

ASIGNATURA DE MÁSTER:

UNED

PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL

Curso 2012/2013

(Código:23301133)

1. PRESENTACIÓN

A lo largo de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativa y representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear y fabular que exceden la mera conversión del mundo analógico al digital. Los relatos analógicos suelen tener una estructura lineal articulada en tres grandes fases, inicio desarrollo y desenlace. Con las tecnologías digitales surgen nuevas formas de producir y analizar los relatos en el ciberespacio.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se enmarca en un contexto eminentemente práctico. Se va a exigir al alumnado un posicionamiento muy activo y alejado del modelo donde se les considere meros lectores o meros espectadores. Por el contrario, va a recibir relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, etc. sus propios relatos digitales de forma autónoma.

Es necesario que la ciudadanía del siglo XXI tenga acceso como autora a todos aquellos ambientes virtuales por donde navega, siendo capaz de participar activamente y crear en las redes virtuales del ciberespacio en función de las nuevas narrativas que este medio está construyendo. Así como el cine tardó aproximadamente 50 años (1895-1936) en construir un lenguaje específico de la imagen en movimiento tal como lo conocemos hoy, la televisión aproximadamente 40 años (década de los 40 hasta la década de los 80 del siglo XX), la web está en fase de construcción de su propio lenguaje y de sus narrativas específicas integradas por la convergencia de tecnologías y de lenguajes multimedia.

3. CONOCIMIENTOS PREVIOS RECOMENDABLES

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.-Comprender y analizar los procesos comunicativos en el ciberespacio.
- 2.- Establecer criterios para el desarrollo de una narrativa digital en la sociedad del conocimiento.
- 3.- Analizar las representaciones de género y etnicidad en los relatos digitales.
- 4.- Analizar diferentes relatos digitales y compararlos con la estructura de los relatos convencionales.
- 5.- Aprender a diseñar relatos digitales en el ciberespacio.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura son los siguientes:

Bloque temático 1: De los relatos analógicos a los relatos digitales.

Bloque temático 2: Características de la narrativa digital.

Bloque temático 3: Los principios de la narrativa digital.

Bloque temático 4: Antecedentes en la narrativa analógica. Los videojuegos y el cine.

Bloque temático 5: El diseño de un relato digital.

Bloque temático 6: Los modelos comunicativos y pedagógicos de la narrativa digital.

Bloque temático 7: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento.

6.EQUIPO DOCENTE

- [ROBERTO MATIAS APARICI MARINO](#)
- ANA SÁNCHEZ ZARCO
- VALERIA LEVRATTO
- RAÚL ANTÓN CUADRADO
- ALEJANDRO RODRÍGUEZ SIMÓN

7.METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado

dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Aprendizaje Colaborativo: Construcción colectiva del conocimiento, esto significa entender el aprendizaje como un proceso en continua construcción y en permanente transformación.
- Comunicación participativa: El modelo de comunicación se basa en el principio "tod@s aprendemos con tod@s", se trata de crear una comunidad de "emirecs", es decir, ciudadan@s productor@s de mensajes.
- Actividades prácticas para desarrollar estrategias educomunicativas basadas en los principios de libertad, justicia social y solidaridad. Para ello se utilizarán blogs, wiki creadas en el módulo "Escenarios Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje".
- Ensayo individual que integrará los diferentes lenguajes. El alumnado conceptualizará las ideas-ejes, reflexionará sobre las diferentes teorías y propondrá acciones para el desarrollo de modelos tecnológicos basados en la libertad, la justicia social, la solidaridad.
- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSIC

CALVINO, I. (1999): Si una noche de invierno un viajero. Siruela. Madrid.

JENKINS, H (2009): Convergence Culture. Barcelona. Paidós

LANDOW, G.: (2009): Hipertexto 3.0. Barcelona. Paidós

MACHADO, A. (2009): El sujeto en la pantalla. Barcelona. Gedisa

MANOVICH, L. (2005): El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona. Paidós.

MARTEL, F. (2011): Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Madrid.

Taurus

SALMON, C. (2008): Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes.

Barcelona. Península.

SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Barcelona. Gedisa.

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

APARICI, R., GARCIA MATILLA, A., FERNÁNDEZ, J. Y OSUNA, S.: (2009): La imagen. Análisis y representación de la realidad. Barcelona. Gedisa.

DARLEY, A. (2002): Cultura visual digital. Barcelona. Paidós.

LAURE RYAN, M (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona. Paidós.

MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona. Paidós.

SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Barcelona. Gedisa.

GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona. Gedisa.

KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga, Aulae.

SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga. Aulae

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Webgrafía

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=WzYHsqPINhY&feature=related>

http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm

<http://altx.com/thebody/>

<http://www.liberabit.net/narrativa/>

Filmografía

El acorazado Potemkin de Sergei Eisenstein en 1925

El hombre de la cámara de Dziga Vertov en 1929

Short Cuts y El juego de Hollywood de Robert Altman en 1993 y 1992

Corre Lola corre de Tom Tykwer en 1996

El Arca Rusa de Aleksandr Sokurov en 2002

Crash de Paul Haggis en 2004

Babel de Alejandro González Iñárritu 2006

Amores perros Alejandro González Iñárritu 2000

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El alumnado podrá contactar con el docente a través de la plataforma virtual del módulo.

Asimismo, podrán hacerlo a través del correo electrónico y foros, de lunes a viernes, y a través del teléfono los martes, de 16 a 20 horas (teléfono 91 3986968).

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Dominio para expresarse con una narrativa digital en distintos ámbitos de la sociedad del conocimiento.
- Capacidad de analizar las diferentes formas de representación de la etnicidad y género.
- Capacidad para analizar y diseñar relatos digitales en el ciberespacio.
- Dominio de las técnicas de análisis de relatos digitales.

La evaluación de esta asignatura consta principalmente de tres trabajos prácticos:

1. Visionar un relato digital para su posteriormente comentario en el aula digital.
2. Buscar en la red, al menos, una hiperficción. Argumentar el objetivo de esa selección.
3. Elaborar un relato digital.

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 35% para evaluar el relato digital.
- 35 % para evaluar el trabajo colaborativo
- 20% para evaluar la participación en Foros y en Chats
- 10% para evaluar la aportación de materiales en diferentes formatos: artículos, videos, links , etc. aportado por el alumnado