19-20

MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

EDUCOMUNICACIÓN DIGITAL Y NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 23301631

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

19-20

EDUCOMUNICACIÓN DIGITAL Y NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 23301631

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

ADENDA AL SISTEMA DE EVALUACIÓN CON MOTIVO DE LA PANDEMIA COVID 19

Ámbito: GUI - 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/

71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

Nombre de la asignatura	EDUCOMUNICACIÓN DIGITAL Y NARRATIVA DIGITAL
Código	23301631
Curso académico	2019/2020
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

A lo largo de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativa y representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear y fabular 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.

Esta asignatura se enmarca en un contexto eminentemente práctico. Se va a exigir al alumnado un posicionamiento muy activo y alejado del modelo donde se les considere meros lectores o meros espectadores. Por el contrario, va a buscar, analizar relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, etc. sus propios relatos digitales de forma autónoma. Es necesario que la ciudadanía del siglo XXI tenga acceso como autora a todos aquellos ambientes virtuales por donde navega, siendo capaz de participar activamente y crear en las redes virtuales del ciberespacio en función de las nuevas narrativas que este medio está construyendo. Así como el cine tardó

aproximadamente 50 años (1895-1936) en construir un lenguaje específico de la imagen en movimiento tal como lo conocemos hoy, la televisión aproximadamente 40 años (década de los 40 hasta la década de los 80 del siglo XX), la web está en fase de construcción de su propio lenguaje y de sus narrativas específicas integradas por la convergencia de tecnologías y de lenguajes multimedia.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

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

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	TIBERIO FELIZ MURIAS (Coordinador de asignatura)
Correo Electrónico	tfeliz@edu.uned.es
Teléfono	91398-7697
Facultad	FACULTAD DE EDUCACIÓN
Departamento	DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

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 foros y a través del teléfono 91 3986968 los lunes de 11:00 a 15:00, y de 16:00 a 20:00 horas y los miércoles: de 11:00 a 15:00 horas.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad de análisis y de síntesis.

CG02 - Capacidad de organización y planificación.

CG04 - Habilidades para analizar y buscar información proveniente de diversas fuentes.

CG05 - Capacidad para la resolución de problemas.

CG06 - Capacidad para tomar decisiones.

CG07 - Capacidad para trabajar en: equipo de carácter multidisciplinar; en entornos diversos y multiculturales. Capacidad crítica y autocrítica. Compromiso ético en el trabajo.

CG08 - Capacidad de aprendizaje autónomo, de adaptación a nuevas situaciones, creatividad, liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor, motivación por la calidad y sensibilidad hacia temas sociales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE01 - Adquirir capacidades relacionadas con la lectura crítica de la información difundida a través de los distintos medios.

CE02 - Ser capaz de identificar mecanismos de persuasión y manipulación presentes en la información audiovisual y desarrollar estrategias de autodefensa humana

CE03 - Llevar a cabo trabajo de campo aplicando técnicas etnográficas para el estudio del espacio virtual

CE04 - Diseñar y poner en marcha programas para promover la cultura y la filosofía de las redes comunicacionales en el trabajo comunitario, institucional y organizativo de la Administración Pública y los movimientos sociales.

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

CE06 - Ser capaz de utilizar los nuevos lenguajes de la sociedad del conocimiento, para diseñar y desarrollar narrativas digitales
CE07 - Ser capaz de expresarse en diferentes lenguajes para desarrollar estrategias educomunicativas en la Red.
CE11 - Ser capaz de utilizar herramientas informáticas para la gestión del conocimiento

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

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque temático 1: De los relatos analógicos a los relatos digitales.
Bloque temático 2: Antecedentes de los relatos digitales: El cine, la literatura y los videojuegos. Bloque temático 3: Características de la narrativa digital.
Bloque temático 4: Los principios de la narrativa digital.
Bloque temático 5: La creación, diseño y producción de relato digital.
Bloque temático 6: Participación y procesos creativos de relatos digitales.
Bloque temático 7: La narrativa transmedia.
Bloque temático 8: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital

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.

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen: No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad: No

Descripción

No requerido.

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?: Si,PEC no presencial

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?: Si,no presencial

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Dominio para expresarse con una narrativa digital en distintos espacios de la red.

- Capacidad para analizar y diseñar relatos digitales en entornos digitales.

- Capacidad para producir relatos digitales.

La evaluación de esta asignatura consta principalmente de tres trabajos:

1. Realizar un diario de aprendizaje multimedia (puede ser en formato web, blog, wiki, etc.) que recoja todo tipo de reflexiones, comentarios, argumentaciones y ejemplos que el alumno pueda aportar en relación a su proceso de aprendizaje en la asignatura.

2. Realizar un relato digital colaborativo.

3. Participar activamente en los foros de la asignatura.

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

-50 % para evaluar el relato digital colaborativo.

-20 % para evaluar el diario de aprendizaje individual.

-20 % para evaluar la participación en Foros.

-10 % para evaluar la aportación y evaluación del material buscado.

(Para poder ser evaluado es necesario realizar el relato digital y el diario de aprendizaje).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

APARICI, R. Y GARCÍA MARÍN, D. (COORDS.) ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror. Gedisa: Barcelona.

CALVINO, I. (1999). Si una noche de invierno un viajero. Madrid: Siruela.

JENKINS, H (2009). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

JENKINS, H., FORD, S. Y GREEN, J. (2015). Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona: Gedisa.

MANOVICH, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós. MANOVICH, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOCPress.

SALMON, C. (2008). Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes. Barcelona: Península.

SILVA, M. (2005). Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y online. Barcelona: Gedisa.

Ámbito: GUI - 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/

71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

APARICI, R., GARCIA 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.
LAURE RYAN, M (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona:
Paidós.
MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona: Paidós. MANOVICH, (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Bareclona: Paidós. SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Barcelona: Gedisa.
GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona: Gedisa.
KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga: Aulae.
SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga: Aulae. LANDOW, G.: (2009). Hipertexto 3.0. Barcelona: Paidós. MACHADO, A. (2009). El sujeto en la pantalla. Barcelona: Gedisa.
MARTEL, F. (2011). Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid: Taurus.

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/
Filmografía:
El acorazado Potemkin (Sergei Eisenstein, 1925) El hombre de la cámara (Dziga Vertov, 1929)
Short Cuts (Robert Altman, 1993)
El juego de Hollywood (Robert Altman, 1992) Corre Lola corre (Tom Tykwer, 1996)
El Arca Rusa (Aleksandr Sokurov, 2002) Crash (Paul Haggis, 2004)
Amores perros (Alejandro González Iñárrit, 2000) Babel (Alejandro González Iñárrit, 2006)
Novelas:
El castillo de los destinos cruzados (Italo Calvino)
Rayuela (Julio Cortázar)
El diccionario Jazaro (Milorad PavicÂÂ)
El jardín de los senderos que se bifurcan (Jorge Luis Borges,)

ADENDA AL SISTEMA DE EVALUACIÓN CON MOTIVO DE LA PANDEMIA COVID 19

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14

https://app.uned.es/evacaldos/asignatura/adendasig/23301631

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 se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - 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/
71FDA0CA12A2643B0C0DC7F73056AF14