



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: PROYECTO TRANSMEDIA II

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Alejandra Bueno

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de procesos de gestión, desarrollo y evaluación de proyectos transmedia desde lo cultural y lo social.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

| | | |
|-------------------|------|---|
| Contenidos (CON) | RA1 | Aplicar los mecanismos comunicativos y protocolos que rigen en los datos para la comunicación por internet. |
| Habilidades (COM) | CG1 | Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en los asuntos a resolver |
| | CG3 | Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia. |
| | CG4 | Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos. |
| | CG9 | Tomar decisiones en el ámbito profesional, aplicando los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la actividad académica. |
| | CG10 | Adoptar el método científico en el planteamiento y realización |

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

| | | |
|---------------|-----|---|
| | | de trabajos diversos tanto a nivel académico como profesional. |
| Destrezas (H) | CE5 | Conocer los conceptos de empresa y logística en materia de Multimedia, situando adecuadamente conceptos como la cadena de valor, la propiedad intelectual, la publicación de contenido, el prototipado, el "ROI", la promoción, los controles de calidad y las competencias blandas necesarias o "soft skills". |
| | CE9 | Utilizar herramientas de índole colaborativa, así como de la aplicación de los preceptos del manifiesto ágil y de sus metodologías asociadas. |

Contenido de la Asignatura²

En esta asignatura se estudiará:

1. Preproducción del proyecto transmedia
 - 1.1 Creación de la historia y su diseño
 - 1.2 ROI
 - 1.3 Audiencia y personajes
 - 1.4 Guía de estilos
2. Evaluación
 - 2.1 Fases del test
 - 2.2 Interacción y resolución de errores
 - 2.3 Experiencia de usuario
 - 2.4 Equilibrado
 - 2.5 Control de calidad
3. Gestión
 - 3.1 Modelo de negocio
 - 3.2 Presupuestos
 - 3.3 Promoción y lanzamiento
4. Herramientas tecnológicas
 - 4.1 Aplicaciones y programas 2D /3D
 - 4.2 Soportes
 - 4.3 Conexión entre plataformas/usuarios
 - 4.4 Tecnologías emergentes

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subpartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

| | |
|-----|---------------------------------|
| MD1 | Método expositivo |
| MD2 | Estudio de casos |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo |
| MD6 | Tutorías |

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas | Horas previstas | % presencialidad |
|--|-----------------|------------------|
| AF1: Clase teórica | 22 | 100 |
| AF2: Clase prácticas | 22 | 100 |
| AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales) | 40 | 10 |
| AF4: Tutorías (individuales y/o grupales) | 10 | 50 |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante | 50 | 0 |
| AF6: Pruebas de evaluación | 6 | 0 |
| Total | 150 | |

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| Denominación | Pond. mín. | Pond. Máx |
|--|------------|-----------|
| SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante | 0 | 10 |
| SE2 Evaluación de trabajos | 0 | 60 |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes | 30 | 100 |

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:
- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
 - Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
 - Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
 - El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red (Vol. 60). Editorial Gedisa.
- Cerezuela, D. R. (2007). Diseño y evaluación de proyectos culturales. Ariel.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Vargas, A. (2016) Cómo diseñar y vender un proyecto cultural. Espacio Plano B. ISBN 1523689544

Bibliografía Complementaria

- Narrativa Transmedia Estrategias Para Contar Historias en Múltiples Plataformas. Celeste Marroco María. Sb Editorial.
- The art of Rebellion IV. Christian Thundertmark. PUBLIKAT
- The art of Rebellion III. Christian Thundertmark. PUBLIKAT

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- <https://processing.org/>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.