



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID

PROCESO DE  
COORDINACIÓN DE LAS  
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Arquitectura

# ANX-PR/CL/001-01

## GUÍA DE APRENDIZAJE

### ASIGNATURA

**33000984 - Instrumentos Para La Mediación**

### PLAN DE ESTUDIOS

03BB - Máster Universitario En Co-Mediación Arquitectónica

### CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2025/26 - Segundo semestre

## Índice

---

### Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	2
4. Descripción de la asignatura y temario.....	2
5. Cronograma.....	4
6. Actividades y criterios de evaluación.....	6
7. Recursos didácticos.....	7

## 1. Datos descriptivos

---

### 1.1. Datos de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura</b>	33000984 - Instrumentos para la Mediación
<b>No de créditos</b>	3 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Curso</b>	Primer curso
<b>Semestre</b>	Segundo semestre
<b>Período de impartición</b>	Febrero-Junio
<b>Idioma de impartición</b>	Castellano
<b>Titulación</b>	03BB - Máster Universitario en Co-Mediación Arquitectónica
<b>Centro responsable de la titulación</b>	03 - E.T.S. De Arquitectura
<b>Curso académico</b>	2025-26

## 2. Profesorado

---

### 2.1. Profesorado implicado en la docencia

<b>Nombre</b>	<b>Despacho</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Horario de tutorías *</b>
Licinia Aliberti (Coordinador/a)		licinia.aliberti@upm.es	- -
Federico Luis Del Blanco Garcia		federicoluis.delblanco@upm. es	Sin horario.
Jara Muñoz Hernandez		jara.munoz@upm.es	Sin horario.

\* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

## 3. Competencias y resultados de aprendizaje

---

### 3.1. Competencias

RA10 - Utilizar las herramientas web, software de código abierto y tecnologías digitales para comunicar proyectos de co-mediación arquitectónica. TIPO: Habilidades o destrezas.

RA6 - Conocer, identificar, comprender y discernir las fuentes técnicas y científicas, así como los métodos de investigación en el campo de la co-mediación arquitectónica. TIPO: Conocimientos o contenidos.

### 3.2. Resultados del aprendizaje

RA1 - RA21 - Capacidad para comprender los fundamentos históricos, teóricos y/o metodológicos e identificar las variables y sus categorías dentro de los procesos y estrategias de la co-mediación arquitectónica.

RA2 - RA22 - Capacidad para proponer hipótesis y/u objetivos de investigación y diseñar e implementar metodologías para su aplicación en el campo de la co-mediación arquitectónica.

## 4. Descripción de la asignatura y temario

---

### 4.1. Descripción de la asignatura

Esta materia tiene como objetivo dotar de capacidades instrumentales al alumno para posibilitar el desarrollo de los diferentes proyectos que se suceden a lo largo del máster, así como confrontar métodos y planteamientos de un posicionamiento crítico con respecto (y sin respeto) a la herramienta como posibilitadora del proyecto.

Esto se llevará a cabo a través del conocimiento de todas aquellas herramientas y habilidades analógicas y/o informáticas necesarias para generar procesos conducentes a mensajes o estrategias comunicativas en código oral, escrito y gráfico, en entornos audiovisuales, hipermediales o en la realidad aumentada.

## 4.2. Temario de la asignatura

1. Criterios de maquetación y diseño de productos editoriales
2. Fundamentos de tipografía
3. Edición de imágenes
4. Mapeado y generación de diagramas
5. Infografía y representación de datos
6. Edición lineal de vídeo
7. Formatos de imagen y vídeoconvertidores
8. Efectos de video
9. Programas de edición de video open source o con licencia educativa
10. Animación, ajustes de color y composición 2D de video
11. Inteligencia Artificial
12. Hablar en público (public speaking)

## 5. Cronograma

### 5.1. Cronograma de la asignatura \*

Sem	Actividad tipo 1	Actividad tipo 2	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	<p><b>Presentación del curso. Método de trabajo y organización de las actividades. Introducción al uso de las herramientas</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
2	<p><b>Criterios de maquetación y diseño de productos editoriales</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
3	<p><b>Fundamentos de tipografía</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
4	<p><b>Edición de imágenes</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
5	<p><b>Mapeado y generación de diagramas</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
6	<p><b>Infografía y representación de datos</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			
7	<p><b>Revisión de productos editoriales</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			<p><b>Creación de un documento editorial completo de textos, imágenes y diagramas, maquetado de forma coherente y propositiva según los criterios experimentados.</b> TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación Progresiva Presencial Duración: 21:00</p>
8	<p><b>Presentación del módulo de vídeo. Método de trabajo y organización de las actividades. Introducción al uso de las herramientas</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>			

9	<b>Edición lineal de vídeo.</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			
10	<b>Formatos de imagen y videoconvertidores</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			
11	<b>Efectos de vídeo</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			
12	<b>Programas de edición de vídeo open source o con licencia educativa</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			
13	<b>Animación, ajustes de color y composición 2D de vídeo</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			
14	<b>Revisión de vídeo y animaciones</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio			<b>Creación de un documento de vídeo editado de forma coherente y propositiva según los criterios experimentados.</b> TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación Progresiva Presencial Duración: 21:00
15				
16				
17				

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

## 6. Actividades y criterios de evaluación

### 6.1. Actividades de evaluación de la asignatura

#### 6.1.1. Evaluación (progresiva)

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
7	Creación de un documento editorial completo de textos, imágenes y diagramas, maquetado de forma coherente y propositiva según los criterios experimentados.	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	21:00	50%	5 / 10	RA10 RA6
14	Creación de un documento de vídeo editado de forma coherente y propositiva según los criterios experimentados.	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	21:00	50%	5 / 10	RA10 RA6

#### 6.1.2. Prueba evaluación global

No se ha definido la evaluación sólo por prueba final.

#### 6.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

### 6.2. Criterios de evaluación

En esta asignatura se plantea una evaluación progresiva de los trabajos realizados por los estudiantes durante el curso. Los criterios de evaluación tendrán en cuenta la asistencia a las clases previstas, la implicación activa de los estudiantes tanto en el trabajo de clase como en el de casa y finalmente los resultados obtenidos durante el curso. En particular, se realizará una evaluación progresiva de los trabajos del alumnado en la cual se asigna el 50% del peso a las actividades relativas al tema de vídeo y animaciones y el restante 50% a las actividades sobre el tema de productos editoriales. Se evaluarán las competencias adquiridas en el uso y experimentación creativa de las herramientas propuestas, así como la actitud y espíritu propositivo mostrado por los estudiantes.

## 7. Recursos didácticos

### 7.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Elam, Kimberly. 2006. Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía. Ed. Gustavo Gili	Bibliografía	Acceso online: <a href="https://elibro.net/es/ereader/upm/45493">https://elibro.net/es/ereader/upm/45493</a>
Kane, John. 2012. Manual de tipografía. Ed. Gustavo Gili	Bibliografía	
Muller-Brockmann, Josef. 1982. Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Ed. Gustavo Gili.	Bibliografía	
Munari, Bruno. 2016. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual. Ed. Gustavo Gili	Bibliografía	
Sahara, Timothy. 2004. Diseñar con y sin retícula. Ed. Gustavo Gili	Bibliografía	
Shaoqiang, Wang. 2018. Playful Data. Graphic design and illustration for infographics. Ed. Promopress	Bibliografía	
Shimago Graphica	Recursos web	Herramienta de acceso abierto ( <a href="https://www.graphica.app/">https://www.graphica.app/</a> )
Datawrapper	Recursos web	Herramienta en línea gratuita ( <a href="https://www.datawrapper.de/">https://www.datawrapper.de/</a> )
The Data Visualisation Catalogue	Recursos web	<a href="https://datavizcatalogue.com/search.html">https://datavizcatalogue.com/search.html</a>
DensityDesign	Recursos web	<a href="https://densitydesign.org/about/">https://densitydesign.org/about/</a>
The Chartmaker Directory	Recursos web	<a href="http://chartmaker.visualisingdata.com/">http://chartmaker.visualisingdata.com/</a>