



Herramientas digitales

Grado en Comunicación
Audiovisual
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Herramientas digitales

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Carácter: Básica

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2025-26

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D.

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender los distintos roles profesionales de una producción audiovisual, teniendo en cuenta las diferentes fases de trabajo, así como las principales habilidades y responsabilidades que se exigen en el desempeño de cada una de sus funciones.
- Identificar las herramientas tecnológicas que se utilizan en el proceso creativo de un producto audiovisual y multimedia.
- Aplicar las técnicas y herramientas necesarias en el flujo de trabajo que conlleva la dirección de una obra audiovisual.
- Controlar las diversas fases de una producción audiovisual teniendo en cuenta todo los materiales estéticos, sonoros y visuales para el desarrollo de una estructura narrativa y su posterior tratamiento digital.
- Planificar la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas naturales o artificiales, atendiendo a las características creativas, estéticas y técnicas que propone el director de un proyecto audiovisual.
- Construir un relato ficcional a partir de la imagen y el sonido y su posterior tratamiento.
- Gestionar los recursos técnicos y humanos en las producciones audiovisuales, así como las técnicas y procesos de creación y realización en las distintas fases.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno

2.2. Descripción de los contenidos

Conocimiento y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al área de conocimiento del título. Uso de softwares básicos y gestión de archivos digitales.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

Bloque 1: Introducción a las tecnologías de la información

- De la era analógica a la IA
- Transformación digital en el mundo de la comunicación
- Sociedad digital: usos, hábitos, protocolos, estándares.

Bloque 2: Herramientas de creación y edición digital

- Uso de Microsoft Word como herramienta para la producción y presentación de contenido.
- Formato y maquetación: estilos, encabezados, tablas, índice automático.
- Creación de documentos profesionales: CV, propuestas, dossiers y portfolios.
- Exportación y revisión en Adobe Acrobat.

Bloque 3: Herramientas de gestión y difusión

- Diseño de presentaciones (PowerPoint).
- Organización básica de datos para proyectos (Excel).
- Gestión y combinación de archivos PDF con Adobe Acrobat.

Bloque 4: Lenguaje digital.

- Correo electrónico: estándares, formatos, estilo
- Uso de herramientas compartidas: one drive, sharepoint, dropbox
- Redes sociales de uso profesional

Bloque 5: Introducción a la Inteligencia Artificial aplicada

- Uso básico de asistentes conversacionales con inteligencia artificial.
- Aplicaciones para la generación de ideas, reformulación de textos y descripciones de proyectos.
- Generación de imágenes con inteligencia artificial.
- Uso ético y responsable de la IA.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Redacción y presentación en word.

El estudiante debe crear un documento en Word que presente una propuesta específica sobre el mundo de la comunicación con aplicación correcta de elementos propios del programa de edición.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Presentación de un proyecto visual

A partir de una idea creativa, el estudiante diseña una presentación en PowerPoint para comunicar el concepto de forma visual y estructurada.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Exploración con inteligencia artificial

El estudiante emplea una herramienta de IA para generar textos, ideas e imágenes. Deberá registrar el proceso de trabajo y el proyecto final.

Actividad final (ADFinal): Propuesta visual de proyecto de periodismo

En grupos, los estudiantes desarrollan una propuesta visual para un proyecto (real o ficticio) de producto o medio periodístico: dossier en Word, presentación en PowerPoint y exposición oral.

Evaluación

Parcial (10%): Examen práctico en el que deben resolver un planteamiento usando tecnologías de la información.

Final (50%): (ADFinal) Propuesta visual de proyecto de periodismo

En grupos, los estudiantes desarrollan una propuesta visual para un proyecto (real o ficticio): dossier en Word, presentación en PowerPoint y portfolio en Canva.

3 ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

3.1 Materia con carácter presencial

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales (8-12)
AF1 Clases de teoría y práctica	45	45 (100%)
AF2 Trabajo personal del alumno	90	0 (0%)
AF3 Tutorías	7,5	7,5 (100%)
AF4 Evaluación	7,5	7,5 (100%)
Total	150	60

4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

4.1 Sistemas de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

4.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria	
Modalidad: Presencial	Ponderación
SE1 Asistencia, y participación	10%
SE2 Prueba parcial	10%

SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba objetiva final	50%
Total	100%

Convocatoria extraordinaria	
Modalidad: Presencial	Ponderación
SE1 Asistencia, y participación	10%
SE3 Actividades académicas dirigidas	30%
SE4 Prueba final	60%
Total	100%

4.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

4.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

5 BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Gómez, A. G. (2023). La nueva cultura visual en el entorno digital. *adComunica*, 19-24.

<https://www.e-revistas.uji.es/index.php/adcomunica/article/view/7617>

Gutiérrez González, A. (2016). Tecnologías de la información. Un enfoque interdisciplinario. Ciudad de México: Alfaomega. ISBN: 9786076226568.

https://www.google.es/books/edition/Tecnologías_de_la_Información/8fh3EAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover

Moreno Echeverry, V. (2020). La imagen en los entornos digitales. Perspectiva semiótica e imaginarios sociales.

https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/8703/Imagen_entornos_digitales.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Roig-Vila, R. (ed.) (2016). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro. ISBN: 978-84-9921-848-9

Bibliografía recomendada

Brea, José Luis (2010). Las tres eras de la imagen. Madrid: Akal.

Romera, C. B. (2023). Imágenes, traperas e Instagram. Reflexiones netnográficas a fuego lento. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 20(2), 165-173.

Mirzoeff, Nicholas (2011). "The Right to Look". *Critical Inquiry* 37 (3): 473–496. <https://doi.org/10.1086/659354>. Versión en castellano:

<https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/063768dd-9680-4f94-8de5-da45180ba522/content>

Otros recursos

Canva: https://www.canva.com/es_es/

Bing Image Creator: <https://www.bing.com/images/create>

6. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	
Departamento	Comunicación
Titulación académica	
Correo electrónico	@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	
--	--