



UNIVERSIDAD DE BURGOS

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA; DEPARTAMENTO DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMUNICACIÓN

GUÍA DOCENTE 2023-2024

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:

Departamento de Ingeniería Informática; Departamento de Historia, Geografía y Comunicación

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

David Checa Cruz (dcheca@ubu.es 947259358, CV en <http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=dcheca@ubu.es>); Miguel Angel Gonzalez Camara (magcamara@ubu.es, CV en <https://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=magcamara@ubu.es>)

4.b Coordinador/a de la asignatura

David Checa Cruz

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

1- Primero



UNIVERSIDAD DE BURGOS

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA; DEPARTAMENTO DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMUNICACIÓN

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/la estudiante 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 Concepto multimedia. La web 2.0. El punto de partida. Los dominios del prosumer. Comunicación viral. Comunicación corporativa. 2.- Modelos para la propagación de contenidos Principios básicos de la narrativa en el Storytelling El storytelling en la narrativa multimedia Narrativa multiplataforma (Narrativa Cross-media y narrativa Transmedia) El videojuego, flexibilizando el concepto de narración. Gamificación Arquitectura Transmedia en Aplicaciones para nuevos dispositivos (realidad virtual, aumentada y mixta) 3.- Adaptación de contenidos a guiones multimedia Diseño de proyectos Cross-media y Transmedia en base al análisis de ejemplos. Optimización de recursos (de cómo adaptar cada guion a las limitaciones técnicas de cada canal comunicativo, web, vídeo, Realidad Virtual, videojuego...). Ejecución de proyectos Cross-media y Transmedia.
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,
10.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=7692&auth=SAML

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la 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: realización de dos casos prácticos sobre temáticas fundamentales de la asignatura: Análisis de una narrativa con transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos y la creación de un ejemplo de transmisión de contenidos transmedia o de videojuego y la creación de una narrativa con transmisión de contenidos transmedia o de videojuegos. Así como trabajos realizados durante las clases.

Respecto de la segunda convocatoria, el artículo 10 del Reglamento de evaluación en su punto 10.2, indica que todas las pruebas podrán recuperarse en la segunda convocatoria, salvo la evaluación continua (trabajos en clase) que por su propia naturaleza resulta imposible repetir. En esta convocatoria no podrán exigirse aquellas pruebas superadas ya en la primera y de la misma manera, no se permitirá a los alumnos presentarse voluntariamente en segunda convocatoria a pruebas de evaluación que hayan superado en primera 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: el sistema de evaluación en convocatoria extraordinaria 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 estos trabajos.

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	40 %	40 %
Trabajos en clase	30 %	30 %
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. El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

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>