

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de Narrativas
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas.
Escuela/Facultad	Escuela de Ciencias, Ingeniería y Diseño
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	2º
Curso académico	2025-2026
Docente coordinador	Arístides Rosell Cabrera

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de este taller es integrar en el proceso de diseño las técnicas de “storytelling” que nos permiten conocer, empatizar y conectar con los usuarios. A través, tanto de narrativas visuales como textuales, comunicaremos y compartiremos historias, mensajes con personajes y trama. En este taller se pretende que el estudiante aprenda haciendo.

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
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área 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.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

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.
- CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
- 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.

Competencias específicas:

- CE5. Relacionar el contexto social, cultural y económico del diseño gráfico y de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica, ligada al desarrollo creativo del ámbito profesional.
- CE7. Emitir juicios de valor analizando y teniendo en cuenta el contexto social y cultural en el que se enmarcan los proyectos de diseño gráfico y de las nuevas tecnologías, siempre en el marco de la ética profesional.
- CE10. Realizar proyectos de diseño gráfico y tecnologías creativas aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.
- CE11. Crear y desarrollar proyectos de diseño gráfico que incorporen los principios de accesibilidad universal.
- CE12. Crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Comprender la narrativa multimedia, y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- RA2. Comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.

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
CE5, CE7, CE10, CE11, CE12	RA1. Comprender la narrativa multimedia, y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT2, CT4, CT5, CT6	RA2. Comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.

4. CONTENIDOS

- Módulo 1: Narrativas escritas y gráficas
- Módulo 2: Narrativas sonoras
- Módulo 3: Narrativas audiovisuales
- Módulo 4: Diseño asociado a narraciones

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Entornos de simulación

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:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Clases de aplicación práctica	20
Análisis de casos	16
Resolución de problemas	5
Exposiciones orales	2
Elaboración de informes y escritos	11
Actividades en talleres y/o laboratorios	8
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	18
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	10%
Caso / Problema	15%
Observación del desempeño	5%

En el Campus Virtual, al acceder a la asignatura, se consultarán en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria se debe obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Narrativa visual	Semana 3
Actividad 2: Cómic	Semana 6
Actividad 3: Corto sonoro o audiovisual.	Semana 8
Actividad 4: Objeto con narrativa	Semana 10
Actividad 5: Mujeres de portada	Semana 14

Actividad 6: Dossier final	Semana 17
Evaluación final	MAYO 26

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.
- Urién, H. (2020). *El arte de contar bien una historia. 101 estrategias para el storytelling*. Alenta editorial.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Adobe Premiere Tutorials. <<https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/tutorials.html>>
- Baum, L. F. (2014). *El maravilloso mago de Oz*. Ediciones Cátedra.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de cultura económica.
- Calvo, D. (2020). *Voz y Emociones*. [Archivo de video] <https://vozemociones.com/locucion-y-educacion-de-la-voz/que-es-la-audiodescripcion/>
- Canal Kenso. (31 de julio 2022). *Ed Catmull, resumen del libro, Creatividad, S.A.* [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=nt6MBf5RX7I&t=33s>
- Freesound Music Technology Group, Universidad Pompeu Fabra <https://freesound.org/>
- Fundación ONCE <<https://www.once.es/servicios-sociales/cultura-y-ocio/audiodescripcion-para-quienes-gustan-del-cine-y-del-teatro>>
- Hillert, M. (2017). *Los tres cerditos/The Three Little Pigs*. Norwood House Press.
- Hernández, M. (2017). *El rayo que no cesa*. Alianza Editorial.
- Hassenzahl, M. (2013). User experience and experience design. The encyclopedia of human-computer interaction, 2. <<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>> (Recuperado: 5-09-2024).
- Ibáñez, P. B. (Ed.). (2018). *Diseño y reflexión: el cambio del diseño y el diseño del cambio*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- INTEF. Ministerio de Educación. Banco de imágenes y sonidos <<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>>
- Jiménez, J. R. (1982). *Elegías* (Vol. 4). Taurus.
- Martínez Villarroja, J. (2017). *Steve Jobs y la rama dorada. El monomito como estrategia discursiva*. Tópicos del seminario, (38), 141-170.
- Machado, A. (1983). Caminante no hay camino, se hace camino al andar. There is No Way, the Way is Made by Walking." In *Times Alone: Selected Poems of Antonio Macado*, 1983.
- Michalko, M. (1991). *Thinkertoys*. Berkeley, CA: Ten Speed Press.
- Magny, J. (2005). *Vocabularios del cine: palabras para leer el cine, palabras para hacer cine, palabras para amar el cine* (Vol. 5). Grupo Planeta (GBS).
- Manual de estilo de RTVE. Glosario de términos utilizados en el lenguaje televisivo <<http://manualdeestilo.rtve.es/anexos/7-4-glosario-de-terminos-utilizados-en-el-lenguaje-televisivo/>>
- Neuronilla. <https://www.neuronilla.com/el-arte-de-preguntar/>
- Pérez, J. & Jiménez, J. <<https://www.tot-em.com/es/madera/544-collar-de-madera.html>>
- Payri, B. (2020). *Recursos Sonoros Audiovisuales*. <https://sonido.blogs.upv.es>
- Queneau, R. (1961) *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard, Paris.

- Rodero, E.(2018). Aprende cómo persuadir con tu voz <<http://emmarodero.com/>>
- Robinson K. Changing Education Paradigms, RSA Animate <www.youtube.com/watch?v=zDZFcDGpL4U> [Visitado el 3 de noviembre de 2020].
- Requena G. Love Project <<https://en.gutorequena.com/love01-en>>
- Requena G. Nóize chairs. Designboom <<https://www.designboom.com/design/estudio-guto-requena-at-sao-paulo-design-weekend>>
- Shimizu, S. I Do Wedding Band <<https://sakurakoshimizu.com>>
- Sarmiento, J. A. (1990). La otra escritura: la poesía experimental española 1960-1973. Ed. de la Universidad de Castilla la Mancha.
- Sarmiento, J. A. (Ed.). (2009). Escrituras en libertad: poesía experimental española e hispanoamericana del siglo XX. Instituto Cervantes.
- Segovia, V. H. (2014). Aware: iniciación al haiku japonés. Editorial Kairós.
- Sora, C. (2015) Relaciones de frontera en la literatura electrónica, CCCB Lab Barcelona. <http://lab.cccb.org/es/relaciones-de-frontera-en-la-literatura-electronica/>
- Tribe of Noise. Free Music Archive (2020) <<https://freemusicarchive.org/>>
- Wagensberg, J. (2002). *Si la naturaleza es la respuesta, ¿cuál era la pregunta?* Tusquets.
- Zubiaur, C. F. J. (2005). *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. Eunsa (Ed. Univ. de Navarra).

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (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.uev@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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.