Guía Docente
Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: GUIÓN MULTIMEDIA I
Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA
Carácter: OBLIGATORIA
Créditos ECTS: 6 ECTS
Curso: 1º
Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2o SEMESTRE
Idioma de impartición: CASTELLANO
Equipo docente: Alejandra Bueno

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el aprendizaje y desarrollo de Proyectos Transmedia. Se basa en el estudio y análisis de la cultura transmedia y de la gestión de proyectos, implementando y desarrollando metodologías en cada fase de trabajo para el desarrollo de tareas y procesos aplicados al desarrollo de proyectos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	RA1	Aplicar la programación estructurada básica y sus datos.
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.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
	CG9	Tomar decisiones en el ámbito profesional, aplicando los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la actividad académica.

	CE6	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.
	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 Asignatura*

1. Introducción al concepto social y mediático.
    - 1.1. Marco teórico y elementos clave
    - 1.2. Cultura transmedia.
    - 1.3. Casos de estudio
2. Estructura del proyecto transmedia
    - 2.1. Gestión de roles y equipos
    - 2.2. Metodologías ágiles de gestión
    - 2.3. Comunicación interna
    - 2.4. Gestión de riesgos
3. Proyecto Transmedia I. Fase 1: Empatizar
    - 3.1. Briefing y organización de equipos y roles
    - 3.2. Definición del proyecto y su universo: motivación, perfiles de usuarios clave, documentación, benchmarking y posicionamiento final
4. Proyecto Transmedia I. Fase 2: Definir
    - 4.1. Exploración de ideas potenciales
    - 4.2. Clusterización, selección y definición de propuesta final
5. Proyecto Transmedia I. Fase 3: Idear
    - 5.1. Ideación y definición de la solución final
    - 5.2. Diseño conceptual adaptado a cada soporte: guión, storyboard, mapa de navegación, flujos de procesos, diagramas…
6. Proyecto Transmedia I. Fase 4: Implementar
    - 6.1. Prototipado y sketching
    - 6.2. Herramientas de Mock Up
    - 6.3. Desarrollo de prototipos finales
    - 6.4. Revisión final y depuración
    - 6.5. Propiedad intelectual
7. Proyecto Transmedia I. Fase 6: Evaluar
    - 7.1. Metodologías y fases de evaluación
        - 7.2. Evaluación de resultados y estrategias
        - 7.3. Iteración y resolución de errores
        - 7.4. Cierre de proyecto y retrospectiva

8. Proyecto Transmedia I. Presentación final

8.1. Pitching

*(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)*

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

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

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	70
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	20	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 continué 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 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 orto tipográficas 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

- Rosselló Cerezuela, D. (Año de publicación no proporcionado). Diseño y evaluación de proyectos culturales. De la idea a la acción. Ariel.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red (Vol. 60). Gedisa.
- Gambarato, R. R., Alzamora, G. C., & Tárcia, L. (2020). Theory, development, and strategy in transmedia storytelling. Routledge.
- Elordui, A., & Arana, E. (2016). TRANSMEDIA KOMUNIKAZIO ESTRATEGIAK - GAURKOTASUN-EDUKIAK DISEINATZEKO ETA HEDATZEKO BIDE BERRIAK. Udako Euskal Unibertsitatea.

Bibliografía Complementaria

- Marroco María, C. (Año de publicación no proporcionado). Narrativa Transmedia: Estrategias Para Contar Historias en Múltiples Plataformas. SB Editorial.
- Vargas, Á. (2016). Cómo diseñar y vender un proyecto cultural. Espacio Plano B.
- Pratten, R. (2011). Getting Started with Transmedia Storytelling. CreateSpace.
- Bacon, S. (2021). Transmedia Cultures: A Companion. Transmedia Cultures: A Companion, 1-289.
- Bernardo, N. (2014). Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling.
- Kerzner, H. (2022). Innovation Project Management: Methods, Case Studies, and Tools for Managing Innovation Projects. John Wiley & Sons.
- Thundertmark, C. (Año de publicación no proporcionado). The Art of Rebellion IV. PUBLIKAT.
- Thundertmark, C. (Año de publicación no proporcionado). The Art of Rebellion III. PUBLIKAT.
- Hancox, D. (2021). The Revolution in Transmedia Storytelling Through Place: Pervasive, Ambient and Situated.
- Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando Todos los Medios Cuentan.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- https://processing.org/