



GUÍA DOCENTE 2020-2021
**La Comunicación multimedia y la industria del
entretenimiento**

1. Denominación de la asignatura:

La Comunicación multimedia y la industria del entretenimiento

Titulación

Máster en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7692

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

Asignatura Obligatoria

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

José María Chomón Serna (jmchomon@ubu.es) CV en <http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=jmchomon@ubu.es> y David Checa (dcheca@ubu.es 947259358, CV en <https://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=dcheca@ubu.es>)

4.b Coordinador de la asignatura

José María Chomón Serna

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

1- Primero



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

Básica

7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Ninguno

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ECTS

9. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CG02 - Fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance tecnológico, social o cultural dentro de una sociedad basada en el conocimiento.
CG03 - Utilizar la razón crítica aplicándola a la fiabilidad y validez de los procedimientos utilizados y al análisis de sus resultados.
CT02 - Sensibilización y prevención de la violencia de género.
CT04 - Promoción de valores propios de una cultura de paz y democracia según la Ley 27/2005 del 30 de noviembre
CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en los diferentes proyectos

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes

Crear y comunicar mensajes audiovisuales.
Conocer los principios básicos de las estrategias y técnicas multimedia para la difusión y promoción de contenidos.
Disponer de las herramientas multimedia y saber elaborar estrategias adecuadas que fomenten la propagabilidad de los mensajes.
Comprender y saber desarrollar las estrategias de las plataformas Crossmedia y Transmedia.
Conocer y tener capacidad de elaborar proyectos basados en la Cultura Transmedia, que fomenten la fidelización de los prosumidores.
Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse los alumn@s.
Conocer los principios y saber diseñar un guión transmedia.



10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Estrategias multimedia 1.- Comunicación Multimedia y las ventajas de la multimedialidad y las nuevas narrativas Concepto de multimedialidad - La web 2.0. El punto de partida. - De la comunicación unidireccional a la comunicación interpersonal masiva - Multimedia. Interactividad. Comunicación viral. - La experiencia social como elemento de fidelización - Segmentación de audiencias - El receptor convertido en emisor 2.- El receptor de los contenidos. El Prosumidor: usuario activo. Conceptos Los dominios de Prosumer: - Plataformas de audio / video / imágenes - Herramientas colaborativas - Redes Sociales 3.- Modelos para la propagación de contenidos Narrativa multiplataforma - Narrativa Cross-media - Narrativa Transmedia Análisis de proyectos Cross-media y Transmedia. Diseño de proyectos Cross-media y Transmedia. Ejecución de proyectos Cross-media y Transmedia. El Guión: Ficción y entretenimiento. 4.- Adaptación de contenidos a guiones transmedia Optimización de recursos (de cómo adaptar cada guion a las limitaciones técnicas de cada canal comunicativo, web, vídeo, Realidad Virtual, videojuego...). Distribución de contenidos (jerarquización de contenidos atendiendo a las diferencias comunicativas de cada canal y de cada público objetivo). Adecuación de la narrativa a los diferentes canales comunicativos (géneros comunicativos en las NNTT y la adecuación de contenidos a cada canal) Modelos de distribución de videojuegos.
10.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Carlos Alberto Scolari, (2013) Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan, Deusto, 8423413365, Costa Sánchez, Carmen y Piñeiro Otero, Peresa , (2014) Estrategias de Comunicación Multimedia., UOC, Barcelona, Henry Jenkins, (2015) Cultura transmedia, Gedisa, Barcelona,



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Edwin McRae, Narrative Design for Indies: Getting Started, 2018, Fiction Engine , 0473430606,
Jose María Villalobos, (2016) Cine y videojuegos: Un diálogo transversal , Héroes de Papel, 8494288172,
Víctor Navarro Remesal , (2016) Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos , Asociación Shangrila Textos Aparte, 8494367293,

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

La asignatura incluye las siguientes cuatro metodologías docentes:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CT04, CG02	42	0	42
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CE02, CG02, CG03	12	0	12
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	CE02, CG03	0	96	96
Total		54	96	150



12. Sistemas de evaluación:

La evaluación será continua atendiendo al Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos aprobado en su modificación en Consejo de Gobierno 13/02/2013. A tal efecto se presentan dos opciones de evaluación: Modelo normal y Modelo excepcional.

Modelo normal: el sistema de evaluación se compone de tres pruebas evaluables: realización de dos casos prácticos sobre temáticas fundamentales de la asignatura: análisis de un ejemplo actual de transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos, creación de un ejemplo de transmisión de contenidos transmedia o de videojuego y, como tercera prueba evaluable, la defensa de los trabajos anteriores en clase. No hay requisitos específicos para cada una de estas pruebas. Todas las pruebas no superadas en la primera convocatoria podrán recuperarse en la segunda convocatoria.

Alumnado de Intercambio: 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.

Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Máster: Modelo normal: el sistema de evaluación se compone de tres pruebas evaluables: realización de dos casos prácticos sobre temáticas fundamentales de la asignatura: análisis de un ejemplo actual de transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos, creación de un ejemplo de transmisión de contenidos transmedia o de videojuego y, como tercera prueba evaluable, la defensa de los trabajos.

El Departamento podrá establecer y, en su caso, deberá recoger en la Guía Docente las calificaciones mínimas que el alumno deberá obtener en cada una de las pruebas de evaluación para superar la asignatura. En el caso de que se establezcan, estos mínimos no podrán superar el 50% de la valoración otorgada al procedimiento de evaluación correspondiente. Si el estudiante no superase alguno de los mínimos mencionados, la calificación global de la asignatura será la media aritmética ponderada de las calificaciones obtenidas en las diferentes pruebas de evaluación, salvo que ésta sea superior a 4,9 en cuyo caso la calificación global será 4,9

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Análisis de una narrativa con transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos	30 %	30 %
Creación de una narrativa con transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos	30 %	30 %
Trabajo y defensa final proyecto transmedia	40 %	40 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, 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. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

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

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Los recogidos en la web del Máster:

<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

14. Calendarios y horarios:

Los recogidos en la web del Máster:

<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2020-2021		
TITULACIÓN	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y DESARROLLO MULTIMEDIA	
CURSO	Único (1º)	
ASIGNATURA / CÓDIGO	LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIA Y LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO	
SEMESTRE (1.º/2.º)	1º	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	Optativa	6
COORDINADOR/A	David Checa Cruz	
PROFESORADO	David Checa Cruz	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> - Si fuera necesario se impartiría la asignatura a través de streaming, de forma que parte de los estudiantes pudieran estar en clase y otra parte accedieran online. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> - NO se modifican ni los objetivos de aprendizaje, ni las competencias a adquirir y tampoco se altera en ningún sentido el programa de contenidos de la asignatura. Se mantienen todos los temas y la estructura de la asignatura, así como el cronograma y la distribución de las unidades docentes. - Se modifica la metodología aplicada únicamente en el sentido de que se suspenden las clases presenciales y estas quedan sustituidas por dos tipos de acciones: - Por un lado, se suministrarán presentaciones y/o recursos de vídeo grabados sobre cada uno de los temas, para que el alumno pueda completar los contenidos de cada unidad con estos materiales. Cada uno de estos recursos estarán incluidos o enlazados en la plataforma UBVirtual junto al habitual contenido que incluye los materiales obligatorios y los recursos complementarios de las unidades docentes. - Por otro, se habilita un sistema de videoconferencias para mantener clases-tutorías colectivas con todos los alumnos. Periódicamente se irán incluyendo en UBVirtual los enlaces oportunos para conectarse al aula virtual.		



CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

- Si fuera necesario la tutoría se realizaría mediante cita previa para evitar el riesgo de concurrencia de alumnos.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

- Sistema de videoconferencia para atender de manera personalizada a cada alumno mediante tutorías individualizadas.

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

- No se prevén cambios en los sistemas de evaluación y, en todo caso, se dotarían espacios para realizar las pruebas atendiendo a las exigencias sanitarias.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

- NO se modifica el sistema de evaluación contemplado en la guía docente. Se mantienen los criterios de evaluación establecidos. Se matiza en todo caso a continuación, de qué modo se van a aplicar dichos criterios:
- El 40% de la calificación final que corresponde al ejercicio práctico análisis de un ejemplo actual de transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos. Se calificarán los trabajos presentados que deberán ser entregados, tal y como estaba previsto, en la tarea habilitada en la plataforma.
- El 40% de la calificación final que corresponde al criterio de evaluación de Creación de un ejemplo de transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos. Se calificarán los trabajos presentados que deberán ser entregados, tal y como estaba previsto, en la tarea habilitada en la plataforma.
- El 20% de la calificación final que corresponde al criterio de evaluación de defensa de los trabajos se realizara mediante videoconferencia.

CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo)



si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)
- El calendario de pruebas se adaptará a lo previsto por los centros en función de cada situación.
COMENTARIOS