

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE
SERVICIO PÚBLICO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 24411032



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



2C8944690865ACFC04BE091B166FB44

17-18

NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 24411032

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	NARRATIVA DIGITAL
Código	24411032
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE SERVICIO PÚBLICO
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	6
Horas	150.0
Periodo	SEMESTRE 1
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El ser humano ha sentido siempre la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativas y de representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear que exceden la mera conversión del mundo analógico al digital.

Los relatos analógicos suelen tener una estructura lineal articulada en tres grandes fases: inicio, desarrollo y desenlace.

Con las tecnologías digitales surgen nuevas formas de producir y analizar los relatos en entornos digitales además de tener estructuras que superan la mera linealidad. Las historias, los relatos, las narrativas digitales tienen un comienzo, pero pueden tener múltiples desarrollos y distintos desenlaces. La narrativa digital interactiva permite superar las historias únicas y hegemónicas.

Los relatos (informativos, científicos, pedagógicos, artísticos, literarios, audiovisuales, etc.) siempre tienen una marca visible y/o invisible del poder. Los relatos son una metáfora de las formas de dominación simbólica del mundo. Desde los orígenes de la humanidad hasta nuestros días, instituciones políticas, organizaciones religiosas, grupos mediáticos, etc. construyen la historia del mundo a través de sus relatos, naturalizando los acontecimientos. Esta manera de representar la realidad, ha condicionado la forma en la que la ciudadanía accede a la información y al conocimiento.

En esta segunda década del siglo XXI, los ciudadanos y ciudadanas tienen la posibilidad de ser autores y coautores de los relatos, más allá de los canales de producción convencional. Surge el ciudadano-autor que crea y re-crea narrativas interactivas y que puede abordar, analizar y reflexionar desde múltiples perspectivas cualquier tipo de acontecimiento. Podemos hablar así de la creación y producción de contra-relatos. En esta asignatura, se pretende profundizar en estos aspectos y que los estudiantes puedan crear y re-crear relatos y contra-relatos digitales interactivos.



REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

JOSE MANUEL SAEZ LOPEZ
jmsaezlopez@edu.uned.es
91398-8342
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico

MARA PLÁ NAVARRO
marapla@invi.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

El alumnado podrá contactar con el docente a través de la plataforma virtual del módulo. Asimismo, podrán hacerlo a través del correo electrónico y foros y a través del teléfono 91 3986968

Miércoles de 11 a 15 horas.

Jueves de 11 a 15, y de 16 a 20 horas.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.-Comprender y analizar los procesos comunicativos en entornos digitales.
- 2.-Poner en prácticas modelos de participación en la construcción del conocimiento colaborativo
- 3.- Establecer modelos para la creación y lectura de una narrativa digital.
- 4.- Analizar los modelos y estructuras de diferentes formatos de relatos digitales
- 5.- Conocer los antecedentes de la narrativa digital.
- 6.- Crear relatos digitales



CONTENIDOS

METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevara cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Aprendizaje Colaborativo: Construcción colectiva del conocimiento, esto significa entender el aprendizaje como un proceso en continua construcción y en permanente transformación, participando en los foros y chats del campus virtual.
- Comunicación participativa: El modelo de comunicación se basa en el principio "tod@s aprendemos con tod@s", es decir, ciudadan@s productor@s de mensajes.
- Actividades prácticas para desarrollar estrategias comunicativas basadas en los principios de libertad, justicia social y solidaridad. Para ello se utilizarán los distintos recursos de los escenarios virtuales.

Las actividades específicas que se realizan en esta asignatura son:

- 1. Leer y reflexionar** en los foros los contenidos de la bibliografía de la asignatura.
- 2. Buscar en la red hiperficciones y analizar relatos digitales interactivos.** Argumentar el objetivo de esa selección en FB o en el Foro.
- 3. Elaborar un Relato Digital Interactivo** en grupo y de carácter colaborativo que integre diferentes lenguajes. Presentar una justificación teórica del Relato Digital en un máximo de 1000 palabras donde también se debe incluir el enlace al mismo.
- 4. Realizar un ensayo** académico sobre un aspecto específico de la Narrativa Digital Interactiva. La extensión es un mínimo de 2.500 palabras a un máximo de 3.500 palabras. La estructura será la de un ensayo académico. Letra: , tamaño 12, interlineado 1,5. El ensayo puede tener un enfoque teórico o teórico-práctico.
- 5. Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación del trabajo del grupo.** Se hará una valoración de la experiencia de aprendizaje individual y del trabajo en grupo argumentándola y asignándole una calificación (0-4,9: Suspenso (SS). 5,0-6,9: Aprobado (AP). 7,0-8,9: Notable (NT). 9,0-10: Sobresaliente (SB)).

SISTEMA DE EVALUACIÓN



BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- APARICI (Coord.) (2015): Narrativa digital interactiva. Barcelona: Gedisa
- JENKINS, H. (2009): Convergence Culture. Barcelona: Paidós
- JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2015). Cultura transmedia. La creación de valor y significado de una cultura en red. Barcelona: Gedisa.
- MANOVICH, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOC
- SALMON, C. (2008): Storytelling, la máquina de fabricar historias y formatear las mentes. Barcelona: Atalaya

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- APARICI, R., GARCÍA MATILLA, A., FERNÁNDEZ, J. y OSUNA, S. (2009). La imagen. Análisis y representación de la realidad. Barcelona: Gedisa.
- DARLEY, A. (2002): Cultura visual digital. Barcelona. Paidós.
- GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona: Gedisa.
- IBRUS, I y SCOLARI, C. (2012): Crossmedia Innovations. Texts, Markets, Institutions. Peter Lang, Berlín/New York.
- JENKINS, H. (2009): Fans, bloggers y videojuegos. Barcelona. Paidós.
- LAURE RYAN, M (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona. Paidós.
- KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga: Aljibe.
- MANOVICH, L. (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona. Paidós.
- SCOLARI, C. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona. Gedisa
- SCOLARI, C. (2013): Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona. Deusto
- SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line. Barcelona: Gedisa.
- SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga: Aljibe.



RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Webgrafia

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=WzYHsqPINhY&feature=related>
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm
<http://altx.com/thebody/>
<http://www.liberabit.net/narrativa/>
<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>
<http://paee.presi.org/ilu/index.html>

Filmografía

El acorazado Potemkin (1925) de Sergei Eisenstein
El hombre de la cámara (1929) de Dziga Vertov
Short Cuts (1993) y El juego de Hollywood (1992) de Robert Altman
Corre Lola corre (1996) de Tom Tykwer
Memento (2000) de Christopher Nolan
El Arca Rusa (2002) de Aleksandr Sokurov
Crash (2004) de Paul Haggis
Babel (2006) y Amores perros (2000) de Alejandro González Iñárritu

Novelas y escritos

Calvino, Italo: El castillo de los destinos cruzados (1973)
Cortazár, Julio: Rayuela (1963)
Paviãã, Milorad: El diccionario Jazaro versión masculina y femenina (1989)
Borges, Jorge Luis: El jardín de los senderos que se bifurcan (1941)

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

