

21-22

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE
SERVICIO PÚBLICO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



NARRATIVA DIGITAL

CÓDIGO 24411032

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

uned

21-22

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

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

Nombre de la asignatura	NARRATIVA DIGITAL
Código	24411032
Curso académico	2021/2022
Título 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.

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

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/validar>



AA136DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

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.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

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

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 913988342
Martes de 16 a 20h

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones

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/validar>



AA196DC47D4C2788D8D0054C8575DFCD

últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1 - Saber usar las herramientas, programas y aplicaciones informáticas específicas para la producción de documentos digitales creativos e innovadores para los medios de servicio público

CG3 - Diseñar contenidos audiovisuales utilizando lenguajes expresivos acordes a los objetivos educativos y de servicio público

CG4 - Conocimiento de materias básicas y tecnologías, que les capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, así como que le dote de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones

CG10 - Estudiar la problemática y necesidades de la comunicación digital en los medios de servicio público.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE16 - Reconocer los principios que rigen la narrativa digital y sus modelos comunicativos y educativos implícitos, cuyos precedentes se encuentran en los videojuegos y en el cine.

CE18 - Analizar, producir y evaluar relatos audiovisuales y multimedia, atendiendo especialmente a sus elementos comunicativos (interfaz, navegación, interactividad, accesibilidad y usabilidad)

CE29 - Conocer y construir relatos digitales según sus posibilidades y limitaciones en los medios de comunicación audiovisual de servicio público dentro de nuestra sociedad de conocimiento

CE46 - Implementar modelos comunicativos bidireccionales y modelos educativos constructivistas a los relatos digitales

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Localizar, seleccionar, manejar y sintetizar información bibliográfica y webgráfica

CT2 - Manejarse en la plataforma virtual del máster participando activamente en la construcción de su conocimiento

CT3 - Trabajar en grupo, debatir en foros, realizar aulas virtuales y construir documentos colaborativos en wikis, entre otras actividades de aprendizaje

CT4 - Aplicar los principios éticos y deontológicos a la comunicación audiovisual de servicio público, incluyendo perspectivas de igualdad de género y atención a la discapacidad.

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.

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

6.- Crear relatos digitales

CONTENIDOS

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 digitales

Bloque temático 9: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital

Bloque temático 10: Relatos digitales, poder y contrapoder

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:

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

- 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

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

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos 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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Si, PEC no presencial

Descripción

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: Times New Roman, 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)).**

Criterios de evaluación

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

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- **35% para evaluar el relato digital colaborativo**
- **35% para realizar el ensayo 1**
- **15% para evaluar la participación en Foros y en Chats**
- **15% para evaluar la aportación y evaluación del material buscado**

Ponderación de la PEC en la nota final 10

Fecha aproximada de entrega 25/01

Comentarios y observaciones

Convocatoria extraordinaria (01/09)

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/>



AA196DC47D4C2788D60D054C8575DFCD

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Entrega de PEC

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

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

- 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)
Paviã, Milorad: El diccionario Jazaro versión masculina y femenina (1989)
Borges, Jorge Luis: El jardín de los senderos que se bifurcan (1941)

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/validar>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD

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/>



AA196DC47D4C2788D80D054C8575DFCD