GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA
COMUNICACIÓN I. NARRATIVAS AUDIOVISUALES

AÑO ACADÉMICO: 2026-27
CURSO: 2º
CARÁCTER: Optativa
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 17007

EQUIPO DOCENTE: Nuri Yebra nyebra@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS
En el primer bloque de la asignatura introduciremos la lectura y visualización de datos de procesos y narrativas mediante herramientas *open source*. En este bloque el alumnado adquiere conocimientos generales sobre la visualización de datos y conocimientos específicos acerca de la visualización de procesos y narrativas, entendidos como sistemas de interacciones.

El segundo bloque de la asignatura pretende que el alumnado adquiera conocimientos sobre la narrativa audiovisual, herramientas y recursos para poder construir discursos que formen parte de sus experiencias interactivas o de su comunicación. Se dará especial importancia al estudio de las oportunidades que nos brindan los diferentes medios y como estos nos permiten generar discursos no lineales que a su vez conforman estrategias de comunicación globales con el uso de una narrativa transmedia.

En el tercer bloque trabajaremos en la representación visual mediante la experimentación estética con el objetivo de la adecuada emisión de mensajes simples y complejos. La Dirección de Arte como último o primer eslabón para la adecuada emisión de mensajes. Dominio de los diferentes elementos y herramientas del *mixed media* para generar códigos estéticos que añadan significado a la capa de investigación, idea y formalización de los proyectos.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)
Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS
Bloque Genéricos
- Fundamentos prácticos y técnicos específicos de las herramientas propias de la metodología proyectual del diseño de experiencias interactivas.
- Diseño de proyectos de interacción Human computer interaction (HCI), Systems Interaction, Human to human interaction (desarrollo teórico y práctico).
- Diseño de interficies: gráficos, tangibles, sonoros, gestuales, lúdicos, críticos y de futuro.
- Diseño de prototipos: fabricación digital, physical computing, wearable technology.
- Diseño de instalaciones interactivas: implicaciones en el espacio, experiencia de público (usuario), datos, sensores, y otros tecnologías de interacción en entorno de espacio público i.e. calle, museos, galerías, espacios creativos.
- Cultura tecnológica: antropología de la interacción entre el humano y las máquinas en escenarios futuros, teoría y arqueología de los medios.
- Historia especializada de experiencias interactivas: análisis de caso, relaciones entre marco cultural, tecnología y especificidades profesionales, referentes contemporáneos.
- Experimentación y manipulado de materiales a fin de llevar el plano a la tercera dimensión.
- Lenguajes artísticos: Introducción a los conceptos de forma, volumen, color y materia.
- Inmersión en el dibujo analítico y descriptivo en la representación de lo digital
- Aplicación de códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas.
- Identificación y desarrollo del lenguaje propio: haciendo uso de los procesos técnicos, materiales y conceptuales del curso.

Bloque-I. Visualización de Datos: Procesos y Narrativas
- Introducción a la visualización de datos
- Visualización de sistemas e interacciones

- Herramientas básicas para la representación de datos.
- Aplicación a un estudio de caso

Bloque-II. Narrativas audiovisuales

- Introducción a la estructura, técnicas y herramientas narrativas audiovisuales
- Narrativa transmedia
- Estudio de casos
- Herramientas audiovisuales, gráficas y sonoras.
- Aplicación de la metodología proyectual para poder desarrollar piezas audiovisuales

Bloque-III. Dirección de Arte

- Introducción al mensaje, la palabra, y la imagen
- Introducción a la Dirección de Arte
- Herramientas básicas, tipografía, forma, color, composición
- Aplicación de códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas transmedia

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PB-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- PC-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a
- PD-Sesiones de tutoría en grupo 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.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- 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.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Utiliza un lenguaje respetuoso con la cuestión de género, tanto en las producciones orales como escritas.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño de experiencias interactivas respecto a un enfoque personal.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones de la tecnología en la práctica del diseño.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño de experiencias interactivas.
- Transmite los proyectos de diseño de experiencias interactivas haciendo uso de las herramientas digitales y tecnologías de interacción contemporánea más adecuadas.
- Innova en las nuevas interacciones humano-máquina y máquina humano.

- 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	10	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	25	40	40
P6-Defensa pública de proyectos	10	20	20

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 Realización de ejercicios en el aula y participación en clase	10%	NO	P-1
Bloque 1. Actividad-2 Visualización de datos	20%	NO	P-2/P-5
Bloque 2. Actividad-3 Narrativas Audiovisuales	25%	SI*	P-2/P-5
Bloque 2. Actividad-4 Dirección de Arte	25%	SI*	P-2/P-5
Bloque 3. Actividad-5 Presentación Final	20%	NO	P-6

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 (Normes 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

- Canet, F., Prosper, J. 2009. *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Sintesis.
- Scolari, C. 2013. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan.* Barcelona: Deusto

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.