

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Teoría e Historia de los Medios Audiovisuales e Interactivos
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus Creativo
<b>Curso</b>	Cuarto
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Español - Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Rubén Morales Sánchez

## 2. PRESENTACIÓN

El estudiante adquirirá conocimientos de narrativa audiovisual, narrativa Multimedia y una 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 de sonido, vídeo, interacción física, redes y geolocalización.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- 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 generales: 1,4**

- CG1: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG4: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de animación teniendo en cuenta las tendencias temporales de la industria de la animación.

**Competencias transversales:**

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

**Competencias específicas:**

- CE05: Capacidad para discriminar las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como la animación, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- CE12: Capacidad para sintetizar proyectos de animación plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE13: Capacidad para aplicar los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la creación, realización, planificación y edición de secuencias y planos de contenidos digitales animados.
- CE23: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Conocer la evolución de los medios audiovisuales e interactivos y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- RA2: Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.

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
CB2, CB3, CB4, CB5 CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT18 CG1, CG4 CE05, CE12, CE13, CE23	<b>RA1:</b> Conocer la evolución de los medios audiovisuales e interactivos y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
CB2, CB3, CB4, CB5 CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT18 CG1, CG4 CE05, CE12, CE13, CE23	<b>RA2:</b> Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

**Unidad 1.** Narrativa audiovisual

**Unidad 2.** Narrativa Multimedia.

**Unidad 3.** Introducción histórica y teórica de los medios audiovisuales e interactivos

**Unidad 4.** Aplicación al diseño. Proyectos 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
- Aprendizaje basado en Problemas (ABP)

## 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
Clases magistrales	25 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h.
Trabajo autónomo	50 h.
Actividades en talleres y/o laboratorios.	
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	23 h.
Pruebas de evaluación presenciales	2 h.
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

## 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	70%
Entrega y/o presentación de trabajos	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, 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

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria 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 4,0 en las pruebas de evaluación presenciales, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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 4,0 en las pruebas de evaluación presenciales, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.

\*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

## CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Unidad 1	Semana 1-2
Actividad 2: Unidad 2	Semana 3-4
Actividad 3: Unidad 3	Semana 5-8
Actividad 4: Unidad 4	Semana 9-14
Actividad 7: Pruebas de evaluación prácticas	Semana 15-16

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

## 8. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- CAMPORESI, Valeria (2014). Pensar la historia del cine. Madrid: Cátedra.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2016). Historia de la televisión. Valencia: Tirant Humanidades.
- CASSETTI, Francesco (2010). Teorías del cine. Madrid: Cátedra.

## 9. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 10. 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.