



Universidad
de Alcalá

GUÍA

DOCENTE
EL NUEVO ESCENARIO
AUDIOVISUAL
MULTIPLATAFORMA

**Máster Universitario en
Gestión Cultural y de Industrias Creativas**

Universidad de Alcalá

Curso Académico 2019/20

GUÍA DOCENTE

| | |
|--------------------------------------|--|
| Nombre de la asignatura: | El nuevo escenario audiovisual multiplataforma |
| Código: | 202440 |
| Titulación en la que se imparte: | Máster Universitario en Gestión Cultural y de Industrias Creativas |
| Departamento y Área de Conocimiento: | Departamento de Filología, Comunicación y Documentación / Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad |
| Carácter: | Optativa |
| Créditos ECTS: | 4 |
| Curso y cuatrimestre: | 2º cuatrimestre |
| Profesorado: | Julia Gutiérrez (juliasabina.gutierre@uah.es) Julián de la Fuente (julian.fuente@uah.es) |
| Horario de Tutoría: | A concertar a través del correo electrónico de cada profesor |
| Idioma en el que se imparte: | Castellano |

1. PRESENTACIÓN

En esta asignatura, analizamos e interactuamos con el nuevo escenario audiovisual multiplataforma dentro del contexto más amplio de la convergencia. La convergencia supone el flujo de contenidos audiovisuales que se produce a través de múltiples plataformas mediáticas -cine, televisión, internet (sitios web, blogs y *fan fictions*), radio, videojuegos, cómics, novelas gráficas y así sucesivamente. Sin embargo, la convergencia no atañe únicamente a dispositivos y cambios tecnológicos, sino que abarca nuevos paradigmas y prácticas industriales, culturales y sociales. En este sentido, surgen nuevos modelos de comunicación tales como la cultura de la participación, la interactividad, la intercreatividad y la inteligencia creativa.

La primera parte de la asignatura considerará dichos fenómenos y sus consecuencias desde un punto de vista teórico y analítico, al examinar la relación entre los postulados teóricos y los textos transmediáticos de plataformas, soportes y canales (offline y online): películas, series de televisión, aplicaciones móviles, sitios web, etc.

La segunda parte de este curso es eminentemente práctica y por tanto necesita de la implicación de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Las clases se desarrollarán siguiendo el formato de taller, lo exige un trabajo constante y participativo por parte del alumno o alumna. Los alumnos se pondrán en el papel de creadores transmedia y deberán crear un modelo narrativo que se extienda a través de múltiples plataformas y contemple la interacción de la audiencia. Los contenidos abordan desde una perspectiva integral tanto la labor técnica, creativa y de gestión de esta labor de escritura audiovisual.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

CG1 - Ser capaz de situarse en el medio cultural, social, profesional, para para participar en el mundo del trabajo cultural

CG3 - Ser capaz de analizar de modo autónomo las informaciones contenidas en los textos, los discursos y las imágenes,

CG4 - Ser capaces de trabajar en grupo, de operar con un alto grado de autonomía y de insertarse rápidamente en los ambientes de trabajo

CG5 - Ser capaz de conocer y manejar las principales metodologías de expresión comunicativa

CG6 - Ser capaz de conocer y aplicar los métodos y técnicas de análisis de las disciplinas específicas a las relaciones sociales y culturales

CG14 - Capacidad para innovar en la transmisión de contenidos culturales

Competencias específicas:

CE2 - Ser capaz de conocer y manejar los lenguajes específicos necesarios para la transmisión de la información a los distintos sectores sociales y culturales.

CE5 - Ser capaz de conocer los grandes temas de las artes y los procesos de interacción entre ellas y por encima de las fronteras, abriendo así la perspectiva para el diálogo intercultural

CE10 - Capacidad para poner en marcha y traducir en actuaciones los ejes de las políticas culturales de una institución.

CE11 - Capacidad para desarrollar estrategias orientadas a comunicar y difundir eventos culturales.

CE 83 - Capacidad de seguimiento y evaluación de la estrategia de comunicación y difusión.

CE9 - Capacidad para desarrollar proyectos y resolver los problemas prácticos de la producción y de la mediación cultural

3. CONTENIDOS

| Bloques de contenido | Total de créditos |
|--|--|
| El nuevo escenario audiovisual <ul style="list-style-type: none"> • Teoría y conceptos de los nuevos medios • Narrativa transmedia • Análisis de nuevos contenidos audiovisuales | <ul style="list-style-type: none"> • 2 cr. ECTS |
| Creación audiovisual multiplataforma <ul style="list-style-type: none"> • Argumento y mundo de la historia • Experiencia de la audiencia y programación • Biblia y presentación de proyectos | <ul style="list-style-type: none"> • 2 cr. ECTS |

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

4.1. Distribución de créditos (especificar en horas)

| | |
|--|-----|
| Número de horas presenciales: | 32 |
| Número de horas del trabajo propio del estudiante: | 68 |
| Total horas: | 100 |

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

| | |
|----------------------------------|--|
| Actividades presenciales | <p>Exposición por parte del profesor de los contenidos principales de la asignatura procurando que la docencia sea lo más proactiva posible.</p> <p>Discusión y aprendizaje colaborativo en clase de las cuestiones explicadas por el profesor anteriormente.</p> |
| Actividades autónomas del alumno | <p>Lectura de cuestiones propuestas por el profesor para exponer en clase y preparación de pequeños ensayos e intervenciones en clase.</p> <p>Preparación de tareas y desarrollo de trabajos en grupo, revisables tanto en clase como en tutorías específicas.</p> <p>Desarrollo de un proyecto creativo final que se presentará en formato de "Biblia".</p> |

5. EVALUACIÓN: Procedimientos, criterios de evaluación y de calificación

Procedimientos de evaluación

En el caso de evaluación continua, se valorarán tanto los aspectos procesuales como los resultados obtenidos. En este sentido, se tendrá en cuenta el trabajo del alumno a lo largo de todo el curso, su progreso, su implicación en el proceso de aprendizaje, así como el logro de las competencias señaladas. Se pretende, igualmente, que la evaluación sea formativa, esto es, integrada y orientada a la mejora del aprendizaje. Será por ello necesario contar con la participación de los alumnos en los procesos de evaluación. La asistencia a la clase y a las tutorías será obligatoria (80 % de horas presenciales); es un requisito para optar a la evaluación continua.

En el caso de aquellos estudiantes a los que se haya reconocido el derecho a la evaluación final en los términos del artículo 10 de la Normativa Reguladora de los Procesos de Evaluación de los Aprendizajes ; la convocatoria ordinaria se deberá superar mediante la entrega final de los ejercicios y trabajos solicitados en la evaluación continua. Además, se realizará un examen sobre las lecturas propuestas en el campus online de la asignatura.

Aquellos estudiantes que no superen la asignatura en convocatoria ordinaria, bien a través de la evaluación continua o evaluación final, podrán optar a una convocatoria extraordinaria. El procedimiento de evaluación en esta convocatoria será idéntico al de la evaluación final.

Criterios de evaluación.

Sobre los contenidos:

- Conocimiento del actual escenario audiovisual multiplataforma.
- Elaboración coherente de ideas.
- Capacidad de síntesis.

Sobre la capacidad de emitir juicios y fundamentar:

- Capacidad de argumentación en las ideas.
- Ejercicio del sentido crítico.
- Capacidad de reflexión.

Sobre el trabajo o proyecto:

- Originalidad, aportes y creatividad.
- Rigor en la presentación.
- Claridad y fundamentación.
- Integración teórico-práctica.

Instrumentos de calificación:

- a) Asistencia y participación activa (20%)
- b) Ejercicios y trabajos (40%)
- c) Proyecto y presentación final (40%)

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

- Bernardo, N. (2011). *The producer's guide to transmedia: How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*: Beactive.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia storytelling: imagery, shapes and techniques*: ETC Press.
- Jenkins, H. (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*: McGraw Hill Professional.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling*: CreateSpace.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*.

Bibliografía Complementaria (optativo)

- Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling across worlds : transmedia for creatives and producers*. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group.
- Evans, E. (2011). *Transmedia television: audiences, new media and daily life*. London: Routledge.
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers: television fans and participatory culture* (Updated 20th anniversary ed.). New York: Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*: NYU Press.
- Kinder, M., & McPherson, T. (2014). *Transmedia frictions: the digital, the arts, and the humanities*. Berkeley: University of California Press.
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*: McGraw Hill Professional.
- Ryan, M.-L., & Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds across Media*. Lincoln: University of Nebraska Press.