

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Teoría de los Medios Audiovisuales e Interactivos
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura. Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Enrique Royuela

2. PRESENTACIÓN

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 de sonido, vídeo, interacción física, redes y geolocalización.

Esta materia constituye una inmersión profunda en la introducción histórica y teórica de los medios audiovisuales e interactivos, abarcando tanto su aplicación en entornos artísticos y experimentales como su relevancia en el campo del diseño. A lo largo del curso, los estudiantes trazarán una línea de tiempo que abarca desde los orígenes del cine clásico hasta las fronteras contemporáneas de la realidad virtual, la inteligencia artificial y los videojuegos.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON02: Conocer la historia del diseño gráfico, analizando trabajos que permitan juzgarlos y evaluarlos críticamente.

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- *Asociar la interacción de dichos elementos para poder utilizar ese conocimiento o saber en el análisis y en el aprendizaje.*
- *Identificar las obras/movimientos de arte/diseño en sus contextos históricos, culturales y estilísticos, relacionando y asociando obras y movimientos artísticos separados a priori.*

COMP02: Conocimiento de la historia del arte, la arquitectura, el diseño, el diseño gráfico y los contenidos multimedia en 2D y 3D.

COMP03: Capacidad para 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 multimedia, siempre en el marco de la ética profesional.

4. CONTENIDOS

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 de sonido, vídeo, interacción física, redes y geolocalización.

La asignatura proporcionará a los estudiantes una comprensión sólida de las teorías subyacentes a los medios audiovisuales e interactivos, permitiéndoles analizar cómo estos medios impactan en la sociedad y la cultura contemporánea. Además, se fomentará una perspectiva crítica que los ayudará a participar en debates actuales sobre la convergencia de los medios, la *transmedialidad* y la convergencia digital, lo que les permitirá abordar proyectos de diseño con una perspectiva más informada y creativa.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/web conference
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación
- Aprendizaje experiencial

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
Lectura de temas de contenido	25
Seminarios	5
Debates, coloquios y mesas redondas	12
Análisis de casos	12
Exposiciones orales	6
Elaboración y presentación de informes/trabajos escritos	15
Actividades grupales en el aula	12
Trabajo autónomo	40
Tutorías	20

Pruebas presenciales de conocimiento	3
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	25
Seminario virtual (actividad síncrona)	5
Debates y coloquios a través de seminario virtual	12
Análisis de casos	12
Exposiciones orales mediante webconference	6
Elaboración de informes y escritos	15
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	12
Trabajo autónomo	40
Tutoría virtual	20
Pruebas presenciales de conocimiento	3
TOTAL	150

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 presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Casos	10-20%
Informes y escritos	10-25%
TOTAL	100%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Casos	10-20%
Informes y escritos	10-25%
TOTAL	100%

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 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	Semanas 1-3
Actividad 2	Semanas 4-6
Actividad 3	Semanas 7-9
Actividad 4	Semanas 10-12
Actividad 5	Semanas 13-15
Examen final	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

Con el objetivo de obtener una sólida base histórica y teórica, tanto en los medios audiovisuales tradicionales como en los interactivos, destacamos Aquí tienes estas dos obras de referencia para el seguimiento de la asignatura:

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Rush, M. (2002). Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX: Michael Rush; traducción Silvia Komet Dain. Ed. Destino.
- Bergala, A. El imperio de los sonidos. Ed. System TV
- CARRERAS, O. Test Sirius. <https://olgacarreras.blogspot.com/2011/07/siriusnueva-sistema-para-la-evaluacion.html>
- Julian Treasure <<https://www.juliantreasure.com>>
- Artesonoro <<http://www.uclm.es/artesonoro>>
- Ars Sonora <http://www.rtve.es/alicante/audios/ars-sonora/>
- Mediateletipos <<http://www.mediateletipos.net>>
- Marshall McLuhan Speaks <<http://marshallmcluhanspeaks.com>>
- McLuhan, M., & Ducher, P. (1996). Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano. Ed. Paidós. Barcelona.
- McLuhan, M. (1998). La galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores.
- Norman, D. A. (1998). La psicología de los objetos cotidianos. Editorial Nerea.
- No Solo Usabilidad <http://www.nosolousabilidad.com>
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION The Basics of User Experience Design: <<https://www.interaction-design.org>>
- Grau, O. (2003). Virtual Art: from illusion to immersion. MIT press. 4

- Lima, M. (2011). Visual complexity: <<https://www.visualcomplexity.com>>
- Media Art Net: <<https://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet>>
- Ars Electrónica Archive: <<https://www.aec.at/error/en/archive/>>
- Medialab-Prado. Visualizar: <<https://www.medialabprado.es/programas/visualizar>> ZKM <<https://zkm.de/en>>
- «El cine según Hitchcock». François Truffaut.
- «Multimedia: From Wagner to Virtual Reality». Randall Packer y Ken Jordan.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y 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

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.