

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA COMUNICACIÓN II. ESTRATEGIAS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26
CURSO: 2º
CARÁCTER: Optativa
SEMESTRE: 2º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16987

EQUIPO DOCENTE: Núria Yebra (nyebra@elisava.net)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Bloque-I. Fotografía

Esta asignatura pretende que el alumno aprenda a narrar mediante imágenes entendiendo los conceptos básicos de la narrativa elaborada y de la puesta en escena. En ella se aprenderá a percibir y analizar los colores de la imagen, su valor significativo y estético; Comprender las particularidades del arte secuencial e identificar los motivos visuales y familiarizarse con el repertorio gestual, de la tradición a la modernidad. El alumno va a adquirir vocabulario específico que permita dialogar y erigir un discurso propio ante otros profesionales de la imagen, consolidar los conocimientos de técnica en la fotografía y finalmente adentrarse en el mundo de la dirección de arte.

Bloque-II. Motion

En este segundo bloque de la asignatura se dotará al alumno de los conocimientos básicos relativos a las herramientas de animación de elementos gráficos con el objetivo de plasmar ideas y conceptos y representarlos utilizando el movimiento, siempre como eje principal, y el sonido como elemento complementario. Durante el transcurso de este bloque se explicarán los procesos de diseño, formalización y producción propios de los proyectos de *motion design* y como los conocimientos y herramientas relativas al diseño gráfico son la base para desarrollarlos.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

- Fundamentos prácticos y técnicos específicos de las herramientas propias de la metodología proyectual del diseño gráfico.
- Composición avanzada de textos.
- Aprendizaje de los procesos técnicos que permiten establecer la relación entre la creatividad y la producción industrial.
- Interpretación y transformación de la información cultural, periodística, publicitaria y comercial.
- Metodologías proyectuales de la disciplina del diseño gráfico. Lenguajes visuales y convenciones culturales.
- Procesos de investigación de contextos y usuarios.
- Procesos de composición en diferentes soportes de comunicación.
- Criterios de presentación, argumentación y defensa de proyectos de diseño gráfico.

Bloque-I. Fotografía

- La importancia de la narración. Narrativas elaboradas.
- El arte secuencial.
- El gesto cultural: de la tradición a la modernidad. La estructura gestual.
- Técnica y funcionamiento de una cámara.
- Dirección de arte.

Bloque-II. Motion

- Procesos de trabajo de proyectos audiovisuales.
- Análisis de referentes. Estudio de casos.
- Técnica y funcionamiento de herramientas de animación de grafismos.
- Desarrollo de proyectos de *motion design*.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- 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
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Adquiere agilidad compositiva de la triada; tipografía, color e imagen; matiza los mensajes a través de técnicas de narración visual.
- Transmite los proyectos de diseño gráfico haciendo uso de las herramientas digitales más adecuadas.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. Presenta y defiende un proyecto individual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	20	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	60	50

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1. Asistencia y participación en clase	20%	NO	P-1

Actividad-2. Bloque 1A Fotografía. Fotonovela	25%	SI*	P-5
Actividad-3. Bloque 1B Fotografía. Fotolibro	15%	NO	P-2
Actividad-5. Bloque 2A Motion. Ej. instrumentales	15%	NO	P-2
Actividad-6. Bloque 2B Motion. Proyecto Final	25%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normas de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Badger, Gerry. 2010. *Elliptical Narratives: Some Thoughts on the Photobook. The Pleasure of Good Photographs*. New York: Aperture Ideas.
- Chastel, André. 2004. *El gesto en el aire*. Madrid: Siruela.
- Shore, Stephen. 2009. *Lección de fotografía*. Barcelona: Phaidon.
- Freeman, Michael. 2013. *La narración fotográfica. Ensayo y Reportaje Visual*. Barcelona: Blume.
- Shaw, Austin. 2019. *Design for motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. New York: Routledge
- Braha, Yael, and Byrne, Bill. 2018. *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*. Burlington: Routledge.
- Shaoqiang, Wang. 2017. *Motion Graphics - 100 Design Projects You Can't Miss*. Promopress.
- Shaoqiang, Wang. 2020. *Typography for Screen: Type in Motion*. Hoaki Books.