



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.

Equipo docente: Martín Etxauri Saínz de Murieta.

Aula(s): 2.1

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

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.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		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 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.

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 Formativas²

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.

² 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).

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 o la estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la 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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- Evaluación única con 2 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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la 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/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as 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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas 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/a 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 o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software

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 Recomendados³

- Future Today Institute – Tech Trends Report 2024 <https://futuretodayinstitute.com/wp->

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

[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