

**Historia de las tecnologías multimedia**

<b>Datos de la asignatura</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Historia de las tecnologías multimedia</b>
	<b>Código Asignatura</b>	<b>11_3GrCAUD_FT-ES_105</b>
	<b>Titulación</b>	<b>Grado en Comunicación Audiovisual.</b>
	<b>Créditos</b>	6 ECTS
	<b>Carácter</b>	Básica
	<b>Curso</b>	Primero
	<b>Cuatrimestre</b>	Primero
	<b>Idioma en que se imparte</b>	Español
	<b>Modalidad</b>	Presencial
	<b>Dedicación al estudio por cada ECTS</b>	25 horas

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura Historia de las Tecnologías Multimedia analiza la evolución historiográfica, sociológica y técnica de las distintas herramientas y conceptos del flujo de trabajo multimedia, así como las implicaciones tecnológicas y sociales de la idea de interfaz.

Todo ello atendiendo a las implicaciones teóricas, sociológicas y humanísticas de la evolución narratológica y tecnológica de los formatos. El estudiante se introducirá en los relatos y narrativas multimedia, transmedia, crossmedia y multipantalla comprendiendo las tendencias y los modelos de representación en los discursos audiovisuales contemporáneos.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio)

para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA**

CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.

CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Conocimiento de la evolución historiográfica, sociológica y técnica de las distintas herramientas del flujo de trabajo multimedia.
- Conocimiento del concepto de interfaz, sus implicaciones tecnológicas y sociales, y sus diferentes modificaciones en el contexto histórico.

**CONTENIDOS/TEMARIO**

- Evolución de los formatos tecnológicos en relación con sus implicaciones sociológicas, humanísticas y teóricas. Lectura crítica del concepto "multimedia" con especial hincapié en las dimensiones ideológicas de su surgimiento y su relación evolutiva con los paradigmas teóricos de los últimos años. Introducción a las tecnologías transmedia y los relatos multipantalla.

**METODOLOGÍAS DOCENTES**

- **Métodos expositivos:** que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- **Métodos de diseño y aplicación práctica:** que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- **Métodos colaborativos:** que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
- **Método de proyectos y trabajos globalizadores:** que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad formativa	Número de horas	Presencialidad (%)
Lección magistral participativa	28	100%
Resolución de problemas/Exposición oral:	12	50%
Estudio de casos	11	100%
Diseño de proyectos	11	100%
Evaluación	4	100%
Trabajo autónomo	74	0%
Seguimiento, tutorías	10	25%
TOTAL	150	

**EVALUACIÓN**

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Resolución problemas	10%	30 %
Estudio casos / Proyectos	10%	30 %
Actividades de evaluación continua	0%	10%
Evaluación De la prueba	40%	40%

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de portafolio y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5 sobre 10.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita, excepto en el caso de no superación de al menos uno de los dos apartados. En este último caso, la nota final será la nota más baja entre las actividades de evaluación continua y las pruebas objetivas.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0)

en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

**Sistema de Calificación**

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

La mención de "Matrícula de Honor" se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta la **consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

##### **Bibliografía básica**

- PACKER Randall y JORDAN Ken. Multimedia: from Wagner to virtual reality. Norton, 2003.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós, 2005.
- McLUHAN, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós, 2009.
- McLUHAN, Marshall. El medio es el mensaje. Paidós, 2020.
- JENKINS, Henry. Convergence culture. Where old and new media collide. NYU, 2008.
- GRUSIN, Richard y BOLTER Jay David. Remediation: Understanding new Media. The MIT press, 2000.
- MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT press, 2017.
- MURRAY, Janet. Inventing the Medium. Principles of Interaction. Design as a CulturalPractice. The MIT press, 2011.
- KWASTEK, Katja. Aesthetics of Interaction in Digital Art. Paperbackshop UK, 2013.
- WARDRIP FRUIN, Noah y MONFORT, Nick. The New Media Reader. The MIT press, 2003.
- ROSE, Gillian. Visual Methodologies: An Introduction

##### **Complementaria**

- -SAYERS, Jentery Ed. The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities. Routledge, 2018.