



GUÍA DOCENTE 2023-2024
**NARRATIVA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN**

1. Denominación de la asignatura:

NARRATIVA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN

Titulación

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Código

5664

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

COMUNICACIÓN

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Rodrigo García Aparicio

4.b Coordinador/a de la asignatura

Rodrigo García Aparicio - rodrigo.aparicio@ubu.es

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º CURSO 1º SEMESTRE

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

GENERALES

a) METODOLÓGICAS

5 Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

6. Aceptación y corrección de los errores.

GENERALES

b) SOCIALES

3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.

GENERALES

c) PARTICIPATIVAS

4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.

ESPECÍFICAS

a) DISCIPLINARES

6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

ESPECÍFICAS

b) PROFESIONALES

8. Analizar las estructuras, los contenidos y los estilos de los relatos audiovisuales, considerándolos en su contexto.

13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

17. Realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración de diferentes productos audiovisuales y multimedia.

ESPECÍFICAS

c) ACADÉMICAS

2. Conocer las teorías, los métodos y los problemas de la comunicación audiovisual y sus discursos, así como su relación con las ciencias sociales y las nuevas tecnologías.

3. Percibir críticamente el panorama audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes en su contexto.

4. Definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los discursos audiovisuales o su



interpretación.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
El objetivo de la asignatura es conseguir que el alumno sea capaz de analizar las peculiaridades y problemáticas de la comunicación en entornos web y plataformas sociales. En base a dicha problemática y mediante un análisis previo de las necesidades concretas de cada situación deberá ser capaz de desarrollar un proyecto comunicativo de desarrollo de un sitio web completo, con diferentes contenidos para escritorio, dispositivos móviles y redes sociales, además de ser capaz de defender el proyecto en público.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD Y ANÁLISIS DE CONTENIDOS EN INTERNET El usuario frente a la web. ANÁLISIS Y CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA WEB Textos, tablas, listados e imágenes. Formularios. UX/UI: diseño para usuario Introducción al UX/UI Investigación del usuario y user persona Cambiar la mirada: diseño e interacción para usuarios Nuevas formas de trabajo: prototipado



Introducción a la arquitectura de la información y elementos de navegación.

¿Qué es la arquitectura de la información?

Narrativa e información web

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Bolter, J.D., (2001) Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print, Segunda, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah,
Bolter, J.D. & Gromala, Diane, (2003) Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency, MIT Press, Cambridge,
Bolter, J.D. & Richard Grusin, (2000) Remediation: Understanding New Media., MIT Press, Cambridge,
Fischer Mario, Website Boosting, Marcombo,
Jakob Nielsen y Hoa Loranger., (2007) Usabilidad. Prioridad en el diseño Web, New Riders / Anaya Multimedia,
Pérez-Montoro Gutiérrez, Mario, (2010) Arquitectura de la información en entornos web, Trea,
Steve Krug, (2010) Haz fácil lo imposible, Anaya multimedia,
Steve krug, (2010) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la Web, Pearson,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Austin, Tricia y Dust, Richard, Diseño de nuevos medios de comunicación, Blume.,
Jakob Nielsen y Kara Pernice, (2010) Técnicas de Eyetracking para usabilidad Web., Anaya Multimedia,
Nielsen, Jakob y Tahir, Marie, (2002) Homepage usability: 50 websites deconstructed, New Riders,
Rodríguez Fernández, Óscar, (2012) Community Manager. Conviértete en experto en "Social Media", Anaya Multimedia,
Rosenfeld, Louis y Morville, Peter, (2006) Information Architecture for the World Wide Web, O'Reilly,
Rowse, Darren y Garrett, Chris, (2011) Convierte tu blog en una máquina de hacer dinero., Anaya Multimedia,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=5664&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Clases teóricas
Clases prácticas
Realización de trabajos y presentaciones en el aula.
Tutorías

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas.	CG: a4;c1 CE: a8,9;b16;c2,3,4	24	10	34
Clases prácticas	CG: a2,4,5;b4;c4 CE: a1,6,8;b4,13,16;c3	26	14	40
Realización de trabajos y presentaciones	CG:a4,5,6;b6;c1,4 CE:a1,6;b13;c4	2	35	37
Tutorías	CG: a6	1	1	2
Examen	CG: b6 CE: b4,13,16; c2,3	1	36	37
Total		54	96	150



11. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la parte práctica será continua.

Se realizará:

1. Examen teórico-práctico final sobre los contenidos teóricos expuestos a lo largo del curso.
2. Conjunto de proyectos grupales prácticos en base a prototipos web.
3. Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y web 2.0.

Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

En caso de no superar la asignatura, en convocatoria extraordinaria será obligatorio:

1. Repetir el examen teórico si la nota es inferior a 5 (si es superior, se guarda).
2. Una prueba teórico-práctica final que incluirá tanto el análisis de contenidos/productos web (relacionados de forma directa con la misma materia evaluada en la opción de trabajos prácticos) como preguntas teóricas sobre los contenidos publicados para la realización de las prácticas.
3. Proyecto individual de creación de contenido redes sociales. Si la nota del proyecto durante la evaluación continua hubiera sido inferior a 5 es necesario rehacerlo en base a las indicaciones oportunas del profesor. En caso contrario la nota se mantiene para hacer media en esta convocatoria.

Llegado el caso, se contemplará la posibilidad, siempre en connivencia con el alumnado, de otorgar un extra en la nota final por la asistencia a actividades extraordinarias organizadas por el Grado que puedan resultar de interés para el alumnado. Dicho extra no será nunca superior a un 5% de la nota final (0,5 puntos), las actividades no serán nunca en número superior a 2 y la asistencia a las mismas habrá de ser comprobada mediante firma.

Así mismo podrá proponerse a lo largo del curso la realización, opcional y voluntaria, de ejercicios prácticos presenciales en el aula que serán evaluados como complementarios a los ejercicios obligatorios propuestos.

El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

NARRATIVA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN
CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE ESTUDIOS

Para la superación de la asignatura en la Convocatoria fin de estudios será necesario QUE LA MEDIA DE AMBOS EJERCICIOS SEA IGUAL O SUPERIOR A 5.



Dichos ejercicios serán un examen teórico y un trabajo práctico en base a prototipos web.

* EXAMEN: Se compondrá de preguntas tipo test, verdadero falso y de respuesta breve. Su ponderación será de un 50% sobre la nota final.

* TRABAJO práctico prototipo: Se realizará en base a los criterios planteados durante los ejercicios prácticos del curso. Su ponderación será de un 50% sobre la nota final.

El ejercicio se realizará de forma práctica, tras el ejercicio teórico, en el aula de informática habilitada a tal efecto.

IMPORTANTE:

Aquellos alumnos que durante el curso superaron las dos partes prácticas de la asignatura, podrán solicitar que les sea guardada la nota, considerándose como entregado nuevamente dicho ejercicio y siendo la nota la media de los dos bloques de ejercicios prácticos realizados durante el curso la que figure como nota práctica para el 50% de ponderación de la parte práctica de esta convocatoria.

Si el alumno/a lo solicitase, podrá considerarse únicamente la parte práctica relativa a la creación de prototipos para el cálculo de la parte práctica aunque la parte relativa a contenidos en RRSS y Web 2.0 no hubiera sido superada.

Si las dos partes prácticas no fueron superadas, deberá realizarse obligatoriamente el ejercicio práctico.

Si el alumno/a no deseara que le fuera guardada su nota, habiendo superado dichos ejercicios durante el curso, deberá presentarse al ejercicio práctico.

Cualquier duda al respecto puede ser consultada vía email: rodrigo.aparicio@ubu.es

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen teórico	20 %	20 %
Proyecto grupal de comunicación corporativa en web en base a prototipos	60 %	60 %
Proyecto individual de creación de contenidos en redes sociales y web 2.0	20 %	20 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados

En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento, consistentes este curso en:

1. Examen teórico. (40%)
2. Prueba teórico-práctica de análisis de contenidos/productos web, que incluirá tanto el análisis de contenidos/productos web (relacionados de forma directa con la misma materia evaluada en la opción de trabajos prácticos) como preguntas teóricas sobre los contenidos publicados para la realización de las prácticas. (40%)
4. Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y web 2.0. (20%)

Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

<http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual/informacion-basica>

13. Calendarios y horarios:

Información en la web del título: <http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual/informacion-academica>

14. Idioma en que se imparte:

CASTELLANO