

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Teoría de los Medios Audiovisuales e Interactivos
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Creative Campus
Curso	Segundo
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2024/25
Docente coordinador	Gabriel Pais Sánchez-Malingre
Docente	Gabriel Pais Sánchez-Malingre

2. PRESENTACIÓN

Teoría de los Medios Audiovisuales e Interactivos aborda conceptos al respecto de la narrativa audiovisual y la narrativa multimedia e interactiva. Esta materia trata de 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. Esta asignatura está inscrita en el módulo de contextualización.

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.

Competencias transversales:

- **CT1:** 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.

- **CT2:** 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.
- **CT3:** 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.
- **CT6:** Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- **CT12:** Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- **CT16:** Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- **CE8.** Conocimiento de la historia del arte y del diseño, su evolución técnica y criterios por los cuales algunas obras se consideran modelos de referencia.
- **CE9.** Capacidad para analizar diferentes obras artísticas y de diseño para ubicarlas en su contexto histórico, cultural y estilístico.
- **CE10.** Capacidad para evaluar críticamente las obras de arte y diseño de forma comprensiva, desarrollando el vocabulario propio de la disciplina y expresar las conclusiones de manera objetiva, rigurosa y precisa.

Resultados de aprendizaje:

- **RA2.** El estudiante aprenderá a analizar trabajos y obras de arte/diseño/arquitectura que les permitan gradualmente juzgarlas y evaluarlas críticamente.
- **RA3.** El estudiante desarrollará un entendimiento y comprensión de los elementos, aspectos y vocabulario comunes del arte y del diseño. Al mismo tiempo comprenderá la interacción de dichos elementos para poder utilizar ese conocimiento o saber en el análisis y en el aprendizaje. El estudiante adquirirá la habilidad para situar y contextualizar las obras de arte/diseño y los movimientos artísticos en sus contextos históricos, culturales y estilísticos. Como consecuencia se aprenderá a relacionar y asociar obras y movimientos artísticos separados a priori.

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, CE10, CT2, CT12	RA2. Analizar trabajos y obras de arte/diseño/arquitectura que les permitan gradualmente juzgarlas y evaluarlas críticamente.
CB2, CE8, CE9, CT1, CT2, CT3, CT6, CT16	RA3. Desarrollará un entendimiento y comprensión de los elementos, aspectos y vocabulario comunes del arte y del diseño. Al mismo tiempo comprenderá la interacción de dichos elementos para poder utilizar ese conocimiento o saber en el análisis y en el aprendizaje. El estudiante adquirirá la habilidad para situar y contextualizar las obras de arte/diseño y los movimientos artísticos en sus contextos históricos, culturales y estilísticos. Como consecuencia se aprenderá a relacionar y asociar obras y movimientos artísticos separados a priori.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

Unidad 1. Teoría de los Medios

1. Fundamentos y conceptos clave de los medios
 - a. Introducción
 - b. Breve historia de los medios
 - c. Teorías y modelos de la comunicación de Marshall McLuhan
2. Evolución y adaptación en el contexto contemporáneo
 - a. El nuevo ecosistema mediático
 - b. De la sociedad de masas a la sociedad red
 - c. Convergencia mediática
 - d. Interactividad y participación
 - e. Las comunidades virtuales/online

Unidad 2. Narrativa en medios audiovisuales e interactivos

1. Fundamentos de la narrativa
 - a. Introducción a la narrativa
 - b. Estructuras narrativas comunes
 - c. Narrativas transmedia
2. Narrativa interactiva
 - a. Aspectos fundamentales, dimensiones y elementos
 - b. El guion interactivo
 - c. Estructuras posibles

Unidad 3. Narrativa audiovisual

1. Narrativa audiovisual
 - a. Introducción y contexto
 - b. Narrativa audiovisual
 - c. Efecto Kuleshov y Montaje de Atracciones
 - d. Tipos de planos y sus funciones
 - e. Movimientos de cámara
 - f. Color
2. Las fases del proyecto audiovisual

Unidad 4. Historia del arte en los medios

1. Motion graphics
2. Videoarte
3. Historia del sonido
4. Identidad sonora

Unidad 5. Diseño y sistemas interactivos

1. Introducción
2. Diseño de interacción
3. Hitos del diseño de interacción

Unidad 6. Tecnologías emergentes

1. Realidad extendida
2. Internet
3. IA

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo

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
Lecciones magistrales	25h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h (44% presenciales)
Trabajo autónomo	50h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h (presenciales)
TOTAL	150h

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 conocimiento	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, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- Haber obtenido un mínimo de un 4 sobre 10 en cada prueba de conocimiento parcial, obteniendo como mínimo un 5 sobre 10 en la media ponderada.
- Haber obtenido al menos un 5 sobre 10 en la media de las entregas y presentaciones.

No se admitirán entregas fuera de plazo, salvo en una entrega final donde se podrán presentar trabajos atrasados por motivos debidamente justificados con las condiciones adaptadas a la nueva fecha de entrega. Se consideran justificados, por ejemplo: enfermedad con justificante médico, trabajo con justificante de la empresa que contrata, etc.

El plagio o la copia implica el 0 en toda la sección en la que se produzca.

La falta de asistencia superior a un 25% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura, cumpliendo los mismos requisitos de la convocatoria ordinaria.

En caso no haber conseguido el requisito en la parte correspondiente a los exámenes en convocatoria ordinaria se deberá realizar y aprobar un examen global de la asignatura, obteniendo un mínimo de un 5 sobre 10.

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
Presentación 1	Semana 5
Presentación 2	Semana 9
Examen parcial 1	Semana 11
Presentación 3	Semana 16
Examen parcial 2	Semana 18

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Ableton Learning Synths. <https://learningsynths.ableton.com>
- Ableton Live. Tutoriales oficiales. <https://www.ableton.com/en/live/learn-live/>
- Adobe. Tutoriales oficiales de Adobe Audition. <https://helpx.adobe.com/audition/tutorials.html>
- Adobe. Tutoriales oficiales de Adobe Premiere. <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/tutorials.html>
- Archivo de festivales de Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>
- Blog de Audiotec: <https://www.audiotec.es/news/>
- Cursos Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org>
- Fragmentos de código útiles. <https://www.w3schools.com/howto/default.asp>
- Guía CSS. <https://www.w3schools.com/css/>
- Guía HTML. <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- Lima, M. (2011). Visual complexity. <https://www.visualcomplexity.com>
- McLuhan, M. Marshall McLuhan Speaks <https://marshallmcluhanspeaks.com/index.html>
- McLuhan, M. El medio es el mensaje <https://www.youtube.com/watch?v=cFwVCHKL-JU>
- McLuhan, M. (1998). La galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores.
- McLuhan, M., & Ducher, P. (1996). Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano. Ed. Paidós. Barcelona.
- Medialab-Prado – Programa Visualizar: <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar>
- Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. http://cs.wellesley.edu/~cs215/Lectures/L00-HistoryHypermedia/www.artmuseum.net_w2vr.pdf
- No Solo Usabilidad: <http://www.nosolousabilidad.com>
- Programa de RTVE Ars Sonora. Miguel Álvarez-Fernández <https://www.rtve.es/play/audios/ars-sonora/>
- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX: Michael Rush; traducción Silvia Komet Dain*. Ed. Destino.
- Sonic Signatures – Audio Logo Database. <https://www.sonicsignatures.io/audio-logo-database>
- Treasure, J. Building In Sound. https://www.academia.edu/3588066/Building_in_Sound
- Treasure, J. <https://www.juliantreasure.com>
- Videocopilot. <https://www.videocopilot.net/tutorials/>
- ZKM – Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe – Colección y archivos: <https://zkm.de/en/collections-archives>

Se aportará bibliografía específica para cada unidad.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.