

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Narrativas Transmediáticas
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	4º
<b>ECTS</b>	6 ECTS (150 horas)
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Segundo semestre
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Álvaro Daza Hernández

## 2. PRESENTACIÓN

Conocimiento de los fundamentos narrativos de los diferentes medios: cine, televisión, cómic, literatura, música y videojuegos. Análisis de tendencias del mercado. Diseño de propiedades intelectuales con desarrollo franquiciado.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- 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.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**Competencias transversales:**

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

**Competencias generales:**

- CG1: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG4: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de animación teniendo en cuenta las tendencias temporales de la industria de la animación.

**Competencias específicas:**

- CE03: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de animación, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE05: Capacidad para discriminar las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como la animación, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- CE23: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Conocer la evolución de los medios audiovisuales e interactivos y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- RA2: Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB3, CB4, CB5, CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT12, CT16, CE03, CE05, CE23	<b>RA1:</b> Conocer la evolución de los medios audiovisuales e interactivos y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
	<b>RA2:</b> Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.

## 4. CONTENIDOS

- Principios del transmedia.
- Nodos y “cartografía” transmedia.
- Participación del usuario.
- Estructuras narrativas interactivas.
- Narrativa emergente.
- Narrativa serializada.
- Mecanismos narrativos según el género del relato.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS).

## 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
Clases Magistrales	20 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	30 h

Exposición oral de trabajos	10 h
Investigaciones y proyectos	30 h
Informes y escritos	30 h
Trabajo autónomo	26 h
Tutoría, seguimiento académico	20 h
Pruebas de conocimiento	4 h
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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
Entrega y presentación de trabajos	30%
Pruebas de Conocimiento	70%

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 tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 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 de conocimientos y trabajo final, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de las pruebas de conocimiento finales, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como obligatorias deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

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 de conocimientos y trabajo final, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de las pruebas de conocimiento finales, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como obligatorias deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

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. Estrategia Transmedia	Semana 3-4
Actividad 2. Estrategias de participación de usuarios	Semana 6-7
Actividad 3. La narración emergente	Semana 9-10
Actividad 4. Narración cámaras 360º	Semana 11-13
Actividad 5. Trabajo Final	Semana 14-18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Aristóteles, 1990, Retórica, Madrid, Gredos, TRAD. Quintín Racionero
- Bal, M. 1990, Teoría de la narrativa: (Una introducción a la narratología)
- Chatman, S. 1990, Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine,
- Field, S. 1984, El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso, Madrid, Plot Ediciones

- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Juul, J. 2005, Half-real Videogames between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press
- Luna, J. 2021, El auge de la narrativa transmedia y la transformación de los géneros periodísticos tradicionales
- Mark J. P. Wolf, 2001, The Medium of the Video Game, University of Texas Press
- Monchán, J. 2015. Emergencia en el apocalipsis zombie. Mecanismos para la creación de narrativas emergentes en DayZ, adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comuniación, nº9.
- Murray, J. 1997, Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la Narrativa en el Ciberespacio, Paidós
- Scolari, C. 2014, Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital, Anuario AC/E de Cultura digital
- Sepúlveda, E., Suárez, C. 2017, Transmedia e Intertextualidades. Apuntes para la formación de competencias narrativas, Revista Internacional de Cultura Visual, 4.
- Swain, D. 1976, Film scriptwriting, New York, Ed. Hastings House.
- Turkle, S. 1997, La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Paidós

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA 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](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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.