



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: TENDENCIAS TECNOLÓGICAS.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OPTATIVA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 4º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura analiza los últimos avances en tecnología, narrativa transmedia, arte e interacción, evaluando aplicaciones reales, mercados emergentes y costes de implantación. Estudia cómo tecnologías como IA, AR/VR, o display tech están modelando nuevos formatos narrativos, artísticos e interactivos. Además, profundiza en la convergencia tecnológica y su impacto en productos, servicios y experiencias culturales. Finalmente, aborda los retos económicos y estratégicos para integrar estas tendencias en proyectos multimedia innovadores.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	RA1	Profundizar en conocimientos sobre Multimedia adicionales a los troncales.
	RA2	Poner en prácticas sus conocimientos en un entorno profesional.
Competencias (COM)	CG1	Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en los asuntos a resolver
	CG2	Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios, informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.
	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

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 2025/26

		siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG5	Sintetizar materias básicas, narrativas, psicológicas, tecnológicas y estéticas, que les capaciten para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, y les doten de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
	CG7	Saber elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro del área de estudio, convirtiendo un problema empírico en un objetivo de investigación y presentar conclusiones.
	CG8	Concebir, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia y la información que gestionan integrando hardware, software y redes.
	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 de trabajos diversos tanto a nivel académico como profesional.
Habilidades y Destrezas (H)	CE6	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.
	CE7	Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la justificación de las ideas.
	CE16	Conocer los perfiles de usuario/a existentes según sea su nivel de competencia digital.
	CE18	Desarrollar soluciones para entornos interactivos digitales Multimedia basadas en sensores, "mapping" y proyección, pre y postproducción digital y tecnologías inmersivas que también se sustenten en desarrollos de estereoscopia y visualización científica.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura:

1. Tendencias en Tecnología.
 - a. Ejemplos de nuevas tendencias tecnológicas.
 - b. Aplicaciones de las nuevas tendencias tecnológicas.
 - c. Mercado para las nuevas tendencias tecnológicas.
 - d. Coste de implantación de las nuevas tendencias tecnológicas.
2. Tendencias en Narrativa Transmedia.
 - a. Ejemplos de nuevas tendencias narrativas transmedia.
 - b. Aplicaciones de las nuevas tendencias narrativas transmedia.
 - c. Mercado para las nuevas tendencias narrativas transmedia.
 - d. Coste de implantación de las nuevas tendencias narrativas transmedia.
3. Tendencias en Arte.
 - a. Ejemplos de nuevas tendencias artísticas.
 - b. Aplicaciones de las nuevas tendencias artísticas.
 - c. Mercado para las nuevas tendencias artísticas.
 - d. Coste de implantación de las nuevas tendencias artísticas.
4. Tendencias en Interacción.
 - a. Ejemplos de nuevas tendencias interactivas.
 - b. Aplicaciones de las nuevas tendencias interactivas.
 - c. Mercado para las nuevas tendencias interactivas.
 - d. Coste de implantación de las nuevas tendencias interactivas.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
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.	30	80
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	20	50

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.
- 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 con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- 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 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 estudiantado 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Jenkins, H. (2025). From transmedia to immersive worlds: An interview with Dr. Carlos A. Scolari. *Henry Jenkins Blog*.
- Aven-Le Zhou. (2024). *Inflation of Interactivity? Analyzing and Understanding Embodied Interaction in Interactive Art through a New Three-dimensional Model*. arXiv.
- Gambarato, R. R. (2025) Diseño de un proyecto transmedia: consideraciones teóricas y analíticas. Universidad Nacional de Investigación de la Escuela Superior de Economía.

Bibliografía Complementaria

- Manohar, M. (2025). Emerging display technologies in contemporary art: a technical análisis. *International Journal Of Research In Computer Applications And Information Technology*. 8(1):3081-3093

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- Future Today Institute – Tech Trends Report 2024
https://futuretodayinstitute.com/wp-content/uploads/2024/03/TR2024_Full-Report_FINAL_LINKED.pdf
- Henry Jenkins Blog – From transmedia to immersive worlds.
<https://henryjenkins.org/blog/2025/3/2/from-transmedia-to-immersive-worlds-an-interview-with-dr-carlos-a-scolari>
- Meegle – Transmedia Storytelling.
https://www.meegle.com/en_us/topics/entertainment/transmedia-storytelling