



---

**FICHA IDENTIFICATIVA**

---

**Datos de la asignatura**

Código	332599
Nombre	Producción multiplataforma
Curso	Segundo
Semestre	Cuarto
Titulación	Grado en Cine
Materia	
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Curso académico	2018 - 19

---

**DATOS DEL PROFESORADO**

---

Responsable de Asignatura	<a href="#">Haliam Pérez Fernández</a>
Condición Académica	<a href="#">Profesor Externo</a>
Tipo de profesorado/Perfil Docente	
Correo electrónico	<a href="mailto:haliam.perez@pdi.atlanticomedio.es">haliam.perez@pdi.atlanticomedio.es</a>
Teléfono	
Tutorías	



## DESCRIPCIÓN Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bases de la producción multiplataforma  
 Contenido transmedia  
 Cómo producir un contenido multiplataforma  
 Elementos tecnológicos en la producción multiplataforma

## COMPETENCIAS

### Competencias Generales

CG1 - Comprender la narrativa cinematográfica atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes	
CG2 - Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas	
CG5 - Desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas cinematográficas	

### Competencias Específicas

CE2 - Elaborar y guiar todos los aspectos relativos a la puesta en escena de producciones cinematográficas	
CE3 - Planificar y gestionar los elementos técnicos y el equipo humano en las diferentes etapas de la creación de una producción cinematográfica ateniéndose al presupuesto establecido	
CE6. Conocer la terminología propia del cine, así como las normas y conceptos del lenguaje audiovisual	
CE8 - Capacidad y habilidad para utilizar los programas y equipos técnicos empleados en la dirección y la producción cinematográficas	
CE9 - Conocer las estructuras nacionales e internacionales y los modelos de negocio de la industria cinematográfica	
CE13 - Conocer los procedimientos para la distribución y comercialización de una obra cinematográfica	

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Capacidad para adquirir habilidades para el manejo de las herramientas y las nuevas tecnologías inherentes a los medios de producción que se encuentran en las empresas e



industrias culturales cinematográficas. Manipular el hardware y el software presente en la industria cinematográfica en todas sus fases (del guión a la postproducción) y en todas sus ramas (producción, distribución y exhibición)

Capacidad para gestionar la propia producción creativa mediante el conocimiento de las características de las empresas e instituciones de producción, distribución y exhibición que pueden servir de proyección de la propia obra y de inserción laboral al egresado. Establecer los recursos humanos, técnicos y materiales en las diferentes fases de la producción cinematográfica

Analizar reflexionando sobre diferentes modelos de negocio cinematográfico nacional e internacional Determinar los procesos y técnicas implicadas en la gestión y dirección de empresas cinematográficas.



---

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

---

<b>Actividad formativa</b>	<b>Horas</b>	<b>% Presencialidad</b>
Clase teórica	90	100
Proyectos y trabajos	72	100
Tutoría	18	100
Trabajo Autónomo del alumno	270	0
	<b>450</b>	

---

**METODOLOGÍAS DOCENTES**

---

<b>Metodología</b>
Método expositivo. Lección magistral
Resolución de problemas
Metodología por proyectos
Tutoría presencial (individual y/o grupal)
Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación




---

**SISTEMAS DE  
EVALUACIÓN**


---

<b>Sistemas de Evaluación</b>	<b>Ponderación mínima (%)</b>	<b>Ponderación máxima (%)</b>
Asistencia y participación activa	10	10
Realización de trabajos y prácticas	40	40
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50	50

**El sistema de evaluación consistirá en un examen teórico y un trabajo práctico.**

**Prueba teórica: Examen tipo test de 20 preguntas con cuatro alternativas. Cada pregunta vale 0,25. Dos preguntas a desarrollar valoradas en 2'5 puntos.**

**Trabajo práctico:** El alumno deberá crear un documental interactivo y transmedia que integrará las últimas técnicas narrativas audiovisuales. La producción estará basada en una historia elegida por el alumno en clase. Apoyándose en los contenidos trabajados en clase el alumno será capaz de completar el proyecto en el que se valorará también la creatividad y la calidad del contenido.

Para la elección del tipo de proyecto es necesario consultarlo antes con el profesor. La elección no es del alumno que deberá exponer los diferentes temas potenciales para el debate y selección.

El trabajo se entregará el día indicado por el profesor antes de las 19.00 hrs. de dicho día, y deberá entregarlo en los formatos determinados por el profesor y colgarlos en un servidor proporcionado por la Universidad.

El alumno deberá entregar un a memoria escrita del trabajo realizado en papel correctamente presentado y encuadernado. Se espera un trabajo riguroso y académico.

**En cuanto al contenido del trabajo:**

Min 5 páginas, Max 15 páginas

**\*Importante: Para aprobar la asignatura es necesario aprobar ambas pruebas, examen teórico y trabajo práctico.**

**Sistema de evaluación extraordinaria:**



En el caso de no superar la asignatura la prueba extraordinaria de julio consistirá en el mismo tipo de evaluación, es decir, el alumno tendrá que presentar un trabajo práctico propuesto por el profesor y un examen teórico.

---

## REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

---

### Básicas

PRÁDANOS, EDUARDO (2015) Bibliografía básica de sobre transmedia y storytelling. <http://eduardoprados.com/2013/11/30/bibliografia-basicasobre-transmedia-storytelling-social-tv-y-branded-content/>

ROIG TELO, A. (2009). Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross media. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

TUBAN, DANIEL (2011). El guión del siglo XXI. El futuro de la narrativa en el mundo digital. Barcelona:Alba

SCOLARI, C. (2013), Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Ed. Deusto.

### Complementarias

JODAR MARÍN, J. (2009). La era digital: Nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. En Razón y Palabra. [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)

GARCÍA SERRANO, F. (2009). Las técnicas del “Pitching” en el mercado audiovisual español: del “caramelo” al Guión.

[http://eprints.ucm.es/8577/1/Pitching\\_del\\_caramelo\\_al\\_guion.pdf](http://eprints.ucm.es/8577/1/Pitching_del_caramelo_al_guion.pdf)

NEGROPONTE, N. (2000). El mundo digital. El futuro que ha llegado. Barcelona: Ediciones B.

CARROL H. MILLNER (2008): Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Storytelling. Focal Press

JENKINS, H. (2003). Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition. Media in transition. Cambridge, Mass. MIT Press

LINARES PALOMAR, RAFAEL (2009). La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas. Madrid: Fragua

MEDINA LAVERÓN, MERCEDES (2011) Estructura y gestión de las empresas audiovisuales. Pamplona: ENUSA. ISBN-978-84-313-3089-7

PARDO, ALEJANDRO (2015) Producción ejecutiva en proyectos cinematográficos. Pamplona, ENUSA ISBN-978-84-313-3018-7

---

RECURSOS WEB DE UTILIDAD

---

\*\*\*\*\*

VILLA MONTOYA, MARÍA ISABEL (2011) Producción cross-media: el caso de Televisió de Catalunya (Tesis doctoral) Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat 1. Universidad Autónoma de Barcelona.

<http://www.tdx.cat/handle/10803/42305>

<http://eurotransmedia.eu/library/>

<http://eurotransmedia.eu/transmedia-observatory/>

MIT Handbook of Collective Intelligence [<http://scripts.mit.edu/~cci/HCI>]

Kathy Schrock (2012) Guide to Digital Storytelling

[<http://www.schrockguide.net/digital-storytelling.html>]

H. Hayes: How to write a transmedia production bible [<http://goo.gl/nin5K4>]

Interactive narratives [<http://www.interactivenarratives.org>]

Submarine channel [<http://www.submarinechannel.com>]

The multimedia journalism [<http://www.themultimediajournalist.net>]



---

## RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

---

- a. La asistencia a clase es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. Las clases comienzan y terminan a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. Honestidad académica. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. Integridad Académica. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. Faltas de ortografía. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o



evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.