



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE ARTES @taiarts.com  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Narrativas transmedia*

## GUÍA DOCENTE

GRADO EN FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN AUDIOVISUAL

Curso 2025/2026

## *Identificación de la asignatura*

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	3 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Virginia Piñera; Jorge Álvaro

## *Presentación de la asignatura*

Principales buscadores y lógica de posicionamiento específicas. Estrategias de posicionamiento en los flujos de la red. Diseño aplicado de plataformas web de autoconfiguración y monetización. Modos de programación. Proyectos de diseño web, posicionamiento y monitorización en torno a objetivos.

## *Competencias*

CG02	Generar conceptos artísticos propios y desarrollar la capacidad de expresarlos mediante herramientas y lenguajes de los medios fotográfico y audiovisual.
CG03	Aplicar los métodos de trabajo más apropiados para superar los retos que se presentan en el estudio y en la práctica fotográfica individual y/o colectiva, buscando la excelencia y la calidad.
CG04	Conocer los recursos tecnológicos propios de la disciplina y sus aplicaciones en la creación visual, asimilando las innovaciones que se produzcan.
CG05	Solucionar problemas y generar dinámicas de trabajo en entornos multidisciplinares.
CE06	Entender el concepto de flujo de trabajo y los procesos tecnológicos de la producción digital, atendiendo a diferentes resultados estéticos y comunicativos.
CE09	Conocer diferentes recursos de las narrativas transmedia y su aplicación al posicionamiento web.

## *Resultados de aprendizaje*

Al finalizar el curso, la estudiante deberá ser capaz de:

1. Identificar las relaciones del flujo de trabajo digitales en sus diferentes aplicaciones y plataformas con las lógicas de posicionamiento óptimo en la red.
2. Diferenciar estrategias de posicionamiento en la red en torno a objetivos generalistas o específicos.
3. Reconocer y aplicar procesos de seguimiento de estado de diferentes estrategias de posicionamiento web para contenidos visuales y audiovisuales.
4. Construir un proyecto de diseño-monitorización que sirva de plataforma de comunicación en relación a unos objetivos predefinidos.

## Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

## Contenidos

Temario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Principales buscadores y lógicas de posicionamiento específicas.</li> <li>2. Estrategias de posicionamiento en los flujos de la red.</li> <li>3. Diseño aplicado de plataformas web de autoconfiguración y monitorización.</li> <li>4. Modos de programación diferencias de los principales lenguajes de programación, posicionamiento y monitorización de proyectos.</li> <li>5. Introducción a la Narrativa Transmedia</li> <li>6. Expansión narrativa y construcción de mundo. Medios y soportes en la narrativa transmedia. Estrategias de interacción y participación</li> <li>7. Proyecto: desarrollo, presentación y difusión de un proyecto transmedia propio, incluyendo diseño web, posicionamiento y monitorización en torno a objetivos</li> </ol>
---------	--

## Actividades formativas

AF1	Clases teóricas y teórico-prácticas.	12 horas
AF2	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	9 horas
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	4.5 horas
AF5	Actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	15 horas
AF6	Tutorías académicas.	1.5 horas
AF7	Evaluación.	3 horas
AF8	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	45 horas

(\*) La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del profesor.

## *Evaluación*

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

#### ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

#### ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

#### TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

### CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

#### EVALUACIÓN ORDINARIA

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	SI	SI (5)	20%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos	SI	NO	35%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas	SI	NO	25%
SE5 Actitud y participación	NO	NO	20%
			100%

(\*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...).

**TODAS LAS CREACIONES, TANTO FOTOGRÁFICAS COMO AUDIOVISUALES, DEBEN SER ORIGINALES DEL ALUMNADO, NO SE ADMITIRÁN TRABAJOS DE APROPIACIÓN EN LOS QUE ÉSTA SUPONGA MÁS DEL 25% DEL TOTAL DE PIEZAS PRESENTADAS**

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El profesor se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el alumno haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

#### REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.



## *Recursos didácticos*

### BIBLIOGRAFÍA

Bernardo, Nuno (2011). *The Producers Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*

Harvey, Colin (2014). *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*.

Pratten, Robert (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*

Scolari, Carlos; Winocur, Rosalía; Pereira, Sara, & Barreneche, Carlos (2018). «Alfabetismo transmedia. Una introducción»

Scolari, Carlos Alberto (2013). Deusto, ed. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto

Vizcaíno-Verdú, Arantxa; Contreras-Pulido, Paloma; Guzmán Guzmán Franco, María Dolores (octubre de 2018). «Gamificación y transmedia: del videojuego al libro. El caso de Assassin's Creed»

### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

#### SITIOS WEB DE INTERÉS

[La otra Navidad de Ikea 2014](#)

[IKEA presenta LA OTRA CARTA](#)

[19 Reinos - Game of Thrones immersive experience](#)

[Si lo vives es verdad](#)

[Transmedia StoryTelling](#)

[The Lost Experience - Channel 4 and Hi-ReS! Reel](#)

#### MATERIAL DEL ALUMNO NECESARIO PARA LAS CLASES

#### VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES