

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA
RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 23301133



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/>



136D372B54E840DF0C2C4B325B3E185

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	PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL
Código	23301133
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	PRACTICUM
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
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	ROBERTO MATIAS APARICI MARINO
Correo Electrónico	raparici@edu.uned.es
Teléfono	91398-6968
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos	ÁNGEL BARBAS COSLADO
Correo Electrónico	abarbas@edu.uned.es
Nombre y Apellidos	ÁNGEL BARBAS COSLADO
Correo Electrónico	angbarbas@madridsur.uned.es
Nombre y Apellidos	ÁNGEL BARBAS COSLADO
Correo Electrónico	abarbas@madrid.uned.es
Nombre y Apellidos	DAVID GARCÍA MARÍN
Correo Electrónico	dgarciamarin@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, a través del teléfono, los miércoles de 11 a 15 horas y jueves de 11 a 15, y de 16 a 20 horas (teléfono 91 3986968).

Correos electrónicos:

Roberto Aparici raparici@edu.uned.es

Ángel Barbas Coslado abarbas@edu.uned.es

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.-Comprender y analizar los procesos comunicativos en entornos digitales.
- 2.- Analizar el papel de los relatos en las relaciones de poder
- 3.-Poner en prácticas modelos de participación en la construcción del conocimiento colaborativo
- 4.- Establecer modelos para la creación y lectura de una narrativa digital .



- 5.- Analizar los modelos y estructuras de diferentes formatos de relatos digitales
- 6.- Conocer los antecedentes de la narrativa digital
- 7.- Crear relatos digitales

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a 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.
- Comunicación participativa: El modelo de comunicación se basa en el principio “todos aprendemos con todos”, es decir, ciudadanos y ciudadanas productores 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.
- Creación de ensayos digitales que integrarán los diferentes lenguajes.
- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.
- Creación de relatos y contra-relatos digitales.

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, blogueros 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

Webgrafía

- <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)

PavikÃ, 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.

