

# INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Narrativa transmedia: creación y desarrollo

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

## DETALLE DE LA ASIGNATURA

### 1.2. Carácter

Obligatoria

### 1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

### 1.4. Curso

1

### 1.5. Semestre

Primer semestre

### 1.6. Número de créditos ECTS

3.0

### 1.7. Idioma

Español

### 1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

### 1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

### 1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

## 1.11. Equipo docente

Nuria Hernández Sellés

## 1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

### Competencias

- CO01: Aplicar técnicas narrativas avanzadas en diseño e ilustración.
- CO05: Desarrollar y articular personajes y entornos que integren de forma crítica y coherente los elementos narrativos y estéticos, adaptándolos a distintos contextos profesionales y audiencias con rigor conceptual, sensibilidad cultural y calidad artística
- CO06: Diseñar e ilustrar en secuencias narrativas que proponen un uso avanzado de elementos visuales, como el color y la composición

### Habilidades y destrezas

- H01: Desarrollar y aplicar técnicas avanzadas de comunicación audiovisual en la creación de narrativas, explorando la interacción entre distintos lenguajes y medios.
- H03: Producir obra gráfica y análisis crítico que contribuyan al conocimiento y a la praxis del diseño y la ilustración.
- H04: Seleccionar y utilizar tendencias emergentes en el ámbito profesional de las narrativas visuales, desarrollando una voz propia y una transferencia a las prácticas creativas del sector del diseño y la ilustración.
- H05: Diseñar personajes en narrativas visuales, aplicando técnicas de dibujo, estilización y composición con precisión y creatividad, y garantizando la coherencia estética de cada proyecto.
- H07: Potenciar la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales

### Conocimientos

- C01: Adquirir un conocimiento profundo de los elementos narrativos que intervienen en la ilustración y el diseño, comprendiendo su estructura y significados, para entender y articular con rigor la dimensión narrativa de la obra.
- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C05: Comprender los principios narrativos y estéticos que inciden en la creación de personajes y entornos.
- C06: Comprender la relación producto-consumidor, con conciencia de la relación que se establece entre los receptores y los elementos visuales que construyen la narrativa.

## 1.12. Contenidos del programa

- La narrativa expandida: atravesando formatos y medios.
- Narrativa transmedia. Una aproximación a los canales y públicos.
- Tendencias tecnológicas aplicadas a narrativa visual: realidad virtual, realidad aumentada y mixta. Interacción.
- Aplicación de la ilustración y el diseño en el entorno transmedia.
- Diseño de narrativas expandidas, combinando creatividad, estrategia y nuevas tecnologías.

## 1.13. Referencias de consulta

- Broncano, F., Hernández, D. (2010) *De Galatea a Barbie: Robots y otras figuras de la construcción femenina*. Lengua de trapo.
- Cather, W. (2018). *El arte de la ficción: Ensayos*. Monte Hermoso Ediciones.
- Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., Steiff, J. (2015). *Transmedia: One Story, Many Media*. CRC Press.
- Varillas, R. (2017). *La arquitectura de las viñetas: La traducción en el cómic*. Ediciones Universidad de Salamanca.

# Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

## 2.1. Relación de actividades formativas

- AF01 - Lección magistral
- AF02 - Seminarios, talleres
- AF06 - Visualización y análisis de video
- AF07 - Presentaciones
- AF09 - Trabajo en equipo
- AF10 - Trabajo individual

## 2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.
- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

## Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

### 3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 10% - EV01 - Participación activa y asistencia
- 90% - EV02 - Trabajos de análisis

### 3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

## Cronograma orientativo

- Bloque 1: Presentación de la asignatura y contextualización de contenidos.
- Bloque 2: Desarrollo de contenidos clave. Análisis de casos y ejercicios guiados.

- Bloque 3: Actividades prácticas: trabajo individual o en grupo, tutorías y seguimiento.
- Bloque 4: Presentación y entrega de trabajos. Evaluación y cierre de la asignatura.