



**Guía Académica de la asignatura
"Historia de las tecnologías de la información:
de la multimedia a la transmedia"**

**GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS
DE NARRATIVA TRANSMEDIA
Curso 2019-20**

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura	HISTORIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN: DE LA MULTIMEDIA A LA TRANSMEDIA	
Carácter	Básico <input type="checkbox"/> Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/> Prácticas Externas <input type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	LENGUAJE TRANSMEDIA	
Curso	Semestre	Créditos
Primero	Primero	6 ECTS
Profesor/a	Núria Hernández Sellés	
Despacho	Teléfono	E-mail
Vicedecanato Narrativas Transmedia	917401980	nuria@lasallescampus.es
Horario de Tutorías	Miércoles de 12:30 a 14:00	
Horario de Clases	<i>Dejar en blanco</i>	
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 12 de septiembre al 19 de enero	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 17 al 29 de junio (asignaturas del 1º semestre)	

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas: “Diseño de escenarios y lenguaje omnicanal” y “Narrativa Transmedia”, con las que se establece una especial vinculación.

3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- E1: Conocer la evolución histórica de las narrativas, desde los primeros relatos hasta el paradigma de la transmedia.
- E2: Revisar la historia de los grandes mitos y profundizar en la historia de las historias “el relato original” haciendo un recorrido por el folklore y los grandes mitos que han trascendido.
- E3: Aprender a diseccionar una historia, identificando los principales elementos narrativos. conciencia de los colectivos destinatarios de la narrativa y lenguaje transmedia.
- E4: Comprender la transición de la narrativa tradicional a la convergencia mediática.
- E5: Entender el concepto y la aplicación de la narrativa transmedia y en concreto el rol de la audiencia.
- E6: Conocer las características y tipologías de la narrativa transmedia.
- E7: Conocer las distintas plataformas y realizar una aproximación a sus lenguajes.
- E8: Aprender a diseñar una biblia transmedia.
- E9: Aprender a contar historias.
- E9: Diseñar un proyecto transmedia con un lenguaje (narrativo y audiovisual) coherente y transversal con las distintas plataformas priorizando el rol activo de la audiencia.
- OA1: Comprender el sentido de la narrativa en la vida de las personas.
- OA2: Trabajar la confianza personal para narrar desde la autenticidad: narrarse a uno mismo y desarrollar narrativas propias en distintos medios.
- OA3: Desarrollar la conciencia de cultura y biología asociada a la identidad personal y a los modelos de identidad que se observa en los medios.

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E4. Desarrollar narrativas a través de diferentes formatos mediáticos que consigan vincular a las audiencias.
- E5. Ser capaz de analizar la aplicación de la transmedia en distintos entornos profesionales, aprovechando su potencial para conectar personas, para facilitar los flujos de información y la formación continua.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T9. Habilidades en las relaciones interpersonales
- T10. Reconocimiento a la diversidad y multiculturalidad
- T12. Compromiso ético
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N3. Responsabilidad: desempeñar las diferentes funciones encomendadas de forma eficiente teniendo capacidad de actuar conforme a principios sólidos que permitan preservar la estabilidad de la organización y sus componentes y, de modo más general, el orden social.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	Identidades y narrativas		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	15	20	2
Descripción del contenido del bloque			
<p>Analizar la trascendencia de la narrativa en la vida de los seres humanos y el comportamiento de las personas alrededor de las narraciones.</p> <p>Vincular el desarrollo de identidades y narrativas con las oportunidades que se generan la ecología de medios; integrando la parte biológica y cultural de los seres humanos.</p> <p>Cultura y biología en nuestra propia historia; en busca de la autenticidad narrativa.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Fontana, J. (2019) <i>Capitalismo y democracia. 1756-1848. Cómo empezó este engaño</i>. Editorial Crítica</p> <p>Lanier, J. (2019) <i>El futuro es ahora. Un viaje a través de la realidad virtual</i>. Debate.</p> <p>Broncano, F. (2016) <i>La melancolía del Ciborg</i>. Madrid: Herder Editorial.</p> <p>Russ, J. (2018) <i>Cómo acabar con la escritura de las mujeres</i>. Editorial Dos Bigotes/Editorial Barret</p> <p>Jung, C. G. (1995) <i>El hombre y sus símbolos</i>. Barcelona: Paidós</p> <p>Ruiz de Velasco, A. Abad, J. (2019) <i>El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego</i>. Barcelona: Graó</p> <p>Campell, J. (2015) <i>Diosas: misterio de lo divino femenino</i>. Atalanta.</p> <p>Highsmith, P (2003). <i>Suspense: como se escribe una novela de intriga</i>. Barcelona: Anagrama</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Broncano, F. (2016) <i>La melancolía del Ciborg</i>. Madrid: Herder Editorial.</p> <p>Broncano, F. (2013) <i>Sujetos en la niebla</i>. Madrid: Herder Editorial.</p> <p>Alba Rico, S. (2016). <i>Ser o No Ser (Un Cuerpo)</i>. Madrid: Seix Barral</p>			

Bloque 2	NARRATIVAS QUE TRASCIENDEN		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	15	20	2
Descripción del contenido del bloque			
<p>Historias que se repiten: análisis del carácter de las historias que trascienden.</p> <p>Mismas narrativas en distintos medios. Historias que se despliegan en el tiempo y los espacios.</p>			

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia
Bibliografía básica del bloque

Orenstein, C. (2003) *Caperucita al desnudo*. Editorial Crítica

Ovidio. (2012) *Metamorfosis*. Madrid: Gredos

Apuleyo, L. (1901). *El asno de oro*. Madrid: S.L.U. ESPASA LIBROS

Petronio, A. (2010). *Satyricon*. Madrid:Gredos

Bal, M. (1998). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la Narratología)*. Madrid: Cátedra.

Campell, J. (2018) *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica

Campell, J. (2013) *Imagen del mito*. Ediciones Atalanta, S.L.

Campell, J. (2014) *Los Mitos. Su impacto en el mundo actual*. Kairós

Broncano, F., Hernández, D. (2010) *De Galatea a Barbie: Robots y otras figuras de la construcción femenina*. Madrid: Lengua de trapo.

Scolari, C., Bertetti, P., Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Palgrave Pivot: Macmillan

Bibliografía complementaria del bloque

Jenkins, H. (2010) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

Bettelheim, B. (2006). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Madrid: Crítica

Bloque 3		ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas	
1	15	20	2	
Descripción del contenido del bloque				
Ecología de los medios: desarrollo de una mirada crítica. La dualidad de los medios: ¿Quién tiene el control?				
Bibliografía básica del bloque				
Jenkins, H. (2010) <i>Convergence Culture: Where Old and New Media Collide</i> . New York: NYU Press.				
Scolari. (2013). <i>Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona: Grupo Planeta				
McLuhan, M., Fiore, Q. (1967). <i>The medium is the message: An inventory of effectism</i> . NuevaYork: Bantam.				
Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., Steiff, J. (2015). <i>Transmedia: One Story, Many Media</i> . London, UK: CRC Press.				
Kent, S. L. (2016) <i>La Gran historia de los videojuegos</i> . NOVA				
Bibliografía complementaria del bloque				
Scolari. (2014). <i>Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá)</i> . Barcelona: Grupo Planeta				

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

--

Bloque 4		PROYECTOS TRANSMEDIA	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	15	20	2
Descripción del contenido del bloque			
¿Qué caracteriza los proyectos transmedia? Análisis de proyectos e identificación de variables para generar y evaluar proyectos transmedia.			
Bibliografía básica del bloque			
Jenkins, H. (2006). <i>Fans, Bloggers and Gamers</i> . Nueva York: New York University Press. Lee, E. (2012). <i>The Art of inmersión</i> . Nueva York: WW Norton & Co. Bernardo, N. (2011). <i>The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms</i> . Lisboa: Beactive Books Scolari. (2013). <i>Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona: Grupo Planeta Lastowka, G. (2008). <i>User Generated Content and Virtual Worlds</i> . <i>Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law</i> . Vol. 10, no. 4. 893-917.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Clarke. M.J. (2013). <i>Transmedia Television: New Trends in Network Serial Production</i> . Londres: Bloomsbury.			

Bloque 5		DISEÑO DE PROYECTOS TRANSMEDIA	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
2	20	30	4
Descripción del contenido del bloque			
Oportunidades de creación: diseño de proyectos transmedia en base al análisis de casos.			
Bibliografía básica del bloque			
Jenkins, H. Ford, S. & Green, J. (2013). <i>Spreadable media: creating value and meaning in a network culture</i> . Nueva York: New York University Press. Pratten, R. (2011). <i>Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners</i> . (Paperback). London, UK: CreateSpace Bernardo, N. (2011). <i>The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms</i> . Lisboa: Beactive Books			

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

Scolari. (2013). <i>Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona: Grupo Planeta

Bibliografía complementaria del bloque

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

6. METODOLOGÍA		
Interacción con el profesorado		
Sesión magistral <input type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>
Características de la metodología y elección del proceso de trabajo		
<p>Con el fin de comprender la importancia de las narrativas en las vidas de las personas y de ir en búsqueda de nuestra identidad narrativa, el proceso de trabajo parte del análisis de la identidad y narrativa individual de cada alumno, que integra su parte biológica y cultural. Trataremos de narrarnos a nosotros mismos desde distintos lugares y de analizar cómo se narran los seres humanos en distintos medios: cómo se muestra la identidad y cómo se despliegan las historias.</p> <p>Exploraremos la historia de las historias y su contexto cultural y psico-social.</p> <p>Analizaremos la estructura de las historias que impactan en los seres humanos.</p> <p>Conoceremos la historia de la narrativa transmedia y revisaremos los medios de transmisión. Con un carácter crítico se analizará el potencial y las limitaciones de los medios para desplegar las narrativas.</p> <p>Se tratará de identificar las variables que caracterizan los proyectos transmedia y se analizarán distintos casos para finalizar diseñando un proyecto transmedia que pueda ser aplicado en un contexto real.</p>		
Descripción de la metodología		
Se trabajará por proyectos con un carácter grupal, aprovechando el potencial del grupo para el crecimiento individual.		
Trabajo autónomo		
Trabajos y tareas individuales <input checked="" type="checkbox"/> Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Estudio y/o preparación de la asignatura <input type="checkbox"/> Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/>		
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado		
Los estudiantes dedicarán el tiempo de trabajo autónomo a perfeccionar sus proyectos.		

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)

No hay tutorías programadas como tales. Los estudiantes pueden solicitar tutorías presenciales u online en cualquier momento.

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	0 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	60 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	20 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	50 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	0 h	
	Lecturas y ampliaciones	20 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	20 %
Trabajo en grupo	80 %	Exposición en clase	0 %
Portafolio	0 %	Participación	0 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)

Es requisito una asistencia del 60% para poder evaluarse según criterios establecidos para la convocatoria ordinaria.

Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Los estudiantes presentarán sus trabajos individuales y de grupo en clase o bien online.

Los criterios fundamentales de evaluación serán:

En la guía de trabajo de cada bloque se especifican las actividades y los criterios de evaluación que se van a proponer.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	JORNADAS DE ACOGIDA				
2	Identidades y narrativas.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo individual y en equipo	Trabajo individual y en equipo
3	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo individual y en equipo	Trabajo individual y en equipo
4	Narrativas que trascienden	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
5	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
6	Ecología de los medios	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
7	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
8	Proyectos transmedia	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
9	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
10	Diseño de proyectos transmedia	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
11	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
12	Id.	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo

Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia

13	Sesión de evaluación	E4, E5, T9, T10, T14, N4, N5	Trabajo por proyectos	Trabajo en equipo	Trabajo en grupo
----	----------------------	---------------------------------	-----------------------	-------------------	------------------