



GUÍA DOCENTE 2026-2027
Narrativa TICs

1. Denominación de la asignatura:

NARRATIVA TICs

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7696

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

Oscar Gómez Pascual (ogpascual@ubu.es) y Mireya Vicent Ibáñez (mvicent@ubu.es)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Oscar Gómez Pascual (ogpascual@ubu.es)

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

1

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

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias // Resultados de aprendizaje

GENERALES

CG01 - Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG10 - Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual, ya sea en la comunicación o en el desarrollo multimedia.

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

TRANSVERSALES

CT03 - Respeto y promoción de los derechos humanos y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos en consonancia con la Ley 51/2003, del 2 de diciembre.

ESPECÍFICAS

CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, de la comunicación digital, del diseño de diferentes productos multimedia y de la generación de contenidos de animación, videojuegos, modelado, realidad virtual y/o aplicaciones multiplataforma.

CE09 - Conocer las dinámicas de trabajo relacionadas con la creatividad, desde la creación o producción de una idea hasta su desarrollo y difusión.

RELACIONADAS CON ODS

*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.

*CG01: Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

*CG03: Utilizar la razón crítica aplicándola a la fiabilidad y validez de los procedimientos utilizados y al análisis de sus resultados.

*CE02: Conocer y aplicar principios teórico-prácticos sobre creatividad a través de diversas herramientas y tecnologías.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
La asignatura se orienta al estudio de las transformaciones de la narrativa en el contexto de la cultura digital y los entornos transmedia, combinando una aproximación teórica y crítica con pequeñas prácticas aplicadas de análisis, diseño y expansión narrativa. Entre sus principales objetivos se encuentran: -Comprender las principales transformaciones que experimentan las narrativas contemporáneas en el contexto de la convergencia mediática y las tecnologías digitales. -Analizar críticamente los fenómenos transmedia desde perspectivas narrativas, semióticas, culturales y comunicativas. -Reflexionar sobre conceptos como interactividad, participación, fandom, circulación de contenidos, construcción de mundos narrativos y autoría distribuida. -Identificar las características y diferencias entre distintos modelos de expansión narrativa en medios y plataformas digitales. -Desarrollar capacidades de análisis y diseño aplicadas a proyectos narrativos contemporáneos, especialmente en entornos transmedia y multiplataforma. -Aplicar los conocimientos teóricos adquiridos al planteamiento de propuestas básicas de expansión narrativa y construcción de universos transmedia.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
La asignatura se articula en torno a cuatro grandes bloques temáticos: 1. Transformaciones de la narrativa en la cultura digital Este bloque aborda los principales cambios que experimenta el relato contemporáneo en el contexto de las tecnologías digitales y la convergencia mediática. Se estudiará el paso de las narrativas lineales tradicionales a modelos narrativos expandidos, fragmentados y multiplataforma, prestando especial atención a la circulación de contenidos, las dinámicas participativas y las nuevas formas de consumo cultural en entornos digitales. 2. Problemas teóricos de las narrativas transmedia El segundo bloque se centrará en los principales debates conceptuales y teóricos vinculados a las narrativas transmedia. Se trabajarán cuestiones relacionadas con la definición y delimitación del fenómeno transmedia, las diferencias entre adaptación, franquicia y expansión narrativa, así como problemas vinculados a la autoría, la continuidad narrativa, el canon, las comunidades de fans y las formas de participación



propias de la cultura digital contemporánea.

3. Narrativa, interfaz y experiencia

Se analizará la relación entre narrativa, tecnología y experiencia de usuario. Se abordarán conceptos como interactividad, inmersión, gamificación y construcción de mundos narrativos, así como el papel de las interfaces digitales en la configuración de nuevas experiencias narrativas. Asimismo, se introducirán cuestiones relacionadas con las narrativas emergentes y el impacto de la inteligencia artificial y otras tecnologías contemporáneas en la creación y circulación de relatos.

4. Diseño y expansión de proyectos transmedia

El último bloque tendrá una orientación más aplicada y estará centrado en el diseño y desarrollo de propuestas transmedia. Se trabajarán estrategias de expansión narrativa, construcción de universos ficcionales, coherencia narrativa y semiótica entre plataformas, así como la adaptación de contenidos a distintos públicos y medios. Como eje práctico de la asignatura, el alumnado desarrollará una propuesta básica de expansión transmedia a partir de un proyecto original o de un universo narrativo preexistente.

8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=7696&auth=SAML

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

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

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	CG01; CG10; CE01; CT03; CB6; CE09	0	96	96
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG01; CE01; CG10; CT03; CE01; CE09;	12	0	12



Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CB6; CT03; CE09	42	0	42
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la parte práctica será continua.

Se realizará:

1. Actividades y prácticas de aula (30%)

Realización de ejercicios, comentarios críticos, análisis de casos y actividades prácticas vinculadas a los contenidos de la asignatura.

2. Trabajo de análisis crítico (30%)

El alumnado desarrollará un análisis de un caso contemporáneo de narrativa digital, transmedia o multiplataforma, prestando atención a aspectos narrativos, semióticos, culturales y participativos.

3. Proyecto de diseño transmedia (40%)

Desarrollo de una propuesta básica de expansión narrativa o construcción de un universo transmedia, definiendo sus principales estrategias narrativas, plataformas, dinámicas de participación y coherencia entre medios.

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

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 FIN DE ESTUDIOS

Se exigirá la realización de un proyecto individual de comunicación web desarrollado de forma práctica a partir de prototipado previo.



La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de la 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

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Actividades y prácticas de aula	30 %	30 %
Trabajo de análisis crítico	30 %	30 %
Proyecto de diseño transmedia	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

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

1. Proyecto de diseño transmedia (40%)

Desarrollo de una propuesta básica de expansión narrativa o construcción de un universo transmedia, definiendo sus principales estrategias narrativas, plataformas, dinámicas de participación y coherencia entre medios.

2. Trabajo de análisis crítico (30%)

El alumnado desarrollará un análisis de un caso contemporáneo de narrativa digital, transmedia o multiplataforma, prestando atención a aspectos narrativos, semióticos, culturales y participativos.



3. Realización de pequeños trabajos de análisis y resolución de problemas específicos en base a contenidos web previos suministrados expresamente para ello (30%).

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

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

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Información en la web del título: <http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

12. Calendarios y horarios:

Información en la web del título: <http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

13. Idioma en que se imparte:

CASTELLANO