

## 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

**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](mailto:dasenjo@uemc.es)

**TELÉFONO:** 983 00 10 00

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

### OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

El alumno podrá interpretar las características específicas y diferenciales de cualquier programa de comunicación ya sea de ficción como de no ficción. Conseguirá lo necesario para transformar el entorno en proyectos transmedia apoyándose en los conocimientos y en la capacidad de resolución de problemas. Esa transformación del entorno se basará también en el diseño de las estrategias de comunicación necesarias para conseguir dicho fin.

- Narrativa transmedia para la persuasión comunicativa total
- Crossmedia y elementos multiplataforma
- Realización transmedia. Desarrollo de productos de ficción y no ficción

## 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.