

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Producción, Creación y Realización Transmedia
PLAN DE ESTUDIOS:	Máster Universitario en Investigación y Gestión de la Innovación en Comunicación (OMA-IICOMUNI)
GRUPO:	2324-01
CENTRO:	Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatorio
ECTS:	7,0
CURSO:	1º
SEMESTRE:	2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS:	DAVID ASENJO CONDE
EMAIL:	dasenjo@uemc.es
TELÉFONO:	983 00 10 00
CV DOCENTE:	<p>- Doctor en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid.</p> <p>- Diploma de Estudios Avanzados (DEA) en el Programa de Doctorado. Técnicas y Procesos en la Creación de Imágenes: Aplicaciones Sociales y Estéticas.</p> <p>- Master en Arts du Spectacle: finalité approfondie (especialidad: cine) en la Universidad Libre de Bruselas.</p> <p>- Licenciado en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid.</p> <p>He impartido clases y conferencias en la Universidad Complutense, en la Universidad Libre de Bruselas, en la Universidad Autónoma de Madrid, entre otras.</p> <p>He sido coordinador académico y asesor de estudiantes en los dos primeros cursos del <i>Máster Universitario en Investigación y Gestión de la Innovación en Comunicación</i> de la UEMC. En la actualidad, imparto la docencia de dos de sus asignaturas: <i>Medición y evaluación en comunicación</i>; y <i>Producción, creación y realización transmedia</i>, así como de los Complementos formativos. También he tutorizado Trabajos de Fin de Máster (TFM) y he participado como presidente y secretario de tribunales de TFM.</p> <p>Experiencia en online</p> <p>4 años de experiencia docente en línea en el <i>Máster Universitario en Investigación y Gestión de la Innovación en Comunicación</i> de la UEMC. Asimismo, he participado como ponente y colaborador en encuentros académicos y charlas culturales en línea.</p>
CV PROFESIONAL:	<p>- Comisario de la retrospectiva <i>Las tres Bes: Bardem, Berlanga y Buñuel</i> en el Österreichisches Filmmuseum / Museo del Cine de Austria (Viena).</p> <p>- Responsable de información y comunicación: Organizador de conferencias y visitas, comunicación en la Comisión Europea. Dirección General de Traducción (Bruselas).</p> <p>- Documentalista y editor del programa mensual del Cine Doré para FilMOTECA Española (Madrid).</p> <p>- Programador, organizador de actividades culturales y responsable de prensa en el Centro Galego de Bruselas.</p> <p>- Responsable de información y comunicación (en prácticas) en Metro de Madrid.</p>
CV INVESTIGACIÓN:	<p>Además de en el campo de la comunicación estratégica en el que ha transcurrido buena parte de mi trayectoria profesional, mis líneas de investigación principales son la Historia del cine y el audiovisual español, la preservación y restauración del patrimonio cinematográfico, la publicidad cinematográfica, y los estudios de género y sexualidad.</p> <p>Soy investigador doctor, y he publicado capítulos de libros académicos y artículos en revistas científicas, así como en catálogos y otros materiales de divulgación de retrospectivas y programación cinematográfica. También he colaborado como evaluador de manuscritos de revistas científicas y he participado en proyectos de investigación.</p>

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:	<p>Esta asignatura consta de 7 créditos ECTS y es de carácter obligatorio. Se imparte durante el segundo semestre, en el tercer bloque del Máster, que se extiende entre marzo y junio.</p> <p>Su planteamiento es eminentemente práctico y está orientado a desarrollar las competencias específicas en torno a las estrategias de comunicación transmedia aplicadas tanto al periodismo y al documental como a las narrativas de ficción. Con los conocimientos adquiridos el alumno desarrollará su capacidad comunicativa y su creatividad así como su capacidad para la resolución de problemas en el entorno transmedia.</p>
------------------------------	--

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Narrativas Transmedia de Ficción** : Este bloque sobre la ficción transmedia se apoya en las presentaciones 1-4 de la asignatura. Estas presentaciones contienen enlaces a textos y otros materiales que permiten ampliar y profundizar en los contenidos de la asignatura.
 1. **Definiciones y características**. : Se delimita el significado de términos fundamentales en la materia como "convergencia", "cultura participativa", "inteligencia colectiva", "multiplataforma", "crossmedia" y "transmedia". Se recorren, a continuación, los principios de las narrativa transmedia según Henry Jenkins.
 2. **Canon: producción oficial**. : Se da una visión de las narrativas transmedia desde la perspectiva profesional y de la industria del entretenimiento, representada en los principios formulados por el productor Jeff Gómez, entre otros/as.
 3. **Fandom: producción extraoficial**. : Se expone el papel fundamental de las audiencias activas y prosumidoras en las narrativas transmedia, señalando sus contribuciones dinamizadoras, divulgadoras, creativas en convivencia o no con los/as propietarios/as de la narrativa oficial, e incluso su reutilización y apropiación activista.
 4. **"El cosmonauta": un ejemplo de ficción transmedia española**. : El proyecto transmedia de "El cosmonauta" -uno de los primeros impulsados y llevados a término en España- es ilustrativo de la experimentación de nuevos formatos narrativos expandidos y de nuevos modelos de negocio con, por y para la comunidad de seguidores/as.
2. **Narrativas Transmedia de No Ficción**. : Este bloque sobre la no ficción transmedia se apoya en las presentaciones 5-6 de la asignatura. Estas presentaciones contienen enlaces a textos y otros materiales que permiten ampliar y profundizar en los contenidos de la asignatura.
 1. **Principios del periodismo transmedia**. : Se explora la propuesta de transposición y adaptación por Kevin Moloney de los principios de las narrativas transmedia según Jenkins a la práctica del reportaje y de otros géneros periodísticos. La propuesta de Moloney se ilustra con ejemplos periodísticos y documentales relevantes.
 2. **El documental transmedia**. : Como ya observó al recorrer los principios de Moloney, estos son válidos en ocasiones tanto para el reportaje y el periodismo de investigación, como para el documental. De sus fronteras difusas, características comunes y especificidades habla Amau Gifreu Castells. A partir de sus escritos y de un artículo de Edward J. Delaney, se plantean las características de los documentales transmedia.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en todas las asignaturas de la titulación (salvo las prácticas externas) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Adobe Connect)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de organización y planificación
- CG05. Capacidad para trabajar en equipos de carácter interdisciplinar
- CG07. Capacidad de crítica y autocrítica
- CG08. Habilidades interpersonales (tanto con miembros del entorno como con científicos/profesionales de otros centros)
- CG09. Reconocimiento a la diversidad y a la multiculturalidad
- CG10. Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional
- CG11. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
- CG13. Capacidad y habilidades de liderazgo
- CG14. Diseño y gestión de proyectos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE10. Capacidad y habilidad para interpretar programas de comunicación de ficción y no ficción en función de los diferentes medios de comunicación y de sus características específicas y diferenciales.
- CE12. Capacidad para desarrollar estrategias de comunicación en entornos transmedia.
- CE13. Dominio de los conocimientos adquiridos y capacidad de resolución de problemas para diseñar estrategias de comunicación que contribuyan a la transformación del entorno.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Conocer las nuevas formas de comunicar historias a través de técnicas innovadoras de edición audiovisual.
- Saber manejar los nuevos formatos de edición digital en diferentes soportes.

- Adquirir destrezas de creatividad para narrativas de vanguardia.
- Comprender los nuevos modelos de desarrollo de productos de ficción y no ficción en canales multiplataforma.
- Analizar la influencia de la perspectiva transmedia en la realización audiovisual y los nuevos medios de comunicación que forman parte del segmento profesional.
- Conocer la influencia de los dispositivos móviles y otros canales para fortalecer la comunicación con los nuevos tipos de clientes.
- Aprender a crear nuevas narrativas digitales adaptadas a los canales que tienen una mayor repercusión en la decisión de compra.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Jenkins, H. (2008[2006]): *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* . Paidós Ibérica. ISBN: 978-84-493-2153-5
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2015[2013]): *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura red*. Gedisa. ISBN: 978-84-9784-844-2
- Scolari, C. A. (2013): *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto. ISBN: 9788423413362
- The Riot Cinema Collective (2013): *The Plan 3. La estrategia de "El cosmonauta"*. Autoeditado. ISBN: --
- Moloney, K. (2011): *Porting Transmedia Storytelling to Journalism*. Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Denver. ISBN: --
- Irigaray, F. y Lovato, A. (2014): *Hacia una Comunicación Transmedia*. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. ISBN: 978-987-702-091-5
- Irigaray, F. y Lovato, A. (2014): *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. UNR Editora. Editorial de la Universidad de Rosario. ISBN: 978-987-702-139-4
- Irigaray, F., y Lovato, A. (2017): *Comunicación post-convergente*. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. ISBN: 978-987-702-249-0

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Dena, C. (2009): *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* . Tesis Doctoral. Universidad de Sydney.. ISBN: --
- Pratten, R. (2015[2011]): *Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. 2nd Edition. Autoeditado. ISBN: --
- Pérez Gómez, M. A. (2015): *El fan film: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los new media*. Tesis doctoral, Universidad de Sevilla. ISBN: --
- Aranda, D., Sánchez Navarro, J., Roig, A. (2013): *Fanáticos: la cultura fan*. Editorial UOC. ISBN: 9788490299746
- Renó, D. y Flores Vivar, M. (2018): *Periodismo Transmedia*. Ría Editorial. ISBN: 978-989-54155-2-6

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

- [Henry Jenkins. Confessions of an Aca-Fan](https://henryjenkins.org)(https://henryjenkins.org)
Blog de Henry Jenkins, figura académica decisiva en el estudio de las narrativas transmedia.
- [Periodizaciones](https://hipermediaciones.com/)(https://hipermediaciones.com/)
Blog de Carlos Scolari, donde comparte contenido sobre la comunicación digital, principalmente sobre las narrativas y el periodismo transmedia.
- [RTVE Play](https://www.rtve.es/play/)(https://www.rtve.es/play/)
Plataforma de programación audiovisual en línea y a la carta de Radio Televisión Española
- [Sitio web "Cosmonaute Experience"](https://web.archive.org/web/20130607040948/http://es.cosmonautexperience.com/about)(https://web.archive.org/web/20130607040948/http://es.cosmonautexperience.com/about)
Sitio web de "El cosmonauta" salvaguardado en The Wayback Machine de Archive.org
- [Creative Commons](https://creativecommons.org)(https://creativecommons.org)
Sitio web con las distintas licencias Creative Commons
- [Laboratorio de innovación audiovisual de RTVE](https://www.rtve.es/lab)(https://www.rtve.es/lab)
Sitio web del lab de RTVE con reportajes y webdocs transmedia e interactivos
- [DCM Team. Producciones Transmedia](http://www.dcmteam.com.ar)(http://www.dcmteam.com.ar)
Sitio web del DCM Team que desarrolla producciones documentales transmedia en el seno de la Dirección de Comunicación Multimедial de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina)
- [Proyecto Alfabetismo Transmedia](https://alfabetismotransmedia.org)(https://alfabetismotransmedia.org)
Sitio web del proyecto Alfabetismo Transmedia en el que se encuentran fichas didácticas para la incorporación de recursos y estrategias de las narrativas transmedia en el aula. Incluye plantilla con la que idear, desarrollar y proponer más fichas didácticas

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

- Aparici, R., García Marín, D. (2017). *Sonríe te están puntuando. Narrativa digital interactiva en la era del Black Mirror*. Gedisa Editorial.
- Costa Sánchez, C., Piñero Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14*, 10(2), pp. 102-125. Recuperado de: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156/363>
- Delaney, Edward J. (2011, 17 de mayo). *Exploring transmedia in documentaries*. Recuperado de: <http://web.mit.edu/unicchio/Public/television/documentary/Delaney%20transmedia%20documentary.docx>
- García-Ortega, A. y García-Avilés, J. (2018): Los newsgames como estrategia narrativa en el periodismo transmedia: propuesta de un modelo de análisis. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), pp.327-346. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.19>
- Gifreu-Castells, A. y Moreno, V. (2014): Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia. *Fonseca, Journal of*

- Communication, 9(9), 41-63. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12241>
- Gifreu-Castells, Anna (2015, febrero). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra digital*, 8, 14-39. Recuperado de: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/54/70>
 - Hayes, G. P (2011). How to Write a Transmedia Production Bible. A template for multiplatform producers. *Screen Australia*. Recuperado de: <https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/33694e05-95c2-4a05-8465-410fb8a224aa/Transmedia-production-bible-template.pdf?ext=.pdf>
 - Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
 - Jenkins, H. (2007, 21 de marzo). Transmedia Storytelling 101. Blog de Henry Jenkins *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more*. Recuperado de https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
 - Jenkins, H. (2009a, 12 de diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). Blog de Henry Jenkins *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more..* Recuperado de https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
 - Jenkins, H. (2009b, 12 de diciembre). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. Blog de Henry Jenkins *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more..* Recuperado de: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html?rq=seven%20principles
 - Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
 - Klastrop, L., (Pajares) Tosca, S. (2004). Transmedial worlds - rethinking cyberworld design. *2004 International Conference on Cyberworlds, Tokio, Japan*, pp. 409-416. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_Worlds_-_Rethinking_Cyberworld_Design
 - Liuzzi, A. (2015, febrero). El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos. *Obra digital*, 8, pp. 105-135. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/319970350_El_Documental_Interactivo_en_la_Era_Transmedia_De_Generos_Hibridos_y_Nuevos_Codigos_Narrativos
 - Moreno, A. y Valencia, M. (2016): El relato de viajes como narrativa transmedia. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 14(1), pp.181-210. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.926>
 - Ortuño Mengual, P.; Villaplana Ruiz, V. (2017). Activismo Transmedia. Narrativas de participación para el cambio social. *Obra Digital*, 12, 123-144. DOI: <https://doi.org/10.25029/od.2017.123.12>
 - Paño Ambrosio, A., Jiménez Iglesias, L y Rodríguez Fidalgo, M. (2017): El periodismo inmersivo y transmedia de leer la historia a vivirla en primera persona. En Herrero Gutiérrez, F.J y Mateos Martín, C. (eds.) *Del verbo al bit*. Universidad de La Laguna, pp. 1177-1191.
 - Roig, Antoni (2017). Películas realizadas por fans: ¿una categoría incómoda?. *Palabra Clave*. 20(4), 979-1007. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.6>
 - Ryan, M. L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. *Artnodes. E-journal on Art, Science and Technology*, 18. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>.
 - Smith, A. M. (2009). *Transmedia Storytelling in Television 2.0. Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Trabajo de Fin de Máster, Middlebury College. Recuperado de: https://sites.middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron_Smith_2009.pdf

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

Se describe a continuación la metodología aplicada

MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de carácter grupal.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Las actividades formativas que se realizan en la asignatura son las siguientes:

Clases teóricas: Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en Open Campus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

Actividades prácticas: Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- Actividades de debate. Se trata de actividades en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en

discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.

- Entregas de trabajos individuales o en grupos a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

Tutorías: Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas dos sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

SESIONES EN TIEMPO REAL :

	Título
TU1	Presentación asignatura y Guía docente
CM1	Narrativas transmedia de ficción: Definiciones y características
CM2	Narrativas transmedia de ficción: Canon - Producción oficial I
CM3	Narrativas transmedia de ficción: Canon - Producción oficial II
CM4	Narrativas transmedia de ficción: Fandom - Producción extraoficial
CM5	Narrativas transmedia de ficción: El caso de "El cosmonauta" (Riot Cinema Collective, 2013)
CM6	Narrativas transmedia de no ficción: Periodismo
CM7	Narrativas transmedia de no ficción: Documental
CM8	Narrativas transmedia de no ficción: Activismo
TU2	Resolución de dudas antes de la evaluación

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	25
	3. Test (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Prueba de evaluación final Online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará **actividades de evaluación continua** que forman parte de la calificación de la asignatura con un peso del 60% sobre la nota final.

Para superar la evaluación continua, el alumno debe obtener una media de igual o superior a 5 entre todas las actividades. En el caso de no superar la evaluación continua, se guardan para la convocatoria extraordinaria las notas de aquellas actividades aprobadas, no pudiendo volver a presentarlas.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua (entrega de trabajos) se desarrollarán según se indica y, para ser evaluadas, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha prevista y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán trabajos entregados posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios establecidos por el profesor.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la asignatura.
- Cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente.
- Las actividades de evaluación continua (tipo test) se desarrollarán con anterioridad a la realización de las pruebas de evaluación parcial y final de la asignatura

Los alumnos accederán a través de OpenCampus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo no superior a 15 días lectivos desde su fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se completará con una **evaluación final online**, que se realizará al finalizar el periodo lectivo de cada asignatura. Los exámenes serán eminentemente prácticos, de manera que, los alumnos podrán disponer de los apuntes y consultarlos, (solo en formato digital) durante la realización de la prueba.

Para resolver el examen, los alumnos deberán descargar el enunciado de la prueba y una vez cumplimentado, subirlo en el espacio correspondiente del campus virtual

La prueba supondrá un **40%** de la calificación sobre la nota final de la asignatura.

- El alumno tendrá la posibilidad, siempre dentro de los tres días siguientes a la publicación de las notas, a renunciar a su calificación, y presentarse en la siguiente convocatoria
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma. **ÍA DOCENTE**
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud"

La nota final se corresponderá con la media aritmética del resultado obtenido en cada una de las partes. En caso de no superación, se guarda la parte aprobada para la convocatoria extraordinaria.

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

De igual modo si el alumno no entrega ninguna actividad de evaluación continua, obtendrá la calificación de "No presentado", con independencia de que haya aprobado la prueba de evaluación final, en cuyo caso, se le guardaría su calificación para la convocatoria extraordinaria

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	25
	3. Test (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Prueba de evaluación final Online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria.

Para la convocatoria extraordinaria se guardan las calificaciones de las actividades de evaluación continua y prueba de evaluación final, superadas por el estudiante (nota superior o igual a 5), no permitiéndose volver a realizarlas.

- En convocatoria extraordinaria, el alumno solo podrá entregar las actividades de evaluación continua no superadas, guardándose la calificación de las aprobadas.
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud".

En la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final, de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario superar tanto la evaluación continua como la evaluación final para aprobar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	25%
Pruebas de respuesta corta	20%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Pruebas objetivas	10%
Trabajos y proyectos	25%