



Datu Orokorrak

Irakasgaia: MULTIMEDIA-GIDOIA I

Titulazioa: MULTIMEDIA GRADUA

Mota: DERRIGORREZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 2. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Alejandra Bueno

Irakasgaiaren aurkezpena:

Transmedia proiektuak ikasi eta garatzeko irakasgai teoriko-praktikoa. Transmedia kulturaren eta proiektuen kudeaketaren azterketan eta analisisan oinarritzen da, lan-fase bakoitzean proiektuen garapenari aplikatutako zereginak eta prozesuak garatzeko metodologiak ezarri eta garatuz.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	IE1	Oinarrizko programazio egituratua eta horren datuak aplikatzea.
Gaitasunak (GAI)	KO1	Hainbat iturritatik datorren informazioa bilatzeko, prozesatzeko eta aztertzeke trebetasunak garatzea, ebatzi beharreko gaietan aplikatzeko.
	KO3	Hainbat iturritatik datorren informazioa biltzeko, prozesatzeko eta aztertzeke trebetasunak garatzea, multimediarren eremuari aplikatutako erabakiak hartzean aplikatzeko.
	KO4	Taldean lan egitea, zereginetan aktiboki parte hartzea eta esparru guztietan behar bezala komunikatzeko gai izatea.
	KO6	Idatzizko zein ahozko komunikazioan trebea izatea, norberaren hizkuntzan eta atzerriko beste hizkuntza batzuetan.
	KO9	Lanbide-esparruan erabakiak hartzea, jarduera akademikoan zehar eskuratutako ezagutzak eta teknikak aplikatuta.
	KE6	Gizarte eta giza komunikazioko arazoei multimedia-diziplinatik erantzutea.
	KE9	Lankidetzatresnak erabiltzea, eta manifestu arineko manuak



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

		eta haiei lotutako metodologiak aplikatzea.
--	--	---

Irakasgaiaren Edukia*

1. Kontzeptu sozial eta mediatikoaren hastapenak.
 - 1.1. Esparru teorikoa eta funtsezko elementuak
 - 1.2. Transmedia kultura.
 - 1.3. Azterketa-kasuak
2. Transmedia proiektuaren egitura
 - 2.1. Rolak eta taldeak kudeatzea
 - 2.2. Kudeaketa-metodologia arinak
 - 2.3. Barne-komunikazioa
 - 2.4. Arriskuen kudeaketa
3. I. transmedia proiektua. 1. fasea: Enpatizatu
 - 3.1. Briefinga eta taldeen eta rolen antolamendua
 - 3.2. Proiektuaren definizioa eta unibertsoa: motibazioa, erabiltzaile giltzarrien profilak, dokumentazioa, benchmarkinga eta azken posizionamendua
4. I. transmedia proiektua. 2. fasea: Definitu
 - 4.1. Ideia potentzialak aztertzea
 - 4.2. Klusterizazioa, hautaketa eta azken proposamenaren definizioa
5. I. transmedia proiektua. 3. fasea: Asmatu
 - 5.1. Azken soluzioa asmatzea eta definitzea
 - 5.2. Euskarri bakoitzera egokitutako diseinu kontzeptuala: gidoia, storyboarda, nabigazio-mapa, prozesu-fluxuak, diagramak...
6. I. transmedia proiektua. 4. fasea: Inplementatu
 - 6.1. Prototipoak eta sketchinga
 - 6.2. Mock Up tresnak
 - 6.3. Azken prototipoen garapena
 - 6.4. Azken berrikuspena eta arazketa
 - 6.5. Jabetza intelektual
7. I. transmedia proiektua. 6. fasea: Ebaluatzea
 - 7.1. Ebaluazio-metodologiak eta -faseak
 - 7.2. Emaizten eta estrategien ebaluazioa
 - 7.3. Iterazioa eta akatsen ebazpena
 - 7.4. Proiektuaren itxiera eta atzera begirako itxiera
8. I. transmedia proiektua. Azken aurkezpena
 - 8.1. Pitching

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

PJ6: Ebaluazio-probak	6	0
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	70
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	20	100

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegi (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanek gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Rosselló Cerezuela, D. (Ez da adierazi argitaratze-urtea). Diseño y evaluación de proyectos culturales. De la idea a la acción. Ariel.



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red (Lib. 60). Gedisa.
- Gambarato, R. R., Alzamora, G. C., & Tárzia, 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.

Bibliografia Osagarria

- Marroco María, C. (Ez da adierazi argitaratze-urtea). 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.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk

- <https://processing.org/>