

NARRATIVA DIGITAL

Curso 2014/2015

(Código: 24411032)

1. PRESENTACIÓN

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.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

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.

3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

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

4. 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

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura son los siguientes:

Bloque temático 1: Los modelos comunicativos de la narrativa digital 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: Creación y estrategia de mercado en la producción de relatos digital

Bloque temático 9: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital

6.EQUIPO DOCENTE

- [ROBERTO MATIAS APARICI MARINO](#)
- [MARIA SAGRARIO RUBIDO CRESPO](#)

7.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 "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.
- Creación de ensayos digitales que integrarán los diferentes lenguajes.
- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

- APARICI, R, GARCIA MATILLA, A, FERNANDEZ BAENA, J y OSUNA, S: (2011): La Imagen. Análisis y representación de la realidad. Barcelona. Gedisa.
- CALVINO, I. (1999): Si una noche de invierno un viajero. Madrid. Siruela.
- JENKINS, H (2009): Convergence Culture. Barcelona. Paidós.
- LANDOW, G.: (2009): Hipertexto 3.0. Barcelona. Paidós.
- MACHADO, A. (2009): El sujeto en la pantalla. Barcelona. Gedisa .
- MANOVICH, (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona.Paidós.
- MARTEL, F. (2011): Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid. Taurus.



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

NOTA: En el momento de realizar esta guía, el Equipo de investigación "La célula digital" está preparando el libro "Narrativa digital" que será material de estudio de esta asignatura.

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

DARLEY, A. (2002): Cultura visual digital. Barcelona. Paidós.

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.

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. 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

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

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://pae.e.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)

Paviã Ã , Milorad: El diccionario Jazaro versión masculina y femenina (1989)

Borges, Jorge Luis: El jardín de los senderos que se bifurcan (1941)

11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

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 martes, de 16 a 20 horas.

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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 se basa en:

1. Analizar relatos digital
2. Buscar en la red hiperficciones. Argumentar el objetivo de esa selección.
3. Elaborar un relato digital.
4. Realizar un nsayo

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 30% para evaluar el relato digital colaborativo
- 30% para realizar el ensayo
- 25% para evaluar la participación en Foros y en Chats
- 15% para evaluar la aportación y evaluación del material buscado



13.COLABORADORES DOCENTES

- MARA PLÁ NAVARRO

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/>



01EE6576EA790E502D05EB21C89915FF