

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE**

DE LA ASIGNATURA:

**3º - Medios audiovisuales**

Curso Académico 2023/24

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 1.1 Datos de la asignatura

<b>Denominación</b>	3º - Medios audiovisuales
<b>Tipo de asignatura</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Materia</b>	3º - Medios audiovisuales
<b>Tipo</b>	Práctica
<b>Curso</b>	TERCERO
<b>Especialidad</b>	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
<b>Duración</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos ECTS totales</b>	4
<b>Horas lectivas semanales</b>	4
<b>Prelación o requisitos previos</b>	Fotografía y Medios Audiovisuales (Curso 1º)
<b>Calendario</b>	De febrero a junio
<b>Horario de impartición</b>	De mañana

### 1.2 Datos del profesorado

<b>Nombre</b>	MANUEL FERNÁNDEZ CARREÑO
<b>Correo electrónico</b>	manuelfc@esea.es

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura Medios Audiovisuales continúa la formación del alumnado del Grado en Diseño Gráfico en cuanto a producción audiovisual se refiere y sobre lo que ya trabajó a modo de iniciación en el curso 1º en la asignatura de Fotografía y Medios Audiovisuales. Ahora, en esta asignatura de tercer curso, el alumnado profundizará más en aspectos de planificación, organización, ejecución y comunicación de un producto audiovisual llegando a alcanzar cotas más altas de calidad y aproximándose a la realidad profesional.

Actualmente, los productos audiovisuales están presentes en todos los dispositivos y son una herramienta comunicativa esencial en cualquier campaña o promoción. Por ello, son cada vez más los diseñadores gráficos que se especializan en esta área con el fin de responder a una demanda en alza y ampliar sus posibilidades laborales.

En esta asignatura el alumnado se enfrentará a la elaboración de productos audiovisuales desde cero hasta conseguir un resultado profesional, trabajando en equipo y profundizando en las fases de pre producción, producción y post producción. El alumnado deberá dominar la técnica pero también la representación conceptual a través del correcto uso del lenguaje audiovisual.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

Medios Audiovisuales es una asignatura que se enmarca dentro de la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico y se imparte en el tercer curso de la titulación superior de Diseño Gráfico.

Esta asignatura se desarrolla a lo largo del segundo cuatrimestre y forma parte de las asignaturas denominadas como Obligatorias de Especialidad (OE) con un carácter eminentemente práctico. Esta asignatura aporta al estudiante un total de 4 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 Gráfico.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

Lenguaje audiovisual. Estudio de la mediación tecnológica de todos los procesos de la cadena de producción audiovisual: grabación, montaje, postproducción y difusión. Estudio de la tecnología digital multimedia y su incidencia en el modelo comunicativo audiovisual. Análisis de la convergencia de formatos y soportes audiovisuales. Desarrollo, aplicación y producción de los procesos de gestión, dirección y producción de contenidos basados en la comunicación digital y los medios interactivos: internet, soportes de movilidad, instalaciones, etc. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 3.2 Programa

- UD. 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL
- UD. 2. LA ILUMINACIÓN
- UD. 3. EL SONIDO
- UD. 4. LA PREPRODUCCIÓN
- UD. 5. LA PRODUCCIÓN
- UD. 6. LA POSTPRODUCCIÓN

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- 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
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- 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

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

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
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	10	10,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	44	44,00%
<b>Teórico prácticas</b>	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.	12	12,00%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	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.	2	2,00%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	2	2,00%

<b>Exámenes parciales o finales</b>	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.	2	2,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
<b>Total horas presenciales</b>		<b>72</b>	<b>72%</b>
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	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.	8	8,00%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	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	16	16,00%










	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.		
<b>Proyectos de investigación</b>	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.	4	4,00%
	Total horas de trabajo autónomo	28	28%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

## 5.2 Recursos

Material audiovisual en formato vídeo.  
Cámara de vídeo digital.  
Micrófono externo.  
Pértigas para micrófono.  
Grabadora de audio.  
Focos de luz continua.  
Trípode  
Software de edición: Adobe Premiere  
Tarjeta de memoria (la debe traer el alumno con las características que le indique el profesor)

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Alberich Pascual, J  
y Roig Telo, A. (2012). Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Editorial UOC  
Arijon, D. Gramática del Lenguaje Audiovisual (2003). Andoain (Guipúzcoa), Escuela de Cine y Vídeo.  
Aumont, J. (2012). La imagen, Paidós, Barcelona.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>  
Brown, B. (1992). Iluminación en cine y televisión. Escuela de Cine y Video de Andoain.  
Casetti, F  
Di Chio, F. (1991). Cómo analizar un film, Paidós, Barcelona.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>  
Chion, M. (1988). Cómo se escribe un guión. Editorial Cátedra. Signo e Imagen, Madrid.  
Cooper, P  
y Dancyger, K. (2002). El guión de cortometraje. Instituto RTVE.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>  
Dancyger, K. (1999). Técnicas de edición en cine y vídeo. Gedisa Editorial.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>  
Eisenstein, S. (1989). Teoría y Técnica Cinematográficas. Rialp, Madrid.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>  
Fernández, F. y Martínez, J. (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Paidós.

- Fernández, F. y Martínez, J.(2003) La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona, Paidós.
- Field, S. (2004). El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones. Plot Ediciones.
- Hart, J. (2001). La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, televisión y animación. Instituto RTVE.
- Hervás, C. (2002). El Diseño Gráfico en Televisión, Cátedra Ediciones. 
- Katz, S. D. (2000). Plano a plano. De la idea a la pantalla. Plot Ediciones.
- Kindem, G. Musburguer, R. (2007). Manual de producción audiovisual digital, Omega, Barcelona. 
- Martin, M. (1996). El lenguaje del cine. Gedisa, Barcelona. 
- Martínez, J. (2007) Introducción a la tecnología audiovisual. Barcelona, Paidós. 
- Mendiz, A. (2001) Nuevas formas publicitarias, Universidad de Málaga.
- Millerson, G. (2008). Realización y producción en televisión. RTVE.
- Morales, F. Montaje audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control. UOC.
- Marimón, J. El montaje cinematográfico: Del guión a la pantalla.
- Moreno Sánchez, I. (2003). Narrativa audiovisual publicitaria. Ediciones Paidós Ibérica.   
Cambrisses, R
- Rafael, Colomer, A. (2003) Diseño Audiovisual, Gustavo Gili. 
- Reisz, K. (1990). Técnicas del montaje cinematográfico, Taurus ediciones, Madrid.
- Sánchez-Biosca, V. (1996). El montaje cinematográfico. Ediciones Paidós Ibérica.
- Suárez Villegas, J. C
- y Gordillo Álvarez, I. (1999). Narrativa y televisión. Editorial MAD. 
- Villafañe, J
- y Mínguez, N. (2002). Principios de Teoría General de la Imagen, Pirámide, Madrid.

## 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

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

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

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

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

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

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

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

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

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

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

CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales  
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial  
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo  
CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño  
CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño  
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales  
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos  
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### **6.13 Criterios de Evaluación Específicos**

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos  
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual  
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico  
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos  
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto  
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto  
CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa  
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  
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual  
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico  
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos  
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto  
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa  
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	La prueba final consistirá en el análisis de un fragmento audiovisual proyectado en el que se aplicarán los conocimientos adquiridos a lo largo del semestre.	30 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Actividades aplicativas de la teoría impartida a lo largo de las sesiones teórico-prácticas y trabajos individuales o en grupo.	60%
Trabajos Individuales o en Grupos		%
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.

## **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 un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos donde se expliciten 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	2	0		Presentación Asignatura
	2	2	0		TEMA 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL
2ª	3	1	1		TEMA 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL
	4	1	1		TEMA 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL
3ª	5	0	2		TEMA 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL
	6	1	1		TEMA 2. LA ILUMINACIÓN.
4ª	7	1	1		TEMA 2. LA ILUMINACIÓN.
	8	1	1		TEMA 2. LA ILUMINACIÓN.
5ª	9	1	1		TEMA 3. EL SONIDO
	10	1	1		TEMA 3. EL SONIDO
6ª	11	0	2		TEMA 3. EL SONIDO
	12	2	0		TEMA 4. LA PREPRODUCCIÓN
7ª	13	1	1		TEMA 4. LA PREPRODUCCIÓN
	14	0	2		TEMA 4. LA PREPRODUCCIÓN
8ª	15	0	2		TEMA 4. LA PREPRODUCCIÓN
	16	0	2		TEMA 4. LA PREPRODUCCIÓN
9ª	17	1	1		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
	18	1	1		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
10ª	19	0	2		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
	20	0	2		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
11ª	21	0	2		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
	22	0	2		TEMA 5. LA PRODUCCIÓN
12ª	23	2	0		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
	24	1	1		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
13ª	25	1	1		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN

	26	1	1		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
14 <sup>a</sup>	27	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
	28	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
15 <sup>a</sup>	29	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
	30	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
16 <sup>a</sup>	31	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
	32	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
17 <sup>a</sup>	33	0	2		TEMA 6. LA POSTPRODUCCIÓN
	34	0	2		PRESENTACIÓN PROYECTO AUDIOVISUAL
18 <sup>a</sup>	35	0	2		EXAMEN