

Narrativas Digitales

Código: 43963
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4316493 Periodismo e Innovación en Contenidos Digitales	OB	0	2

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: María Rosario Lacalle Zalduendo

Correo electrónico: Rosario.Lacalle@uab.cat

Equipo docente

Anna Tous Rovirosa

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Prerrequisitos

Sin prerrequisitos

Objetivos y contextualización

La rápida evolución de las tecnologías digitales en el siglo XXI plantea continuos desafíos a los contenidos de los medios de comunicación. Sin embargo, los relatos de la *era del storytelling* incluyen los elementos esenciales (temas, motivos, estereotipos, etc.) de los relatos ancestrales, que se recombinan incesantemente con el fin de adaptarse a los diferentes formatos.

El objetivo general de este módulo es dotar a los estudiantes de las herramientas y conceptos necesarios para poder crear y analizar, de una manera eficaz, interactiva, crítica y responsable, diferentes tipos de relatos contruidos a través de distintas plataformas.

En la primera parte de la asignatura se reflexiona sobre la relación entre la tecnología y los contenidos, y se analizan las estructuras narrativas de los relatos. En a segunda parte se definen las características de los diferentes géneros y formatos, así como su evolución en relación con las narrativas digitales. En la tercera parte se examina el papel del lector/espectador/usuario en la construcción e interpretación de los textos, con la finalidad de estudiar los modelos de desarrollo de la cooperación narrativa en las creaciones colectivas.

Perspectiva de género

Las características de esta disciplina la convierten en un vehículo ideal para analizar las representaciones de los productos de las industrias culturales desde una perspectiva de género crítica. Se dedicará particular atención a las representaciones de la mujer.

Competencias

- Adaptarse a nuevas situaciones, tener capacidad de liderazgo e iniciativa manteniendo la creatividad.

- Analizar y evaluar tendencias de narración digital de las empresas informativas siendo capaz de proponer alternativas de construcción del relato periodístico en un contexto digital e interactivo.
- Aplicar las herramientas de gestión, análisis, organización y planificación de la información de acuerdo a objetivos y proyectos informativos específicos.
- Comprender y analizar las tendencias y las dinámicas del cambio en el ecosistema comunicativo, informativo y regulador de la empresa periodística del siglo XXI.
- Crear y gestionar publicaciones periodísticas que contengan elementos innovadores a partir de la introducción aplicada de las TIC.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas de investigación aplicada.
- 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.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar y evaluar las características narrativas de los productos informativos de la empresa periodística de prácticas.
2. Analizar y evaluar las tendencias de narración digital de la empresa informativa y aplicar alternativas de producción que involucren sistemas de cooperación narrativa.
3. Comprender y aplicar las arquitecturas y los sistemas de información digital a los tipos de empresa periodística del siglo XXI.
4. Comprender y discernir las metodologías y procedimientos del trabajo científico aplicado a la comprensión de las tendencias y problemáticas de los fenómenos comunicativos del siglo XXI.
5. Construir un proyecto de investigación cuyos resultados propongan soluciones aplicadas a la gestión y la producción de contenidos digitales informativos.
6. Cooperar en entornos de trabajo en equipo colaborativo y contribuir al alcance de un objetivo fijado.
7. Identificar críticamente los contextos cambiantes de la narrativa digital en función de las plataformas de producción y consumo de la información.
8. Identificar las herramientas asociadas al posicionamiento de los contenidos digitales orientados a la resolución de problemas específicos.
9. Planificar los procesos de introducción de la innovación dentro de las estrategias del relato informativo en una redacción periodística.
10. Planificar, de forma innovadora, diferentes estrategias de posicionamiento de los productos periodísticos realizados en la redacción simulada.
11. Proponer soluciones prácticas a partir del desarrollo de un producto informativo en un equipo de trabajo multidisciplinar.
12. Proponer un proyecto de investigación aplicada para ser desarrollado en el Trabajo de Fin de Máster.
13. Respetar el espacio de desarrollo profesional y adecuándose a las necesidades y rutinas de los equipos de trabajo de la empresa informativa.
14. Responsabilizarse de situaciones cotidianas del proceso y producción de la información bajo un estricto cumplimiento de objetivos.
15. Utilizar herramientas para la recolección y tratamiento de la información y la documentación necesaria para la construcción del marco teórico o conceptual del TFM.
16. Utilizar las estrategias de posicionamiento en motores de búsqueda para comunicar historias informativas de manera eficaz.

Contenido

- Narrativas digitales
- Conceptos de narrativa
- La relación entre la tecnología y la narrativa
- Estructura y construcción de los relatos

- ¿Qué personajes para qué tipos de narrativas?
 - Géneros y formatos de las narrativas digitales
- Géneros digitales
- Construcción de nuevos formatos
- La inteligencia artificial al servicio de la narración digital
 - La cooperación narrativa
- Interpretación e interacción
- Convergencia mediática, transmedia i fandom
- El autor colectivo y las creaciones colectivas

Metodología

- Clases magistrales
- Clases de resolución de problemas/casos/ejercicios
- Presentación oral de trabajos
- Tutorías
- Elaboración de trabajos/informes
- Estudio personal
- Lectura de artículos/informes de interés

Se destinarán 15 minutos de una clase del curso a responder a la encuesta de evaluación de la actuación docente y de evaluación de la asignatura o módulo.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Actividades formativas autónomas	75	3	4, 5, 7, 10, 16
Actividades formativas supervisadas	30	1,2	2, 4, 5, 6, 11, 16
Clases magistrales	45	1,8	2, 4, 7, 9

Evaluación

La evaluación es el resultado de la media proporcional de las diferentes actividades realizadas.

La asistencia y participación activa en las clases impartidas representa 20% de la nota final del curso. Los trabajos entregados el 50%, y su presentación escrita (estilo, contenido, estructura, etc.) y exposición oral el 10%. El 20% restante corresponde a la prueba de contenidos. Las ausencias se penalizarán con un detrimento de la nota de un 10% final por cada sesión de 3 horas o fracción (excepto justificaciones documentadas). No se aceptarán entregas de trabajos fuera de las fechas previstas.

Las entregas de resultados de los trabajos realizados y de la prueba de contenidos incluirán día y hora de la correspondiente revisión, a la que podrá acogerse quien lo desee siempre que se lo comunique a la profesora en un plazo máximo de dos días a partir de la entrega de las notas. No se aceptarán solicitudes de revisión posteriores.

La metodología docente y la evaluación propuestas pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. El alumnado encontrará en el campus virtual la descripción detallada de los ejercicios y prácticas; materiales docentes; y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el alumnado será informado de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Recuperación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

El alumnado podrá recuperar los trabajos entregados, así como la prueba de contenido, siempre que la calificación obtenida no sea inferior a 3,5 en cada caso. Cada prueba de contenidos no realizada se puntúa con un 0, al igual que los trabajos no entregados.

Las actividades derivadas de la asistencia y participación en clase no se pueden recuperar, al igual que la presentación oral de trabajos. Cada actividad no realizada puntúa 0.

En caso de segunda matrícula, el alumnado podrá realizar una única prueba de síntesis. La calificación final de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

La persona que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...), el acto de evaluación correspondiente se calificará con 0. En caso de que se produjeran varias irregularidades, la calificación final de la asignatura sería 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y participación activa en clase	20%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16
Lliurament de treballs	50%	0	0	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15
Presentación oral de trabajos	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 9, 14, 16
Prueba de contenidos	20%	0	0	1, 2, 3, 4, 7, 8

Bibliografía

Bibliografía básica

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). BritishFilm 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). DeGruyter.

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 a la 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/>

Software

Sin programario específico