

21-22

MÁSTER UNIVERSITARIO EN  
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA  
RED

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 23301133

El 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/>



EE516DE706DD3913CDF50B863316E1C7

uned

21-22

PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL  
CÓDIGO 23301133

# 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

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/>



EE516DE706DD3913CDF50B663316E1C7

Nombre de la asignatura	PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL
Código	23301133
Curso académico	2021/2022
Título 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

### **ASIGNATURA EN EXTINCIÓN. SOLO PUEDEN MATRICULARSE LOS/LAS ESTUDIANTES QUE PROCEDEN DEL PLAN DE ESTUDIOS ANTERIOR.**

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.

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, usuarios o espectadores. Por el contrario, va a analizar relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, crear sus propios relatos digitales de forma

Ambiente: 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/validar>



EE516DE706DD3913CDF50B663316E1C7

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 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.

### Advertencia

**Esta asignatura está en extinción y se encuentra asociada a:**

- (23301612) MediaLab: Comunicación y Arte Digital
- (23301631) Educomunicación Digital y Narrativa Digital

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

ASIGNATURA EN EXTINCIÓN. SOLO PUEDEN MATRICULARSE LOS/LAS ESTUDIANTES QUE PROCEDEN DEL PLAN DE ESTUDIOS ANTERIOR.

## EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos  
Correo Electrónico  
Teléfono  
Facultad  
Departamento

TIBERIO FELIZ MURIAS  
tfeliz@edu.uned.es  
91398-7697  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
DIDÁCTICA,ORG.ESCOLAR Y DIDÁC.ESPECIALES

## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Ésta es una asignatura en extinción. Para cualquier consulta, contacta con:

TIBERIO FELIZ MURIAS  
(Coordinación del máster)  
tfeliz@edu.uned.es  
Teléfono (+34) 91398-7697  
LOURDES PEREZ SANCHEZ  
(Secretaría del máster)  
lperezsanchez@edu.uned.es  
Teléfono (+34) 91398-7646

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/>



EE516DE706DD3913CDF50B663316E1C7

## 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

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

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

### 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?

No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

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/>



EE516DE706DD3913CD9F50B663316E1C7

**OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES**

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

Ver las guías de las asignaturas asociadas.

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Consulta el curso virtual.

Comentarios y observaciones

**¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?**

Consulta el curso virtual.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

Consulta el curso virtual.

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Consulta el curso virtual.

**RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA**

Consulta el curso virtual.

**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/>



EE516DE706DD3913CDF50B863316E1C7