

Narratives Digitals

Codi: 43963

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4316493 Periodisme i Innovació en Continguts Digitals	OB	0	2

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: María Rosario Lacalle Zalduendo

Correu electrònic: Rosario.Lacalle@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Equip docent

Anna Tous Rovirosa

Prerequisits

Sense prerequisits

Objectius

La ràpida evolució de les tecnologies digitals en el segle XXI planteja continus reptes als continguts dels mitjans de comunicació. No obstant això, les narratives de l'era del *storytelling* incloen els elements essencials (temes, motius, estereotips, etc.) dels relats ancestrals, que es recombinen incessantment amb la finalitat d'adaptar-se als nous formats dels diferents mitjans.

L'objectiu general d'aquest mòdul és dotar els estudiants de les eines i conceptes necessaris per poder crear i analitzar, d'una manera eficaç, interactiva, crítica i responsable, diferents tipus de relats en diferents mitjans.

A la primera part de l'assignatura es reflexiona sobre la relació entre la tecnologia i els continguts i s'analitzen les estructures narratives dels relats. A la segona part es defineixen les característiques dels diferents gèneres i formats, així com la seva evolució en relació amb les narratives digitals. A la tercera part s'examina el paper del lector/espectador/usuari en la construcció i interpretació dels textos, amb la finalitat d'estudiar els models de desenvolupament de la cooperació narrativa en les creacions col·lectives

Perspectiva de gènere

Les característiques d'aquesta assignatura la converteixen en un vehicle ideal per analitzar les representacions dels productes digitals de les indústries culturals des d'una perspectiva crítica de gènere. Es dedicarà especial atenció a les representacions de les dones.

Competències

- Adaptar-se a noves situacions, tenir capacitat de lideratge i iniciativa mantenint la creativitat.
- Analitzar i avaluar tendències de narració digital de les empreses informatives i ser capaç de proposar alternatives de construcció del relat periodístic en un context digital i interactiu.

- Aplicar les eines de gestió, anàlisi, organització i planificació de la informació d'acord amb objectius i projectes informatius específics.
- Comprendre i analitzar les tendències i les dinàmiques del canvi en l'ecosistema comunicatiu, informatiu i regulador de l'empresa periodística del segle XXI.
- Crear i gestionar publicacions periodístiques que continguin elements innovadors a partir de la introducció aplicada de les TIC.
- Generar propostes innovadores i competitives d'investigació aplicada.
- Que els estudiants sàpiguin comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar i avaluar les característiques narratives dels productes informatius de l'empresa periodística de pràctiques.
2. Analitzar i avaluar les tendències de narració digital de l'empresa informativa i aplicar alternatives de producció que involucrin sistemes de cooperació narrativa.
3. Comprendre i aplicar les arquitectures i els sistemes d'informació digital als tipus d'empresa periodística del segle XXI.
4. Comprendre i discernir les metodologies i procediments del treball científic aplicat a la comprensió de les tendències i problemàtiques dels fenòmens comunicatius del segle XXI.
5. Construir un projecte d'investigació els resultats del qual proposin solucions aplicades a la gestió i la producció de continguts digitals informatius.
6. Cooperar en entorns de treball en un equip col·laboratiu i contribuir a l'abast d'un objectiu fixat.
7. Identificar críticament els contextos canviants de la narrativa digital en funció de les plataformes de producció i consum de la informació.
8. Identificar les eines associades al posicionament dels continguts digitals orientats a la resolució de problemes específics.
9. Planificar els processos d'introducció de la innovació dins de les estratègies del relat informatiu en una redacció periodística.
10. Planificar, de manera innovadora, diferents estratègies de posicionament dels productes periodístics realitzats en la redacció simulada.
11. Proposar solucions pràctiques a partir del desenvolupament d'un producte informatiu en un equip de treball multidisciplinari.
12. Proposar un projecte de recerca aplicada per desenvolupar-lo en el Treball de Final de Màster.
13. Respectar l'espai de desenvolupament professional adequant-se a les necessitats i rutines dels equips de treball de l'empresa informativa.
14. Responsabilitzar-se de situacions quotidianes del procés i la producció de la informació sota un estricte compliment d'objectius.
15. Utilitzar eines per a la recol·lecció i el tractament de la informació i la documentació necessària per a la construcció del marc teòric o conceptual del TFM.
16. Utilitzar les estratègies de posicionament en motors de cerca per comunicar històries informatives de manera eficaç.

Continguts

- Narratives digitals
 - Conceptes de narrativa
 - La relació entre la tecnologia i la narrativa
 - Estructura i construcció dels relats
 - Quins personatges per quins tipus de narratives?

Gèneres i formats de les narratives digitals

- Gèneres digitals
- Construcció de nous formats
- La intell.ligència artificial al servei de la narrativa digital

La cooperació narrativa

- Interpretació i interacció
- Convergència mediàtica, transmedia i fandom
- L'autor i les creacions col·lectives

Metodologia

Classes magistrals

Clases de resolució de problemes/casos/ejercicis

Presentació oral de treballs

Tutories

Elaboració de treballs/informes

Estudi personal

Lectura d'articles/informes d'interés

Es destinaran 15 minuts d'una classe del curs a respondre a l'enquesta d'avaluació de l'actuació docent i d'avaluació de l'assignatura o mòdul.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Activitats formatives supervisades	30	1,2	2, 4, 5, 6, 11, 16
Activitats formatives autònomes	75	3	4, 5, 7, 10, 16
Classes magistrals	45	1,8	2, 4, 7, 9

Avaluació

L'avaluació és el resultat de la mitjana proporcional de les diferents activitats realitzades.

L'assistència i participació activa a les classes impartides representa 20% de la nota final de curs. Els treballs lliurats el 50%, i la seva presentació escrita (estil, contingut, estructura, etc.) i exposició oral el 10%. El 20% restant correspon a la prova de continguts realitzada al llarg del semestre. Les absències es penalitzaran amb

un detriment de la nota d'un 10% final per cada sessió de 3 hores o fracció (excepte justificacions documentades). No s'acceptaran lliuraments de treballs fora de les dates previstes.

Els lliuraments de resultats dels treballs realitzats i de la prova de continguts inclourà dia i hora de la corresponent revisió, a la qual es podrà acollir l'alumnat sempre que les persones interessades ho comuniquin a la professora en un termini màxim de dos dies a partir del lliurament de les notes. No s'acceptaran sol·licituds de revisió posteriors.

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. L'alumnat trobarà al campus virtual la descripció detallada dels exercicis i pràctiques; materials docents; i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, l'alumnat serà informat dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Recuperació

L'alumnat tindrà dret a la recuperació si ha estat avaluat del conjunt d'activitats, el pes de les quals ha de ser de com a mínim 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

Tot i així, l'alumnat podrà recuperar el treball de curs, així com les proves de continguts, sempre que la qualificació obtinguda no sigui inferior a 3,5 en cada cas (els exàmens i treballs no lliurats puntuen 0).

Les activitats derivades de l'assistència i participació a classe no es poden recuperar, així com la presentació oral de treballs. Cada prova no realitzada es puntua amb un 0.

En cas de segona matrícula, l'alumnat podrà realitzar una única prova de síntesi. La qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

La persona que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi, suplantació d'identitat ...), l'acte d'avaluació corresponent es qualificarà amb 0. En cas que es produïssin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura seria 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Assistència i participació activa a classe	20%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16
Entrega de trabajos	50%	0	0	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15
Presentació oral de treballs	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 9, 14, 16
Prova de continguts	20%	0	0	1, 2, 3, 4, 7, 8

Bibliografia

Bibliografia bàsica

Bal, Mieke (2006) *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Cátedra (7ª ed.).

Bogost, Ian (2007) Introduction. *Persuasive games: the expressive power of videogames* (pp. 1-64). The MIT Press.

Bruner, Jerome (1992). *The narrative construction of reality*. H. Beilin & P. B. Pufall (Eds.), *The Jean Piaget symposium series. Piaget's theory: Prospects and possibilities* (pp. 229-248). Lawrence Erlbaum Associates.

Eco, Umberto (1993[1079]) El lector modelo. *Lector in fabula* (pp. 73-95). Lumen.

Evans, Elizabeth J. (2008). Character, audience agency and transmedia storytelling. *Media, Culture & Society*, 30 (2), pp. 197-213.

Genette, Gerard (1993[1991]). Relato ficcional, relato factual. *Ficción y dicción* (pp. 54-84). Barcelona: Lumen.

Koenitz, Hartmut (2017) Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. Koenitz, H.; Ferri, G.; Haahr, M.; Sezen, D. (eds.) *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (pp. 91-105). Routledge.

Phillips, Andrea (2012). Introduction to transmedia. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. Nueva York: McGraw-Hill.

Ryan, Marie-Laure. (2004) Will new media produce new narratives? M.-L. Ryan (ed.) *Narrative across media* (pp. 337-359). University of Nebraska Press.

Salmon, Christian (2010[2008]). *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear mentes*, Barcelona, Península, 2010.

Vogler, Christopher (2002[1992]). El trazado del mapa del viaje. *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* (pp. 41-110). Ma Non Troppo.

VV.AA. Introduction: what is genre?. En G. Creber (ed.) *The television genre book* (pp. 1-15). British Film Institute

Bibliografia complementària

Barthes, Roland (1994[1984]). La muerte del autor. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura* (pp. 65-72). Paidós.

Barthes, Roland (1993[1966]). Introducción al análisis estructural del relato (1966). En *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós.

Bonilla, Diego (2020) Retos para la Creación (y la Investigación) de Narrativas Complejas. R. Longhi, A. Lovato, A. Gifreu (eds.) *Narrativas complejas* (pp.11-22). Ria Editorial. Disponible en <https://adobeindd.com/view/publications/898a22c8-36db-4db0-8688-75cb107e940e/vj5x/publication-web-resource>

Bucher, John & Casper, Jeremy (2015). *The Inside OutStory: Discovering Structure for Short Films*. Sideshow Media Group.

Campbell, Joseph (2017[1949]) La aventura del héroe. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis y mito* (pp. 65-282). Fondo de Cultura Económica.

Chatman, Seymour (2013[1978]) Historia y sucesos. *Historia y discurso* (pp. 83-113) Taurus.

Darley, Andrew (2002[2000]) La imagen digital en "La era del significante". *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación* (pp. 197-230). Paidós.

Eder, Jens; Jannidis, Fotis; Schneider, Ralph (2010). Introduction. *Characters in Fictional worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* (pp. 3-66). De Gruyter.

Elleström, Lars (2019). Narrating Through Media Modalities (pp. 45-59). *Transmedial Narration Narratives and Stories in Different Media*. Palgrave-MacMillan.

Genette, Gerard (1989[1972]) La estructura del relato. *Figuras III* (pp. 77-321). Lumen.

Jenkins, Henry (2008) From Production to Produsage: Interview with Axel Bruns (Part One). *Confessions of an Aca-fan*, May 9th. Disponible en http://henryjenkins.org/2008/05/interview_with_axel_bruns.html#sthash.91niVbc1.dpuf

Jenkins, Henry (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University.

Jenkins, Henry (31 de julio de 2011). *Transmedia 202: Further reflections*. Disponible en http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Mackey-Kallis, Susan (2001). Introduction. *The Hero and the Perennial Journey Home in American Film* (pp. 1-10). University of Pennsylvania Press.

Madden, Matt. (2005). *99 Ways to Tell a Story*. New York: Penguin.

Mittell, Jason (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet light trap*, Number 58- Disponible en <http://juliaeckel.de/seminare/docs/mittell%20narrative%20complexity.pdf>

Mittell, Jason (2005) A Cultural Approach to Television Genre Theory. G. R. Edgerton & B. G. Rose (eds.) *Thinking outside the box. A contemporary television genre reader* (pp. 37-64). The University Press of Kentucky.

Molina Ahumada, Ernesto P. (2017) Jugar ala guerra: retórica y política en videojuegos bélicos. *Question. Revista especializada en periodismo y comunicación* 1(54), 83-98.

Nusz, Aaron (2012). Joseph Campbell and the mythic experience. *The Foundational Structures of Star Wars* (pp-16-56) . Kentucky: University of Louisville.

Oren, Tasha & Shahaf, Sharon (2012). *Global Television Formats: Understanding Television Across Borders*. Routledge. Perceval, J.M., Tejedor, S. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Revista Comunicar*, 26(0), pp. 177-182.

Pratten, Robert (2015) Writing interactive transmedia narratives. *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (pp. 97-136). CreateSpace Independent Publishing Platform. Disponible en https://www.academia.edu/15043050/Getting_Started_in_Transmedia_Storytelling_-_2nd_Edition

Propp, Vladimir (1998[1928]). *La morfología del cuento*. Akal.

Riedl, Mark O.; Bulitko, Vadim (2013) Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach. *AI Magazine*, 34(1), 67-77. doi: <https://doi.org/10.1609/aimag.v34i1.2449>

Ryan, Marie-Laure (2001) Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media Game

Ryan, Marie-Laure (2016) Narratología transmedial y transmedia storytelling. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 18, 1-10. doi: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>

Ryan, Marie-Laure (2017) Digital Narrative: Negotiating a Path Between Experimental Writing and Popular Culture. *Comparative Critical Studies* 13(3), 331-352.

Ryan, Marie-Laure (2018) Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds. *Frontiers in Narrative Studies*, 4(2), 1-16. <https://doi.org/10.1515/fns-2018-0020>

Tierno, Michael (2002). *Aristotle's Poetics for Screenwriters*. USA: Hyperion.

Todorov, Tzvetan (2002[1978]). El origen de los géneros. *Los géneros del discurso* (pp. 57-80). Waldhuter.

Truby, John (2007). *The Anatomy of Story*. London: Faber & Faber.

Recursos digitales

<https://video-alexanderstreet-com.are.uab.cat/>

Programari

Sense programari específic

