



Guía Docente

Producción Multiplataforma

Grado en Cine
MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico | 2024-2025

Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Cine
Asignatura	Producción Multiplataforma
Materia	Producción
Carácter	Formación Obligatoria
Curso	2º
Semestre	2
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2024-2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Elio Quiroga Rodríguez
Correo Electrónico	elio.quiroga@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a viernes bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias básicas

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 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 transversales

No existen datos

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

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

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Utilizar los equipos y programas técnicos propios de la industria cinematográfica en sus diferentes etapas.
- Determinar los elementos humanos, técnicos y materiales en las diversas etapas de la creación cinematográfica
- Detallar las fases y técnicas que intervienen en la gestión y dirección de las empresas cinematográficas.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bases de la producción multiplataforma

Contenido transmedia

Cómo producir un contenido multiplataforma

Elementos tecnológicos en la producción multiplataforma

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

TEMA 1: EL CONCEPTO DE MULTIPLATAFORMA

1.1. Contenidos digitales

1.2. Plataformas de vídeo convencional: cine y televisión

1.3. Plataformas de vídeo interactivo: videojuego y cine interactivo

1.4. Plataformas de vídeo en streaming

TEMA 2: CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE PLATAFORMAS DIGITALES

2.1. El bitrate y su aplicación a distintas plataformas

2.2. Aspect ratio y resoluciones

2.3. Estándares de vídeo digital: PAL y NTSC

2.4. El audio digital: estándares y formatos

2.5. Conexiones para la grabación de vídeo en streaming

TEMA 3: CONTENIDO Y NARRATIVA TRANSMEDIA

3.1. La producción para vídeo interactivo

3.2. La producción de videojuegos

3.3. La narrativa transmedia

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Unidad 1.

Semanas 1-3. Conceptos básicos en la comunicación. Temas 1.1 a 1.3

Definiciones. Conceptos de Multiplataforma, Crossmedia y Transmedia.

Unidad 2.

Semanas 4-5. Historia y ejemplos de Multiplataforma. Panorámica actual. Métodos de trabajo. Temas 2.1 a 2.3

Unidad 3.

Semanas 6-8. La producción multiplataforma. La narrativa multiplataforma. Detalles técnicos. El sonido. Temas 2.4 a 2.5

Unidad 4.

Semanas 9-13. El videojuego como ejemplo de multiplataforma. Desarrollo y producción de videojuegos. Tema 3.3

Unidad 5.

Semanas 14-16. Conceptualización del trabajo en videojuegos. Ejemplos de desarrollo y aspectos técnicos: del CCD al Core Loop. Tema 3.1 a 3.2.

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal) Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Sesión presencial	30	100%
Proyectos y trabajos	24	100%
Tutoría	6	100%
Trabajo autónomo del alumno	90	0%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	40%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50%

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

-En Realización de Trabajos y Prácticas, se realizará un Trabajo de Final de Asignatura de desarrollo e investigación alrededor de la materia del curso, con un valor del 40% del total.

-En Pruebas de evaluación teórico-prácticas, el 50% del total será un examen escrito, dividido en su puntuación al 50% en preguntas de tipo test y de desarrollo.

-El 10% restante valorará la asistencia y participación de los alumnos a lo largo del desarrollo docente de la asignatura.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Todos los trabajos y exámenes deberán tener al menos nota de aprobado (a partir de 5 puntos), para superar la asignatura.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- PRÁDANOS, EDUARDO (2015) Bibliografía básica de sobre transmedia y storytelling.
- 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.

Complementaria

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