



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE ARTES @ [taiarts.com](http://taiarts.com)  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Diseño de producción*

## GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA  
Curso 2025/2026

## Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine
<i>Docente</i>	Mercedes García, Paola de Diego

## Presentación de la asignatura

Comprensión del diseño de producción como el conjunto de disciplinas interrelacionadas que permiten la plasmación de una diégesis a través de la construcción de entornos físicos y la recreación de atmósferas filmicas como apoyo fundamental a la narrativa.

## Competencias

CG01	Utilizar diversas fuentes históricas, sociológicas, culturales y/o artísticas para la creación de proyectos audiovisuales.
CG02	Conocer las diferentes herramientas y lenguajes del medio cinematográfico para su aplicación en proyectos audiovisuales.
CG03	Conocer los códigos éticos y deontológicos propios de la industria audiovisual.
CG04	Conocer las diferentes aplicaciones de los recursos tecnológicos propios de la creación audiovisual.
CG05	Comprender, desde una perspectiva artística y técnica, los conceptos de la fotografía, la creación de la imagen cinematográfica y el lenguaje audiovisual.
CG06	Comunicar de forma verbal o escrita los objetivos y características de una obra audiovisual, tanto en español como en otra lengua extranjera (nivel B2 MCERL).
CG07	Comprender la importancia de los diferentes roles, tareas y responsabilidades asociados con el desarrollo de proyectos audiovisuales.
CG08	Desarrollar discursos críticos en el ámbito de la creación audiovisual atendiendo a los cambios culturales, sociales y artísticos.
CE02	Comprender las claves y especificidades de un proyecto audiovisual en sus diferentes formatos, géneros y tipologías.
CE03	Conocer los flujos de trabajo propios de las producciones de la industria audiovisual.
CE04	Comprender la cinematografía de una manera abierta y multidireccional, desde las formas y formatos intrínsecamente relacionados con la industria del entretenimiento hasta aquellas manifestaciones expresivas que exploran estéticas de vanguardia y/o filosofías autorales.

CE05	Comprender la cinematografía con relación al panorama artístico y cultural contemporáneo.
CE13	Interpretar textos y guiones atendiendo a cualquier elemento artístico, escénico y espacial relacionado con el diseño de producción.

## *Resultados de aprendizaje*

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Articular el papel multidisciplinar del diseñador de producción como aglutinador del equipo de diseño artístico y creativo de una producción cinematográfica y audiovisual.
2. Interpretar visualmente un guion cinematográfico, desentrañando un enfoque conceptual único, vinculado a la idiosincrasia de la producción y en busca de un realismo narrativo y un trabajo simbólico.
3. Gestionar los recursos del proceso creativo para otorgar a la pieza un valor de producción determinado.
4. Desarrollar una visión holística sobre los elementos visuales del proyecto a través del diseño escénico, el diseño de iluminación y el diseño de vestuario.
5. Adquirir habilidades críticas en la comunicación de la visión del diseño.
6. Aplicar las herramientas y las tecnologías que permitan conceptualizar las ideas del diseño espacial de un proyecto.

## *Metodología docente*

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento

## *Contenidos*

<i>Temario</i>	<p>Comprensión del diseño de producción como el conjunto de disciplinas interrelacionadas que permiten la plasmación de una diégesis a través de la construcción de entornos físicos y la recreación de atmósferas fílmicas como apoyo fundamental a la narrativa.</p> <p>1. El diseño de producción: análisis, interpretación y conceptualización del guion, teniendo en cuenta la referencia histórica, el tono, el género y la evolución de los personajes. Creación del desglose, la planificación y el presupuesto.</p>
----------------	--

	<p>2. Asentamiento del flujo de trabajo y de la puesta en común creativa entre los departamentos de arte, fotografía y vestuario.</p> <p>3. Proceso de selección del elenco y la figuración, especialmente en lo vinculado a la creación de personajes con una caracterización especial.</p> <p>4. Diseño del espacio: configuración arquitectónica, diseño ambiental, arquitectura de interiores y arquitectura de paisajes. Paradigmas del trabajo en localizaciones interiores y exteriores naturales y del decorado en estudio.</p> <p>5. Artes decorativas en la narración.</p> <p>6. Diseño de vestuario, investigación e implementación.</p> <p>7. Diseño de iluminación en el contexto de la narración fílmica.</p> <p>8. Diseño de producción para animación y entornos virtuales.</p> <p>9. Conocimiento de los materiales, las técnicas y las herramientas del diseño: dibujo técnico (bocetos, alzados, plantas y secciones), dibujo 3D, modelado y renderizado. Concepts, storyboards y modelos.</p> <p>10. Tecnología aplicada al diseño de entorno virtual y decorados.</p>
--	--

### *Actividades formativas*

<i>AF1</i>	Clases teóricas y teórico-prácticas.	30 horas
<i>AF2</i>	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	6 horas
<i>AF3</i>	Diseño y ejecución de proyectos de creación artística (individuales o grupales).	3 horas
<i>AF4</i>	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	12 horas
<i>AF5</i>	Búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	50 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	6 horas
<i>AF7</i>	Evaluación.	3 horas
<i>AF8</i>	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	70 horas

\* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

## *Evaluación*

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

#### ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

#### ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

#### TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

### CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

#### EVALUACIÓN ORDINARIA

**En esta asignatura la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria.**

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Reevaluable	Sí	50%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas.	No reevaluable	No	40%
SE5 Actitud y participación.	No reevaluable	No	10%
			100%

(\*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

#### REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

### *Recursos didácticos*

#### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Ettedgui, P. (2002). Diseño de producción & dirección artística. Oceano.

Rizzo, M. (2005). The Art Direction Handbook for Film. Focal Press.

Gutner, H. (2019). MGM style: Cedric gibbons and the art of the golden age of Hollywood. Lyons Press.  
Lobrutto, V. (1992). By Design: Interviews with Film Production Designers. Praeger.  
Tashiro, C. S. (1997). Pretty pictures: Production design and the history film. University of Texas Press.  
Bruzzi, S. (1997). Undressing Cinema: Clothing and identity in the movies. Routledge.

#### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Lang, F. (Director). (1927). Metrópolis [Película]. UFA.  
Fleming, V. (Director). (1939). El mago de Oz [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.  
Scott, R. (Director). (1982). Blade Runner [Película]. Warner Bros.  
Anderson, W. (Director). (2014). El gran hotel Budapest [Película]. Fox Searchlight Pictures.  
Miller, G. (Director). (2015). Mad Max: Fury Road [Película]. Warner Bros.  
Bong, J. (Director). (2019). Parásitos [Película]. CJ Entertainment.  
Miyazaki, H. (Director). (2001). El viaje de Chihiro [Película]. Studio Ghibli.  
Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directores). (2018). Spider-Man: Un nuevo universo [Película]. Sony Pictures Animation.  
Morgan, P. (Creador). (2016–presente). The Crown [Serie de TV]. Left Bank Pictures.  
Duffer, M. & Duffer, R. (Creadores). (2016–presente). Stranger Things [Serie de TV]. 21 Laps Entertainment.

#### SITIOS WEB DE INTERÉS

#### MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

#### VISITAS. MÁSTER CLASSES. EVENTOS O TALLERES ADICIONALES