

## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Creación de productos audiovisuales y multimedia
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado en Comunicación Audiovisual
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Básica
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Segundo
<b>SEMESTRE:</b>	Segundo
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Dra. Ana Visiers Elizaincin
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	ana.visiers@uneatlantico.es

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• TEMA 1. Narrativas digitales             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Introducción a las narrativas digitales</li> <li>1.2. Tecnologías y retos inmersivos</li> <li>1.3. Transmedia</li> </ul> </li> <li>• TEMA 2. Nuevos géneros y formatos             <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Novelas Visuales, Juegos de Rol, LARP</li> <li>2.2. Nuevos escenarios creativos: teatro transmedia y creación colaborativa</li> <li>2.3. Universos sonoros</li> </ul> </li> <li>• TEMA 3. El documental interactivo             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Análisis del formato del webdoc</li> <li>3.2. Creación y diseño</li> <li>3.3. Realización y postproducción</li> </ul> </li> <li>• TEMA 4. Fronteras entre la ficción y No ficción             <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. En las fronteras de la ficción</li> </ul> </li> </ul>



- 4.2. Tecnologías emergentes: ChatGPT y la creación IA frente al periodismo  
4.3. Ciudadab@s cÍborg

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes adquieran la:

- CG1 - Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG2 - Capacidad para desarrollar pensamiento crítico en la investigación y la actividad profesional.
- CG3 - Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4 - Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los alumnos sean capaces de:

- CE21 - Desarrollar destrezas para la creación de productos audiovisuales en entornos multimedia.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Poseer conocimientos sobre el funcionamiento de la Web 2.0. y sus posibilidades para la creación de productos multimedia.
- Conocer las características específicas que diferencian el lenguaje multimedia de otros.
- Identificar las herramientas multimedia de mayor uso y difusión en el campo profesional.
- Conocer las herramientas para integración de medios e interacción social
- Analizar las tendencias en creación de productos multimedia
- Practicar la creación y gestión de productos multimedia.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos
- Trabajo autónomo

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	12
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	10.5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	15
Actividades autónomas	Preparación de clases	22.5
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)	30
	Trabajo en campus virtual	7,5
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7.5

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Actividad individual	5%
	Proyecto Transmedia	25%
	Examen parcial	20%
Evaluación final	Prueba final teórico-práctica	50%

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de una prueba teórico-práctica con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Ávila, C. (2019). *Estrategias y marketing de contenidos*. Anaya Multimedia.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press.
- Orihuela, J. L. (2021). *Culturas digitales. Textos breves para entender cómo y por qué internet nos cambió la vida*. Pamplona: Ediciones Eunete.
- Tejedor, S. (2015). *Técnicas y herramientas en la creación de productos multimedia*. Material didáctico propio de la institución.
- Scolari, C. A. (2022). *La guerra de las plataformas: del papiro al metaverso*. Barcelona: Anagrama.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T.I. (2015). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge.
- Martori-Muntsant, A. (2023). Las dinámicas multimedia y transmedia en la prensa de proximidad: ¿utopía o realidad? Un análisis del caso catalán. *Revista Mediterránea de Comunicación*.
- Orihuela, J.L. (2003). *Los 10 paradigmas de la e-Comunicación*. Trabajo presentado en V Foro de Investigación Europea en Comunicación: La Comunicación: Nuevos Discursos y Perspectivas, Madrid.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Planeta

#### WEBS DE REFERENCIA:

- Behance <https://www.behance.net/>
- Datawrapper (n.d.). <https://www.datawrapper.de/>
- El cañonazo transmedia (n.d.). <http://elcanonazo.com/>
- Laboratorio de Innovación Audiovisual Rtve: <http://www.rtve.es/lab/>
- Mediapro <https://www.mediapro.tv/es/audiovisual/centros-produccion>
- Scolari, C. (n.d.). *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/>

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

No aplica.