



GUÍA DOCENTE 2026-2027
**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

**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>);

4.b Coordinador/a de la asignatura

David Checa Cruz

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 // Resultados de aprendizaje

*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
* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

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 Los dominios del prosumer. Mecánicas de Propagabilidad Moderna: Algoritmos de recomendación vs. la viralidad social tradicional. 2.- Modelos para la propagación de contenidos en nntt Storytelling Algorítmico: Narrativas generativas y reactivas en tiempo real. Evolución de la Multiplataforma: Del Cross-media/Transmedia estático al Omnimedia Inmersivo. Contenidos personalizados Aplicaciones interactivas Instalaciones audiovisuales interactivas El motor de juego como plataforma central de producción audiovisual Gamificación aplicada a comunicación Arquitectura de Computación Espacial: Diseño de experiencias específicas para Realidad Mixta (MR) y Realidad Aumentada (AR) Captura volumétrica 3.- Adaptación de contenidos a nuevas tecnologías Ejecución y Despliegue de Proyectos Evaluación de métricas de engagement mediante analítica de datos
10.3- 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/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

La asignatura incluye las siguientes cuatro metodologías docentes:



Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CT04, CG02, CT02	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, CE01	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 multimedia y la creación de un ejemplo de transmisión de contenidos multimedia. 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 multimedia, creación de un ejemplo de transmisión de contenidos multimedia y, como tercera prueba evaluable, trabajos representativos de lo visto en clase.

La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de alguna asignatura comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario.

(RESOLUCIÓN de 18 de diciembre de 2024, de la Secretaría General de la Universidad de Burgos, por la que se ordena la publicación de una modificación puntual del Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos).

Con respecto al procedimiento para la presentación de reclamaciones se aplicará al art. 22 del Reglamento de Evaluación de la Universidad de Burgos (BOCyL de 9/08/2019): https://www.ubu.es/sites/default/files/portal_page/files/2019_07_22_reglamento_evaluacion_ubu_texto_consolidado.pdf

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.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Análisis de una narrativa con transmisión de contenidos multimedia	20 %	20 %
Creación de una narrativa con transmisión de contenidos multimedia	40 %	40 %
Trabajos en clase	40 %	40 %
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.



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>