Triángulo de la exposición.

12ª	21	0	2	Unidad 1. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA. Control y medición de la luz. Triángulo de la exposición.
13ª	22	0	2	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Elementos y accesorios. Trabajo y organización de un estudio fotográfico.
	23	1	0	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Elementos y accesorios. Trabajo y organización de un estudio fotográfico.
14ª	24	1	1	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Iluminación artificial: Tipos de luz. Técnicas de iluminación de estudio: calidad, dirección, control del contraste...
	25	0	1	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Esquemas de iluminación básicos.
15ª	26	0	2	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Esquemas de iluminación básicos.
	27	0	1	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Esquemas de iluminación avanzados.
16ª	28	1	1	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Esquemas de iluminación avanzados.
	29	1	0	Unidad 2. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO. Esquemas de iluminación avanzados.
17ª	30	1	1	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN Concepto de imagen digital. La formación de la imagen digital.
	31	1	0	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN Resolución. Formatos de archivo.
18ª	32	0	2	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El procesado y tratamiento digital. El RAW. Programas de visualización, mejora y optimización de las fotografías digitales.
	33	0	1	EXAMEN PARCIAL
19º	34	0	2	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El procesado y tratamiento digital. El RAW. Programas de visualización, mejora y optimización de las fotografías digitales.
	35	0	1	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El retoque fotográfico.
20º	36	0	2	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El retoque fotográfico.
	37	0	1	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El retoque fotográfico.
21º	38	0	2	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El retoque fotográfico.
	39	0	1	Unidad 3. LA IMAGEN DIGITAL Y LA EDICIÓN El retoque fotográfico.
22º	40	2	0	Unidad 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL. La fotografía documental y el fotoperiodismo.

23°	41	1	1	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: La fotografía de producto
	42	0	1	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: La fotografía de producto
24°	43	1	1	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: El bodegón
	44	1	0	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: La fotografía de moda
25°	45	0	2	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: La fotografía de moda
	46	0	1	UD. 4. LOS GÉNEROS EN LA FOTOGRAFÍA ACTUAL: La fotografía de moda
26°	47	2	0	UD 5. MEDIOS AUDIOVISUALES. Evolución técnica del medio audiovisual. Origen y evolución histórica (El origen del cine). La cámara de vídeo y sus partes. Grabación de vídeo.
	48	1	0	UD 5. MEDIOS AUDIOVISUALES. Fases del proceso audiovisual. Pre, pro, post. El producto audiovisual. Tipos y formatos. Géneros
27°	49	1	1	UD. 6. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Lenguaje audiovisual básico. El tiempo y el espacio. Planos. Narrativa Audiovisual. GRABACIÓN DE VÍDEO
	50	0	1	UD. 6. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Guion literario. Guion técnico. Storyboard. GRABACIÓN DE VÍDEO
28°	51	0	2	UD. 6. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Tecnología del medio audiovisual. GRABACIÓN DE VÍDEO
	52	0	1	UD. 7. LA EDICIÓN. El montaje. Tipos. PREMIERE
29°	53	0	2	UD. 7. LA EDICIÓN. Edición de vídeo digital básica. Planos, transiciones y capas. PREMIERE
	54	0	1	UD. 7. LA EDICIÓN. Edición de vídeo digital avanzada. Efectos y exportación. Formatos. PREMIERE
30°	55	0	2	UD. 7. LA EDICIÓN. Edición de vídeo digital avanzada. Efectos y exportación. Formatos. PREMIERE
	56	0	1	UD. 7. LA EDICIÓN. Edición de vídeo digital avanzada. Efectos y exportación. Formatos. PREMIERE
31	57	0	2	PRÁCTICA SPOT
	58	0	1	PRÁCTICA SPOT
32	59	0	2	PRÁCTICA SPOT
33	60	2	0	UD. 8. Evolución artística del medio audiovisual. El videoarte. Evolución del montaje, de los efectos, etc.
	61	1	0	UD. 8. Difusión audiovisual según producto, formato y medio. Spot, Fashion Film...

34	62	1	1		SEMINARIO
	63	0	1		REPASO GENERAL.
35	64	0	2		Entrega y Exposición del Proyecto.
	65	0	1		Entrega y Exposición del Proyecto.
36°	66	0	2		EXAMEN