

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Audiovisual	OP	3

Contacto

Nombre: Guillem Marca Frances

Correo electrónico: guillem.marca@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

La asignatura no tiene requisitos previos y está diseñada para que el alumnado pueda iniciarse en los contenidos sin experiencia previa en la materia.

Objetivos y contextualización

El objetivo de la asignatura es ofrecer al alumnado una introducción completa al ámbito de la dirección de arte, entendiendo su complejidad y la diversidad de sus aplicaciones. Se trabajará la naturaleza poliédrica del concepto -con especial atención a sus acepciones en distintos campos como el cine, el teatro, la publicidad o los videojuegos-, y se fomentará una mirada abierta que permita descubrir múltiples salidas profesionales.

Se profundizará en el perfil profesional del/la director/a de arte y en su proceso de trabajo, desde la conceptualización visual hasta su implementación tangible, poniendo especial énfasis en la coherencia estética y narrativa. Se valorará la capacidad de traducir ideas en lenguaje visual a través de la gestión de recursos como la iluminación, la caracterización de personajes, el diseño gráfico, la escenografía, el atrezzo y otros elementos expresivos del proyecto.

Resultados de aprendizaje

1. CM14 (Competencia) Idear la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas potenciando las distintas relaciones de género y de la identidad sexual y de género.
2. CM14 (Competencia) Idear la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas potenciando las distintas relaciones de género y de la identidad sexual y de género.
3. CM14 (Competencia) Idear la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas potenciando las distintas relaciones de género y de la identidad sexual y de género.
4. CM14 (Competencia) Idear la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas potenciando las distintas relaciones de género y de la identidad sexual y de género.
5. CM15 (Competencia) Organizar la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas .
6. CM15 (Competencia) Organizar la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas .

7. CM15 (Competencia) Organizar la producción de mensajes audiovisuales para diferentes públicos y plataformas .
8. KM19 (Conocimiento) Aplicar las teorías de comunicación audiovisual en producciones audiovisuales de tipo industrial.
9. KM19 (Conocimiento) Aplicar las teorías de comunicación audiovisual en producciones audiovisuales de tipo industrial.
10. SM19 (Habilidad) Construir composiciones estáticas y dinámicas de acuerdo con los principios claves de diseño y dirección de arte.
11. SM19 (Habilidad) Construir composiciones estáticas y dinámicas de acuerdo con los principios claves de diseño y dirección de arte.

Contenido

La dirección de arte. Acepciones y disciplinas

La dirección de arte es una disciplina clave dentro de los procesos creativos y de producción audiovisual. Hace referencia al conjunto de decisiones conceptuales y formales que dan identidad visual a una pieza audiovisual, escénica o interactiva. El/la director/a de arte se encarga de definir el universo visual, estético y simbólico de un proyecto, en coordinación con el resto de departamentos creativos y técnicos.

Su función se despliega en diversas disciplinas:

- Publicidad: construcción de mensajes visuales impactantes y coherentes con la marca y la estrategia comunicativa.
- Teatro: definición del espacio escénico, vestuario, iluminación y ambientación según las necesidades dramáticas.
- Cine: diseño de la estética global de la película, incluyendo escenografía, vestuario y elementos visuales que contribuyen a la narrativa.
- Televisión: creación de universos visuales para programas, series o informativos, adaptados al formato y a la duración.
- Videojuegos: construcción de mundos inmersivos, coherentes y expresivos a nivel visual, en colaboración con diseñadores, programadores y artistas 3D.

La conceptualización visual. Ideación. Emoción

El proceso de conceptualización visual es fundamental para transformar una idea o guion en una propuesta artística concreta. Este proceso implica tres fases:

- Ideación: generación de ideas visuales a partir del guion, briefing o concepto narrativo.
- Emoción: transmisión de sensaciones y atmósferas que conecten con el público a través del color, la composición, la luz y los materiales.

Herramientas visuales:

- Moodboard: collage de referencias visuales que definen el tono, la paleta cromática y la estética general.
- Boceto: dibujos rápidos que permiten explorar y comunicar propuestas visuales.
- Storyboard: secuencia de imágenes o viñetas que representan las escenas clave del proyecto, con indicaciones de encuadre, acción y escenografía.

Departamento artístico en preproducción: concepción, diseño, desarrollo e implementación

El departamento artístico interviene en las primeras fases de preproducción, trabajando estrechamente con dirección, producción y guion. Sus funciones incluyen:

- Concepción visual: definición del universo estético del proyecto.
- Diseño: elaboración de los elementos visuales (decorados, vestuario, ambientación).
- Desarrollo: realización de maquetas, pruebas de luz y color, bocetos detallados, etc.
- Implementación: coordinación de la construcción y ejecución de los elementos visuales en el rodaje o en escena.

La iluminación como herramienta expresiva y narrativa

La iluminación es uno de los elementos fundamentales en la construcción de la imagen y del ambiente dentro de un proyecto audiovisual, escénico o interactivo. Más allá de su función técnica, la luz se convierte en una herramienta narrativa y emocional que contribuye a definir la atmósfera, el tiempo, el espacio y el estado de ánimo de los personajes.

Los conocimientos básicos que se trabajarán incluyen:

- Características de la luz: intensidad, color, dirección, dureza y difusión.
- Tipos de luz: natural, artificial, puntual, ambiental, de relleno, contraluz, etc.
- Esquema clásico de iluminación (**three-point lighting**): luz principal (key), de relleno (fill) y contraluz (back).
- Temperatura de color y coherencia visual: uso expresivo de luces cálidas y frías para transmitir emociones o marcar diferencias temporales o espaciales.
- Integración con la dirección de arte: la luz debe estar en armonía con los decorados, el color, el vestuario y la escenografía para crear una imagen cohesionada.

Se fomentará una mirada creativa sobre la iluminación como medio para reforzar la estética general del proyecto, explorando también referentes cinematográficos, teatrales y experimentales. El alumnado desarrollará esquemas de iluminación para escenas concretas, participando en prácticas de diseño y simulación lumínica mediante software específico o en laboratorios prácticos.

Ámbitos de actuación

Los ámbitos en los que el departamento de arte tiene incidencia directa incluyen:

- Atmósfera y ambientación: creación de un entorno coherente y significativo con la emoción y el tiempo narrativo.
- Iluminación: colaboración con el departamento de fotografía o técnico para definir la luz como herramienta expresiva.
- Decorados y escenografía: diseño y construcción de los espacios físicos o digitales donde se desarrolla la acción.
- Objetos y atrezzo: selección de elementos funcionales y simbólicos que refuercen el relato visual.
- Vestuario: definición de la imagen de los personajes según contexto histórico, psicológico o simbólico.
- Maquillaje y peluquería: caracterización de los personajes a nivel físico, con criterios estéticos o narrativos.

- Locución y rótulos: elementos gráficos o sonoros que pueden formar parte de la dirección de arte (por ejemplo, en *motion graphics* o títulos).

El director/a de arte: coordinación de proyectos

El/la director/a de arte es una figura que combina creatividad con capacidad de gestión y liderazgo. Sus tareas incluyen:

- Coordinación de equipos: supervisión de diseñadores, iluminadores, constructores, figurinistas, etc.
- Relación con proveedores: selección y gestión de materiales, servicios y recursos técnicos externos.
- Gestión de presupuesto: planificación y optimización de los recursos económicos del departamento artístico.
- Calendarización: establecimiento de plazos y seguimiento del calendario de producción, asegurando que todas las fases se ejecuten a tiempo y con la calidad requerida.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Evaluación	10	0,4	CM14, CM15, KM19, SM19, CM14
Prácticas de implementación	40	1,6	CM14, CM15, KM19, SM19, CM14
Sesiones teóricas	20	0,8	CM14, CM15, KM19, SM19, CM14
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	20	0,8	CM14, CM15, KM19, SM19, CM14
Tipo: Autónomas			
Lectura, análisis y síntesis de textos, preparación y realización de trabajos	60	2,4	CM14, CM15, KM19, SM19, CM14

La asignatura se desarrollará en base a cuatro metodologías: sesiones teóricas y prácticas de implementación (en el aula o en los laboratorios), sesiones de tutoría y trabajo autónomo en el que el/la estudiante deberá desarrollar los trabajos, realizar lecturas y preparar las prácticas de aula.

El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de la presentación de la asignatura y estará también disponible en el Campus Virtual de la asignatura, donde el alumnado podrá encontrar los diversos materiales docentes y toda la información necesaria para el adecuado seguimiento del

curso. En caso de cambio de modalidad docente por causas de fuerza mayor según las autoridades competentes, el profesorado informará de los cambios que se produzcan en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Prácticas de implementación	30%	0	0	CM14, CM15, KM19, SM19
Proyecto	50%	0	0	CM14, CM15, KM19, SM19
Pruebas de evaluación	20%	0	0	KM19

La evaluación se llevará a cabo en base a tres sistemas:

Pruebas evaluativas de desarrollo abierto (examen de desarrollo o ensayo teórico) (20%): 2 pruebas, una de acción en el aula y una de redacción (10% + 10%). Recuperables. Repetir la prueba.

Realización de dos prácticas breves (30%): 2 prácticas (15% cada una), Recuperables. Repetir la entrega.

Realización de proyectos (50%): Realización de 2 proyectos (25% + 25%).

No Evaluable. Según el punto 9 del artículo 266 de la Normativa Académica de la UAB, "cuando se considere que el o la estudiante no ha podido aportar suficientes evidencias de evaluación, esta asignatura ha de calificarse como no evaluable".

Plagio: En caso de que el/la estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, dicho acto será calificado con un 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda instruirse. Si se producen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esa asignatura será un 0.

IA: En esta asignatura se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del alumnado en el análisis y la reflexión personal. El alumnado deberá identificar claramente qué partes han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La falta de transparencia en el uso de la IA se considerará una falta de honestidad académica y podrá conllevar una penalización en la nota de la actividad, o sanciones mayores en casos graves.

Bibliografía

Bowie, José Antonio Pérez. "La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes." *Signa (Madrid, Spain)* 13.13 (2004): 277-300. Print.

Castello Sirvent, Fernando, and Vanessa Roger Monzó. "DIRECCIÓN DE ARTE Y PRODUCCIÓN PUBLICITARIA: ANALIZAR, CONECTAR, EXPERIMENTAR Y CREAR." *Vivat academia* (Alcalá de Henares) 22.147 (2019): 65-85A. Web.

Heller, Eva. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (3.ª ed.). Gustavo Gili.

Hernández Serrano, Gloria. *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. Madrid: Ministerio de Educación de España, 2017. Print.

López Fernández, Jesús, and Leonor Balbuena Palacios. "Comunicando a través de la seducción: análisis de la dirección de arte en la publicidad de perfumes." (2019): n. pag. Print.

Lupton, Ellen. (2011). *Graphic design thinking: Intuición, acción, creación*. Editorial Gustavo Gili.

Oejo, Eduardo. *Dirección de arte / Eduardo Oejo Montano*. Madrid: Eresma & Celeste, 1998. Print.

Quintas Froufe, Eva, and Natalia Quintas Froufe. "Moulin Rouge: dos estilos de dirección artística." *Revista FAMECOS* 40 (2009): 84-. Print.

Rizzo, Michael. *Manual de dirección artística cinematográfica / Michael Rizzo; traducción: Sylvia Steinbrecht Aleix*. Barcelona: Omega, 2007. Print.

Rom Rodríguez, Josep A. *Diseño gráfico publicitario: diseño gráfico y dirección de arte publicitaria*. N.p., 2018. Print.

Software

Adobe Photoshop - Edición de imágenes, creación de *concept art* y *matte painting*.

Adobe Illustrator - Diseño de gráficos vectoriales, logotipos y señalética.

Adobe Color - Herramienta para la creación de paletas cromáticas coherentes.

Adobe After Effects - Para probar cómo se comportará la luz en postproducción (VFX, ambientación).

Storyboarder (de Wonder Unit) - Herramienta gratuita para crear *storyboards* digitales.

Toon Boom Storyboard Pro - Herramienta profesional que permite pasar del *storyboard* al animático.

Substance Painter - Texturizado de objetos 3D para lograr un acabado realista.

Vectorworks Spotlight - Estándar de la industria para el diseño técnico de iluminación en teatro, conciertos y cine.

Lightwright - Usado junto con Vectorworks para la gestión de equipos, planos de luces, canales DMX, etc.

Capture - Software de diseño y simulación de iluminación en tiempo real, muy usado en espectáculos en vivo y adaptable al cine.

DaVinci Resolve (Color Page) - Aunque está pensado para la corrección de color (*etalonaje*), también se utiliza para prever cómo influirá la iluminación en la postproducción.

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	41	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto
(TE) Teoría	4	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto