



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

**ASIGNATURA:** *Storytelling y storydoing*: el arte de contar historias en la red y experimentarlas

**Título:** MU en Comunicación y Narrativa en el Discurso Digital

**Materia:** Comunicación y Nuevas Narrativas

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:**

**Curso:** 2024-2025

# Índice

1.	Organización general .....	3
1.1.	Datos de la asignatura .....	3
1.2.	Equipo docente.....	3
1.3.	Introducción a la asignatura .....	3
1.4.	Competencias y resultados de aprendizaje .....	4
2.	Contenidos/temario .....	5
3.	Metodología .....	5
4.	Actividades formativas .....	5
5.	Evaluación.....	7
5.1.	Sistema de evaluación .....	7
5.2.	Sistema de calificación.....	7
6.	Bibliografía.....	8
6.1.	Bibliografía de referencia .....	8
6.2.	Bibliografía complementaria .....	8

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MATERIA</b>	<b>Comunicación y nuevas narrativas</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Storytelling</i> y <i>Storydoing</i> : el arte de contar historias en la red y experimentarlas <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Cuatrimestre</b>	Primero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<b>Dr. / D.</b>
-----------------	-----------------

## 1.3. Introducción a la asignatura

En esta asignatura los alumnos conocerán las diferentes técnicas existentes para contar historias y conectar emocionalmente con la audiencia. Además, se explicará como esta labor ha pasado a desarrollarse en el contexto digital y cuáles son los cambios que se han introducido. Por ello, la asignatura está estructurada de tal forma que se analizará y estudiará el concepto de *storytelling* como técnica, los tipos de narración existentes y su adaptación al entorno digital, la figura del narrador y la importancia de contar con personajes bien definidos para lograr el objetivo final. Asimismo, se hará una aproximación al término *storydoing*, el cual a diferencia del *storytelling*, acerca productos y servicios a los usuarios o clientes mediante experiencias que les permiten vivir y percibir en primera persona todo aquello que lo hace único.

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- Distinguir entre el acto de informar y de persuadir para elaborar discursos adecuados a cada circunstancia.

CG.2.- Investigar el concepto de persuasión y sus implicaciones en el entorno digital para desarrollar proyectos de narración.

CG.3.- Diseñar proyectos de discurso narrativo en el que tengan cabida tanto la información con la persuasión siendo capaces de diferenciar en cada caso sus peculiaridades.

CG. 4.- Aplicar el concepto de storytelling como base para diseñar e implementar proyectos de narración de historias.

## 2. Contenidos/temario

Unidad Competencial 1 / Tema 1. El concepto de Storytelling. ¿Arte o técnica?

Unidad Competencial 2 / Tema 2. Tipos de narración. Adaptación al formato digital.

Unidad Competencial 3 / Tema 3 Escritura en internet. Teoría y práctica.

Unidad Competencial 4 / Tema 4 La creación del suspense y otras técnicas narrativas.

Unidad Competencial 5 / Tema 5 La figura del narrador digital.

Unidad Competencial 6 / Tema 6 La caracterización de los personajes.

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesitasen. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### 1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas

actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

## **2. Actividades de carácter práctico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

## **3. Tutorías**

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

## **4. Trabajo autónomo**

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

## **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>xx %</b>
El portafolio estará dividido en distintas actividades de carácter teórico de análisis y profesional. El primer día de clase se anunciará la realización de dichas actividades, que se entregarán una vez finalizada la asignatura (se anunciará la fecha de entrega con la suficiente antelación, tanto en primera como en segunda convocatoria).	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>xx %</b>
El formato del examen será anunciado el primer día de clase.	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	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

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

Canet, F. (2010). Narrativa audiovisual. Editorial Síntesis.

Scolari, Carlos Alberto. (2013). Narrativas transmedia. Deusto.

Jenkins, H. (2015). Cultura Transmedia. GEDISA.

### 6.2. Bibliografía complementaria

Torrado Morales, S., Ferreras Rodríguez, J. G., & Ródenas Cantero, G. (2017). In Ferreras Rodríguez, José Gabriel Ródenas Cantero, Gabriel Torrado Morales, Susana (Ed.), Territorios transmedia y narrativas audiovisuales (Primerán en formato digital.;1; ed.). Editorial UOC.

Sadowsky, J., & Roche, L. (2013). Las siete reglas del storytelling: Inspire a su equipo con liderazgo auténtico. Granica.