

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Narrativas Transmediáticas
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	4º
ECTS	6 ECTS (150 horas)
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	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:

- CT1: 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.
- CT2: 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.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT5: 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.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales animados y su especificidad cultural
- CE7: Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como la animación, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- CE21: Conocimiento para aplicar los principios de la narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales animados.
- CE22: Aplicación de los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos animados.
- CE38: 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, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT18, CE6, CE7, CE21, CE22, CE38	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.

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	50
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	35
Trabajo autónomo	40
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25
TOTAL	150

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 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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

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. 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:

- Scolari, C. 2014, Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital, Anuario AC/E de Cultura digital
- Luna, J. 2021, El auge de la narrativa transmedia y la transformación de los géneros periodísticos tradicionales
- 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.
- Sepúlveda, E., Suárez, C. 2017, Transmedia e Intertextualidades. Apuntes para la formación de competencias narrativas, Revista Internacional de Cultura Visual, 4.
- Chatman, S. 1990, Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine,
- Bal, M. 1990, Teoría de la narrativa: (Una introducción a la narratología)
- Juul, J. 2005, Half-real Videogames between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press
- Turkle, S. 1997, La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Paidós
- Murray, J. 1997, Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la Narrativa en el Ciberespacio, Paidós
- Aristóteles, 1990, Retórica, Madrid, Gredos, TRAD. Quintín Racionero
- Mark J. P. Wolf, 2001, The Medium of the Video Game, University of Texas Press
- Field, S. 1984, El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso, Madrid, Plot Ediciones
- Swain, D. 1976, Film scriptwriting, New York, Ed. Hastings House.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.