



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES@taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Taller de Proyectos Multimedia

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	3 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Gonzalo Ovejero

Presentación de la asignatura

Creación de proyectos multimedia. Conceptos de diseño aplicados a un proyecto multimedia interactivo. Representación de ideas mediante una multiplicidad de medios de expresión. Utilización de aplicaciones multimedia como herramientas de integración.

Competencias

CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG05	Conocimientos básicos de la profesión.
CG08	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG13	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG18	Habilidades interpersonales.
CG19	Liderazgo.
CG20	Capacidad de trabajar con un equipo interdisciplinario.
CG26	Diseño y gestión de proyectos.
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor.
CG29	Interés por la calidad.
CG30	Orientación a resultados.
CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
CE12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
CE23	Capacidad de comunicación.
CE24	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
CE30	Capacidad de perseverancia.
CE31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística.
CE32	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
CE43	Habilidad para establecer sistemas de producción.
CE44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
CE45	Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.
CE46	Habilidad para realizar proyectos interactivos con repercusión social y mediática.
CE47	Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Identificar las fases y procesos de la creación multimedia.
2. Manejar las funciones básicas de herramientas de diseño y edición.
3. Identificar los elementos gráficos que componen un proyecto.
4. Entender los conceptos específicos de diseño aplicados a la animación gráfica.
5. Representar ideas a través de grafismos y animaciones.
6. Entender el papel del usuario en un proyecto interactivo.
7. Integrar elementos de diferentes disciplinas audiovisuales en un producto final.

Metodología docente

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las tecnologías digitales como herramientas de creación plástica. Arte generativo, arte interactivo, experiencias inmersivas y video mapping. 2. Soportes y medios. 3. Ideación y conceptualización de proyectos multimedia. <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de la información y de la interactividad. - Estructura de los proyectos multimedia. - Prototipado. - Experiencia de usuario en la práctica artística multimedia. - Planificación y viabilidad. 4. Aplicación e implementación. 5. Diseño y desarrollo de un proyecto multimedia.
----------------	--

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	24 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	3 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	59 horas
<i>AF5</i>	Debates presenciales y/o en línea.	2 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	2 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del profesor.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

Pruebas (*)	Reevaluable/no reevaluable	Nota mínima si/no	Ponderación en %
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales (orales y/o escritas).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	10%
SE2 Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos (individuales o colectivos).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	80%
SE3 Participación en clase, foros y debates.	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- A Bal, M., (2009). *¿Arte narrativo? Reflexiones discontinuas en 10.000 Francos de recompensa (El museo de arte contemporáneo vivo o muerto)*. Barcelona: Actar
- Barthes, R. (1974). *Introducción al análisis estructural del relato en Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bourriaud, N. (2007). *Posproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Colmenar Santos, A. (2005). *Diseño y desarrollo multimedia*. Madrid: Ra-Ma.
- Fischer-lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores.
- García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires: Katz editores.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra Signo e imagen.
- Gómez Alonso, R. (2003). *El museo: espacio creativo en Icono14. Vol 1, n2*. Madrid.
- Gómez Alonso, R. (2007). *Cultura audiovisual. Itinerarios y rupturas*. Madrid: Laberinto Comunicación.
- Gómez Alonso, R. (2011). *Narrativas transmediáticas en contextos artísticos y socioculturales en Actas Innovación Didáctica en Narrativa Audiovisual*. Madrid: Icono14
- Guasch, A., (2009). *Autobiografías visuales*. Madrid: Siruela.
- Heartney, E., (2008). *Arte & Hoy*. New York: Phaidon.
- Lunenfeld, P. (2001). *The Digital Dialectic*. Cambridge: MIT.
- Picazo, G., y Ribalta, J., [eds.](2003). *Indiferencia y singularidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art*. Brescia: Link Editions
- Reas, C., & Fry, B. (2007). *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT.
- Sánchez, J., Y Prieto, Z. (2010). *Teatro*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Tribe, M., Jana, R., & Grosenick, U. (2007). *New Media Art*. Köln: Taschen.
- Varillas, R. (2009). *La arquitectura en viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.
- V.V.A.A. (2010). *El tiempo expandido*. Madrid: La Fábrica PhotoEspaña.
- Wallis, B. [ed.] (2001). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.
- Yates, S., [ed.] (2002). *Poéticas del espacio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia Making It Work*. New York: McGraw-Hill.
- Bou i Bauza, G. (2003). *El Guión multimedia*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York: Princeton Architectural Press.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- Bass, S. – Why Man Creates
- Carson, D. – *Artist Series*
- Cid, M. & Pantaleón, P. – *Visualist: Those Who See Beyond*
- Hustwit, G. – Helvetica, the Graphic Remix Project
- Keys, W. – Milton Glaser: *To Inform and Delight*

SITIOS WEB DE INTERÉS

<https://www.shortoftheweek.com/channels/motion-graphics-style/>

<http://motiongraphics.nu/category/short-movie/>

<http://blog.fidmdigitalarts.com/blog/seven-inspiring-motion-graphic-infographic-short-films-that-educate-and-entertain/>

<https://ars.electronica.art/>

<https://mmdad.art/>

<https://luzmadridfestival.com/>

<https://www.barcelona.cat/llumbcn/es/>

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso. La asistencia es obligatoria.