

ASIGNATURA DE MÁSTER:

UNED

EDUCOMUNICACIÓN DIGITAL Y NARRATIVA DIGITAL

Curso 2017/2018

(Código: 23301631)

1. PRESENTACIÓN

A lo largo de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativa y representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear y fabular que exceden la mera conversión del mundo analógico al digital. Los relatos analógicos suelen tener una estructura lineal articulada en tres grandes fases, inicio desarrollo y desenlace. Con las tecnologías digitales surgen nuevas formas de producir y analizar los relatos en entornos digitales.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se enmarca en un contexto eminentemente práctico. Se va a exigir al alumnado un posicionamiento muy activo y alejado del modelo donde se les considere meros lectores o meros espectadores. Por el contrario, va a buscar, analizar relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, etc. sus propios relatos digitales de forma autónoma. Es necesario que la ciudadanía del siglo XXI tenga acceso como autora a todos aquellos ambientes virtuales por donde navega, siendo capaz de participar activamente y crear en las redes virtuales del ciberespacio en función de las nuevas narrativas que este medio está construyendo. Así como el cine tardó

aproximadamente 50 años (1895-1936) en construir un lenguaje específico de la imagen en movimiento tal como lo conocemos hoy, la televisión aproximadamente 40 años (década de los 40 hasta la década de los 80 del siglo XX), la web está en fase de construcción de su propio lenguaje y de sus narrativas específicas integradas por la convergencia de tecnologías y de lenguajes multimedia.

3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.- Comprender y analizar los procesos comunicativos en entornos digitales.
- 2.- Poner en prácticas modelos de participación en la construcción del conocimiento colaborativo
- 3.- Establecer modelos para la creación y lectura de una narrativa digital .
- 4.- Analizar los modelos y estructuras de diferentes formatos de relatos digitales
- 5.- Conocer los antecedentes de la narrativa digital 6.- Crear relatos digitales

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura son los siguientes:

Bloque temático 1: De los relatos analógicos a los relatos digitales.

Bloque temático 2: Antecedentes de los relatos digitales: El cine, la literatura y los videojuegos. Bloque temático 3: Características de la narrativa digital.

Bloque temático 4: Los principios de la narrativa digital.

Bloque temático 5: La creación, diseño y producción de relato digital. Bloque temático 6: Participación y procesos creativos de relatos digitales.

Bloque temático 7: La narrativa transmedia.

Bloque temático 8: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital

6. EQUIPO DOCENTE

- [MARIA DEL MAR ROMAN GARCIA](#)
- [ANA MARTINEZ ORTIZ DE ZARATE](#)

7. METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

APARICI, R. Y GARCÍA MARÍN, D. (COORDS.) ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror. Gedisa: Barcelona.

CALVINO, I. (1999). Si una noche de invierno un viajero. Madrid: Siruela.

JENKINS, H (2009). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

JENKINS, H., FORD, S. Y GREEN, J. (2015). Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona: Gedisa.

MANOVICH, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós. MANOVICH, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: UOCPress.

SALMON, C. (2008). Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes. Barcelona: Península.

SILVA, M. (2005). Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y online. Barcelona: Gedisa.

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

APARICI, R., GARCIA MATILLA, A., FERNÁNDEZ, J. Y OSUNA, S.: (2009):

La imagen. Análisis y representación de la realidad. Barcelona: Gedisa. DARLEY, A. (2002):

Cultura visual digital. Barcelona: Paidós.

LAURE RYAN, M (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona: Paidós.

MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona: Paidós. MANOVICH, (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós. SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Barcelona: Gedisa.

GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona: Gedisa.

KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga: Aulae.

SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga: Aulae. LANDOW, G.: (2009). Hipertexto 3.0. Barcelona: Paidós. MACHADO, A. (2009). El sujeto en la pantalla. Barcelona: Gedisa.

MARTEL, F. (2011). Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid: Taurus.

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Webgrafía:

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=WzYHsqPINhY&feature=related>

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm

<http://altx.com/thebody/>

<http://www.liberabit.net/narrativa/>

Filmografía:

El acorazado Potemkin (Sergei Eisenstein, 1925) El hombre de la cámara (Dziga Vertov, 1929)

Short Cuts (Robert Altman, 1993)

El juego de Hollywood (Robert Altman, 1992) Corre Lola corre (Tom Tykwer, 1996)

El Arca Rusa (Aleksandr Sokurov, 2002) Crash (Paul Haggis, 2004)

Amores perros (Alejandro González Iñárrit, 2000) Babel (Alejandro González Iñárrit, 2006)

Novelas:

El castillo de los destinos cruzados (Italo Calvino)

Rayuela (Julio Cortázar)

El diccionario Jazaro (Milorad Pavić)

El jardín de los senderos que se bifurcan (Jorge Luis Borges,)

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El alumnado podrá contactar con el docente a través de la plataforma virtual del módulo. Asimismo, podrán hacerlo a través del correo electrónico y foros y a través del teléfono 91 3986968 los martes, de 16 a 20 horas.

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Dominio para expresarse con una narrativa digital en distintos espacios de la red.
- Capacidad para analizar y diseñar relatos digitales en entornos digitales.

- Capacidad para producir relatos digitales.

La evaluación de esta asignatura consta principalmente de tres trabajos:

1. Realizar un diario de aprendizaje multimedia (puede ser en formato web, blog, wiki, etc.) que recoja todo tipo de reflexiones, comentarios, argumentaciones y ejemplos que el alumno pueda aportar en relación a su proceso de aprendizaje en la asignatura.
2. Realizar un relato digital colaborativo.
3. Participar activamente en los foros de la asignatura.

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 50 % para evaluar el relato digital colaborativo.
- 20 % para evaluar el diario de aprendizaje individual.
- 20 % para evaluar la participación en Foros.
- 10 % para evaluar la aportación y evaluación del material buscado.

(Para poder ser evaluado es necesario realizar el relato digital y el diario de aprendizaje).

13. COLABORADORES DOCENTES

- BÁRBARA MERCEDES CASTILLO ABDUL HADI