



Guía Académica de la asignatura

“Producción de la narración interactiva”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura	PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA	
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	TÍTULO EN MAYÚSCULA	
Curso	Semestre	Créditos
Primero	Segundo	6 ECTS
Profesor/a	Ángel Serrano Valverde	
Despacho	Teléfono	E-mail
	917401980	
Horario de Tutorías	<i>A rellenar cuando se publique el horario académico</i>	
Horario de Clases		
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 3 de febrero al 7 de junio	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 30 de junio al 5 de julio	

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA**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 de “Creación de la experiencia visual”, “Integración de Herramientas transmedia” y “Tendencias tecnológicas”, con las que se establece una especial vinculación.

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

Seleccionar los que se consideren pertinentes para esta asignatura, de los que aparecen en la Ficha de Materia correspondiente como “resultados de aprendizaje” (consideramos que lo que en la ficha de materia aparecen como resultados esperados, a la hora de planificar la formación son objetivos de aprendizaje).

- Trabajar con fluidez en las distintas herramientas transmedia.
- Comenzar a guionizar las diferentes herramientas transmedia juntas.
- Aprender a trabajar con el audio y la música.
- Aprender a trabajar el video utilizando lo aprendido anteriormente.

Si se considera oportuno, se pueden añadir objetivos específicos de la asignatura que sean más concretos (no muchos, tres o cuatro máximo).

- Conocer el concepto de interactividad.
- Conocer cómo fomentar la participación de los usuarios.
- Conocer otras herramientas interactivas de presentación de contenidos.

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E20. Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- E21. Diseñar y aplicar procesos innovadores con el fin de conseguir los objetivos en situaciones y proyectos reales trascendiendo el ámbito del propio proyecto.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio
- T4. Capacidad de gestión de la información
- T7. Trabajo en equipo
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- 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.

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	CREACIÓN DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL: EL AUDIO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
2	0	0	4
Descripción del contenido del bloque			
<p>Fundamentos del audio: ondas y frecuencias Teoría de la música: notas, escalas, instrumentos, formaciones. El montaje de audio. Grabación de audio. La banda sonora: cine, publicidad y videojuegos. Derechos de autor y bancos de audio. Herramientas para la producción musical: Adobe Audition</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Paradedá, H. (2016). <i>Teoría musical para todos</i>. Createspace independent p.</p> <p>Rusell, M., & Young, J. (2001). <i>Bandas Sonoras. Cine</i>. Oceano.</p> <p>Guijarro, T., & Muela, C. (2003). <i>La música la voz, los efectos y el silencio en publicidad</i>. C.I.E. Dossat 2000.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Levitin, D. J., & Álvarez Flórez, J. M. (2015). <i>Tu cerebro y la música : estudio científico de una obsesión humana</i>. RBA</p>			

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

Bloque 2		CREACIÓN DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL: EL VÍDEO	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
3,5	0	0	10
Descripción del contenido del bloque			
Comunicación audiovisual Historia audiovisual: guión y storyboard Lenguaje cinematográfico y narrativa audiovisual Géneros cinematográficos Publicidad audiovisual: anuncio y publlirreportaje Montaje audiovisual Postproducción Herramientas para la producción de vídeo: Adobe Premier y Adobe After Effects			
Bibliografía básica del bloque			
Sánchez Noriega, J. L., & Gubern, R. (2006). <i>Historia del cine : teoría y géneos cinematográficos, fotografía y televisión</i> . Alianza. Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2015). <i>El lenguaje cinematográfico</i> . Bloomsbury. Basté, C., Peralta, M., & E-libro, C. (2016). <i>Sorprender cada minuto y medio: el guión en la televisión de entretenimiento y actualidad el guión en la televisión de entretenimiento y actualidad</i> . Editorial UOC. Marimón, J. (2014). <i>El montaje cinematográfico: del guion a la pantalla</i> . Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Snyder, B. (2010). <i>Salva al gato! : el libro definitivo para la creación de un guión</i> . Alba. Sánchez-Escalonilla, A. (2014). <i>Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia</i> . Ariel.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Kemp, P., & Frayling, C. (2016). <i>Cine : toda la historia</i> . Blume. Parker, P. (guionista). (2010). <i>Cómo escribir el guión perfecto</i> . Ma Non Troppo.			

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

Bloque 3	INTERACTIVIDAD		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,5	0	0	2
Descripción del contenido del bloque			
La narración interactiva Cómo fomentar la interactividad Interactividad y redes sociales El prosumidor Herramientas para la presentación interactiva de contenidos			
Bibliografía básica del bloque			
Liberos, E. (2013). <i>El libro del marketing interactivo y la publicidad digital</i> . ESIC. Martínez Rodrigo, E. (2008). <i>Interactividad digital nuevas estrategias en educación y comunicación</i> . EOS.			
Bibliografía complementaria del bloque			

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

6. METODOLOGÍA		
Interacción con el profesorado		
Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input checked="" type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros .Flipped-classroom <input checked="" type="checkbox"/>
Características de la metodología y elección del proceso de trabajo		
Descripción de la metodología		
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 checked="" type="checkbox"/> Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/>		
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado		
El alumno tendrá que resolver ejercicios prácticos que resolverán problemas planteados por la asignatura, realizando la investigación necesaria para soportar sus exposiciones, que serán públicas para todos los alumnos.		
Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)		

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	10 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	30 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	20 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	25 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	25 h	
	Lecturas y ampliaciones	20 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

Calcular la distribución de horas, manteniendo que la suma de interacción con el profesorado sea 40% (60 horas) y la suma de trabajo autónomo sea 60% (90 horas).

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA
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	25 %	Exposición en clase	15 %
Portafolio	10 %	Participación	10 %
Asistencia	10 %	Autoevaluación	10 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Evaluación por entregas siguiendo los porcentajes señalados.

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

Los trabajos grupales y las *reviews* son de entrega obligatoria. Con ellos suspensos no se puede superar la asignatura.

Para evaluar por este método es necesaria una asistencia mínima del 60% de las clases.

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 (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

Sistema de evaluación en la convocatoria extraordinaria correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

Se exigirá la repetición aquellos trabajos que resultaron no aptos hasta alcanzar los niveles mínimos necesarios

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Fundamentos del audio: ondas y frecuencias	E1, E20, E21, T3, T4, T14, N4, N5	Sesión magistral Debate y puesta en común Exposición por alumnado Técnicas de dinámica de grupo Ejercicios de simulación Portafolio Blog Resolución de problemas Análisis documental Actividades de aplicación práctica Búsqueda de información y Documentación Flip Classroom Tutorías programadas (cuando proceda)	Trabajos y tareas individuales. Trabajo en grupo Estudio y/o preparación de la asignatura Lectura y ampliaciones. Flip Classroom	Trabajo en grupo Portafolio Asistencia Trabajo individual Exposición en clase Participación Autoevaluación
2	Teoría de la música: notas, escalas, instrumentos, formaciones.				
3	El montaje de audio. Efectos de audio.				
4	La banda sonora: cine, publicidad y videojuegos. Derechos de autor y bancos de audio. Herramientas para la producción musical: Adobe Audition				
5	Comunicación audiovisual				
6	Historia audiovisual: guión y storyboard				
7	Lenguaje cinematográfico y narrativa audiovisual				
8	Géneros cinematográficos				
9	Publicidad audiovisual: anuncio y publisreportaje				
10	Montaje audiovisual Postproducción				
11	Herramientas para la producción de vídeo: Adobe Premier y Adobe After Effects				
12					
13					

PRODUCCIÓN DE LA NARRACIÓN INTERACTIVA

14					
15					
16	La narración interactiva Cómo fomentar la interactividad Interactividad y redes sociales				
17	El prosumidor Herramientas para la presentación interactiva de contenidos				

El cronograma de esta tabla lo debemos utilizar para temporalizar el trabajo de los bloques, por ejemplo:

- *Semanas 1, 2, 3 y 4: bloque 1*
- *Semanas 5, 6 y 7: bloque 2*
- *Semanas 8, 9, 10, 11 y 12: bloque 3*

y así sucesivamente. Basta con ir uniendo las celdas de las diferentes semanas de cada bloque.

Dentro de las 17 semanas del semestre tiene que desarrollarse toda la docencia, es decir, las clases, la realización de las pruebas de evaluación y la entrega de los trabajos, ejercicios o actividades que se propongan. Solamente podrá realizarse en la semana siguiente a la de finalización del semestre la revisión de calificaciones con los estudiantes.

Téngase en cuenta la fecha de celebración de la Junta de Evaluación y la fecha en que deben estar puestas las notas en Mimer para planificar las fechas de exámenes, pruebas de evaluación, entregas de trabajos, etc.

ATENCIÓN PARA LAS ASIGNATURAS DEL PRIMER SEMESTRE DEL PRIMER CURSO: la primera semana del primer semestre se dedica a las Jornadas de Acogida (sólo para los estudiantes de primer curso), por lo que no debe programarse docencia en ella.