

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Teoría de los medios audiovisuales e interactivos
Titulación	Grado Universitario en Diseño Gráfico Digital Doble Grado en Publicidad y Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura
Curso	2º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	1º
Curso académico	2025-2026
6Docente coordinador	Francisco Trujillo García-Ramos
Docente	Marta Medina García

2. PRESENTACIÓN

La asignatura *Teoría de los medios audiovisuales e interactivos* tiene carácter obligatorio y se imparte durante el primer semestre del segundo curso del grado de *Diseño gráfico digital* y el doble grado de *Publicidad y Diseño Gráfico Digital* de la Universidad Europea de Canarias.

La asignatura Teoría de los Medios Audiovisuales e Interactivos ofrece una visión crítica y estructurada sobre la evolución de los medios digitales, con un enfoque centrado en el diseño gráfico interactivo. A través del estudio de narrativas audiovisuales y multimedia, se exploran los fundamentos históricos, técnicos y estéticos que han configurado las prácticas contemporáneas en entornos digitales. Se abordan desde las primeras manifestaciones experimentales hasta las plataformas actuales de interacción, poniendo énfasis en el papel del diseño como medio de comunicación visual, emocional y funcional.

El curso se apoya en referentes clave de la modernidad, la posmodernidad y la actualidad para identificar las transformaciones culturales, tecnológicas y discursivas que han influido en los medios interactivos. El análisis de obras, interfaces y experiencias se realizará mediante herramientas teóricas como la psicología de la percepción (Gestalt) y otros modelos cognitivos, lo que permitirá desarrollar una mirada crítica y fundamentada sobre el uso del lenguaje visual en entornos digitales. Asimismo, se aplicarán los principios del diseño de interfaces y motion graphics a través de prácticas y ejercicios breves.

El objetivo final de la asignatura es que el estudiante no solo comprenda los contextos históricos y teóricos del diseño interactivo, sino que también pueda integrar ese conocimiento en la creación de propuestas propias. Se fomentará la elaboración de proyectos que combinen narrativa, interacción, estética y tecnología —como sonido, vídeo, geolocalización o redes— desde un enfoque reflexivo, actualizado y creativo. Así, la teoría se convierte en una herramienta clave para enriquecer la práctica del diseño gráfico digital.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **CB1:** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- **CB3:** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB4:** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- **CT2:** Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- **CT6:** Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.
- **CT7:** Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio.

Competencias específicas:

- **CE7:** Analizar y comprender la evolución histórica del diseño gráfico y contenidos multimedia en 2D y 3D, así como la función expresiva del diseño multimedia en los medios interactivos y su especificidad cultural.
- **CE13:** Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.
- **CE4:** Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación, producción y posproducción de imágenes, así como de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1:** Describir la historia del diseño interactivo.
- **RA2:** Identificar trabajos y obras de relevancia del diseño de la modernidad, la postmodernidad y contemporáneo.
- **RA3:** Reconocer los elementos clave para poder evaluarlas críticamente desde la Gestalt y otras teorías psicológicas.
- **RA4:** Aplicar las técnicas del diseño de interfaces.
- **RA5:** Aplicar los discursos y estética de los motion graphics a proyectos del diseño interactivo.
- **RA6:** Integrar el conocimiento histórico en un diseño referenciado.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB3, CB4, CT2, CT6, CE7	RA1: Describir la historia del diseño interactivo.
CB1, CB3, CT6, CE7	RA2: Identificar trabajos y obras de relevancia del diseño de la modernidad, la postmodernidad y contemporáneo.
CB3, CT6, CE7	RA3: Reconocer los elementos clave para poder evaluarlas críticamente desde la Gestalt y otras teorías psicológicas.
CB4, CT2, CE13, CE4	RA4: Aplicar las técnicas del diseño de interfaces.
CB4, CT2, CE13, CE4	RA5: Aplicar los discursos y estética de los motion graphics a proyectos del diseño interactivo.
CB4, CT2, CT7, CE13, CE4	RA6: Integrar el conocimiento histórico en un diseño referenciado.

4. CONTENIDOS

En el siguiente listado, se enumeran los contenidos que se desplegarán en la asignatura:

- Narrativa audiovisual.
- Narrativa multimedia.
- Introducción histórica y teórica de los medios audiovisuales e interactivos, tanto en entornos artísticos y experimentales como en sus aplicaciones al diseño.

El recorrido incluirá proyectos directos (no completos ni de edición avanzada) de sonido, vídeo, interacción física, redes y geolocalización.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Método de caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje inverso.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Sesiones magistrales	10 h - 100% presencial
Seminarios de aplicación práctica	20 h - 100% presencial
Análisis de casos	12 h - 60% presencial
Exposiciones orales de trabajos	4 h - 100% presencial
Elaboración de informes y escritos	14 h - 0% presencial
Investigación y proyectos	12 h - 75% presencial
Trabajo autónomo	56 h - 0% presencial
Debates y coloquios	8 h - 100% presencial
Tutoría académica	12 h - 100% presencial
Pruebas de evaluación presenciales	2 h - 100% presencial
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	40%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	10%
Caso/ problema	20%
Investigaciones y proyectos	20%

En el Campus Virtual podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

La **convocatoria ordinaria** tiene un carácter **continuo y formativo**. Para **superar la asignatura** en convocatoria ordinaria se deberá **obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0** en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final o parciales, para que se pueda hacer la media ponderada.
- Asimismo, el estudiante deberá obtener al menos el 50 % del valor asignado a cada una de las actividades evaluables (por ejemplo, 1 punto en una prueba valorada en 2 puntos) para que

- puedan computar en la media final. Si se obtiene una calificación menor a 5,0 en una o varias actividades, deberá volver a presentarlos en convocatoria extraordinaria.
- Las notas de las actividades aprobados solo se guardan de convocatoria ordinaria a convocatoria extraordinaria del mismo curso académico.
 - Los ejercicios procedimentales realizados en clase constituyen actividades evaluables, es por ello por lo que el estudiante deberá asistir siempre a las clases con los medios materiales e informáticos suficientes para poder desarrollar estos ejercicios.
 - Para un satisfactorio aprovechamiento de la asignatura, se recomienda un mínimo del 75 % de asistencia, siendo obligatorio un 50% para optar a la convocatoria ordinaria.
 - La incorporación a la clase con más de 15 min de retraso se considera falta de asistencia del 50%.
 - La incorporación a la clase con más de 1h de retraso se considera falta de asistencia del 100%.
 - El abandono de la clase antes de su finalización se considera falta de asistencia del 50%.
 - La pérdida de la evaluación continua por faltas de asistencia significa el suspenso de la asignatura, salvo casos excepcionales que serán debidamente valorados por la profesora y la dirección.
 - Para justificar una falta de asistencia, el alumno deberá contactar con el Servicio de Atención al Estudiante vía telemática adjuntando la instancia tipo (disponible en el campus virtual de cada asignatura) y el justificante pertinente.
 - Únicamente en situaciones excepcionales, recogidas en el siguiente [link](#), el estudiante podrá solicitar la realización de pruebas de evaluación en fechas distintas a las oficialmente previstas.
 - Si el alumno se presenta a una prueba o entrega una actividad, el estudiante ya no podrá constar como no presentado en convocatoria ordinaria, sino que se evaluará con la calificación correspondiente.
 - La mención de “Matrícula de Honor” será otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5%, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.
 - Las calificaciones finales se publicarán en el aula virtual, haciendo constar el lugar, la fecha y la hora para la revisión

7.2. Convocatoria extraordinaria

Aquel alumnado que no hayan alcanzado los objetivos de aprendizaje de la materia tendrá la posibilidad de alcanzarlos en un **período de seguimiento académico intensivo**, coincidente con la finalización del curso académico en el que el estudiante esté matriculado. Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá **obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final** (media ponderada) de la asignatura.

- Se deberá realizar una prueba y entregar, en convocatoria extraordinaria, las actividades no entregadas o que hayan tenido una media inferior a 5,0 puntos.
- Será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba y en cada uno de las actividades, para que se pueda hacer media con el resto de las calificaciones.
- Se realizarán tutorías de seguimiento de las diferentes actividades durante el mes de julio con el horario establecido por la docente, con carácter obligatorio. La falta de asistencia a estas sesiones acarreará una penalización o la pérdida de la evaluación a criterio del docente y responderán a la situación específica de cada estudiante.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
ACT 1: Diseño de interfaces.	Semana 8
ACT 2: Diseño interactivo.	Semana 15

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

Las obras de referencia para el seguimiento de la asignatura son:

- MANOVICH, LEV (2020). *Cultural Analytics* (MIT Press).
- LI, Z. N., DREW, M. S. & LIU, J. (2021). *Fundamentals of Multimedia*, 3ª edición (Springer).
- WARE, COLIN (2020). *Information Visualization: Perception for Design*, 4ª edición (Morgan Kaufmann).

Las obras recomendadas para el máximo aprovechamiento del curso son:

- SÁNCHEZ-MESA-MARTÍNEZ, DOMINGO & BAETENS, JAN (2022). Capítulo en *Transmedialización y Crowdsourcing* (Tirant lo Blanch).
- GUALENI, STEFANO & VELLA, DANIEL (2020). *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*.
- AMBROSE, GAVIN & SALMOND, MICHAEL (2014). *Los fundamentos del diseño interactivo* (Blume).

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.

3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa.uec@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.