



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36562

Nombre: Comunicación interactiva

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	2	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Teoría e historia de los medios audiovisuales y nuevos soportes multimedia	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

BURGOS RAMIREZ ENRIC ANTONI

RESUMEN

Comunicación Interactiva es una asignatura obligatoria del Grado en Comunicación Audiovisual que forma parte de la materia Teoría e Historia de los Medios Audiovisuales y Nuevos Soportes Multimedia.

Análisis y expresión de las formas y los procesos de la comunicación producida en entornos interactivos.

Comunicación Interactiva ofrece una introducción general a las particularidades de la comunicación mediada por ordenador. En esta asignatura se estudian los rasgos, el funcionamiento, las posibilidades expresivas y las repercusiones sociales más relevantes de una forma de comunicación que tiene como principal rasgo característico la organización de la información a través de hiperenlaces. El estudio se realiza tanto desde una aproximación teórica como práctica, de manera que la descripción de conceptos se complementa con el análisis crítico y la experiencia práctica de creación de contenidos interactivos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN



No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se contemplan otros tipos de requisitos.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Capacidad para actuar defendiendo una cultura de la paz y respetando los derechos fundamentales en los procesos de la comunicación, en concreto la igualdad entre mujeres y hombres en todos los tratamientos informativos, interpretativos, sígnicos, dialógicos y opinativos de la comunicación.

Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa en las lenguas propias de manera oral y escrita, así como en una tercera lengua (preferentemente el inglés) sabiendo aprovechar los recursos lingüísticos y literarios que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.

Conocer los aspectos sociales, históricos, económicos y culturales de los contextos propios y ajenos relevantes.

Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Iniciativa, creatividad, credibilidad, honestidad, imagen, espíritu de liderazgo y responsabilidad tanto de modo individual como corporativo.

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

Que los estudiantes manifiesten respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

Que los estudiantes posean habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de la actividad periodística.

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



Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

Que los estudiantes tengan capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.

Que los estudiantes tengan la capacidad y la creatividad necesarias para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción comunicativa, aplicando soluciones y puntos de vista fundados en el desarrollo de los proyectos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción. ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? El camino hacia la web social

1.1 Antes de la World Wide Web

1.2 World Wide Web e Internet

1.3 Web 2.0

1.4 Web 3.0

1.5 Web 4.0

2. Big data y redes sociales

2.1 Big Data

2.2 Economía de la atención

2.3 Filtro burbuja

2.4 Capitalismo de la vigilancia

2.5 El escándalo Facebook-Cambridge Analytica

2.6 Construcción de la identidad en las redes

2.7 Creando adicciones

3. Creatividad digital, narrativas interactivas

3.1 Narrativa interactiva, literatura no lineal

3.2 Creación hipertextual y alteración de categorías

3.3 Tipología de la hiperficción



3.4 Ficción digital

3.5 Webdoc

3.6 Estructuras hipertextuales

4. Inteligencia artificial, creatividad y comunicación

4.1 Aproximación a la inteligencia artificial

4.2 Tipos de inteligencia artificial

4.3 La creación artística y la inteligencia artificial

Resultados de aprendizaje

Estos contenidos se plasmarán en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer los códigos y modos de representación propios de la comunicación audiovisual.
- Identificar la relevancia social cultural e histórica de las propuestas estéticas de las industrias audiovisuales.
- Llevar a cabo análisis de relatos y obras audiovisuales.
- Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
- Planificar recursos humanos.
- Construir técnicamente relatos audiovisuales lineales y no lineales.
- Aplicar recursos y procedimientos de ideación gráfica.
- Definir temas de investigación o creación personal innovadora.
- Trabajar en equipo.
- Poner en valor las propias propuestas.
- Asumir la responsabilidad de un proyecto propio.
- Desarrollar un trabajo creativo o de investigación.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Aula informática	30,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	50,00
Estudio y trabajo autónomo	30,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	10,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	90,00



METODOLOGÍA DOCENTE

Actividades presenciales

La docencia presencial seguirá las siguientes metodologías:

- **Lección magistral.** El profesorado expondrá el temario, normalmente durante la primera hora de cada sesión.
- **Estudio y análisis de casos.** La segunda parte de la sesión se dedicará, en algunas ocasiones, al análisis de casos concretos. El alumnado se dividirá en pequeños grupos para analizar el caso y, al acabar la clase, una persona representante del grupo subirá una ficha al aula virtual a modo de memoria de la actividad realizada.
- **Debates y seminarios.** En otras ocasiones, la segunda parte de la sesión se destinará a debates sobre cuestiones de actualidad.
- **Exposición en aula y trabajo por grupos.** El alumnado realizará un par de trabajos en grupo (proyecto de vídeo y diseño de webdoc). Aunque el grueso de ambos trabajos se realizará autónomamente y fuera del horario de clases, se dedicarán algunas sesiones para valorar el desarrollo de los trabajos y ambos serán expuestos por el alumnado en sesiones dedicadas a tal fin.

Actividades no presenciales

El alumnado desarrollará las siguientes actividades no presenciales:

- **Elaboración de trabajos individuales o en grupo.** El alumnado realizará un par de trabajos en grupo: proyecto de vídeo y diseño de webdoc. Aunque el profesorado llevará a cabo un seguimiento del desarrollo de los trabajos, estos serán realizados autónomamente por el grupo de manera no presencial.
- **Estudio y trabajo autónomo.** El alumnado repasará los contenidos explicados en clase, complementándolos con la consulta de la bibliografía de la asignatura.
- **Preparación de actividades de evaluación.** El alumnado consultará los textos (escritos y audiovisuales) sobre los que se realizarán actividades de evaluación.

Innovación educativa

Esta asignatura se adscribe al proyecto de innovación educativa PIII-3896177 "Inteligencia Artificial en Comunicación – Iacom" y sigue las actividades aprobadas al respecto por el Servicio de Formación Permanente e Innovación Educativa (SFPIE), entre las que destacan: promover las competencias digitales, especialmente las vinculadas al uso eficaz, ético y responsable de herramientas de IAG; reforzar el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía intelectual de los estudiantes, especialmente en referencia al uso de la IAG; potenciar la colaboración docente entre



diferentes asignaturas y grados.

Objetivos de Desarrollo Sostenible:

Esta asignatura tiene en cuenta especialmente los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4, Educación de calidad.** Meta 7, que el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.
- **ODS 5, Igualdad de género.** Meta 1, poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para títulos de grado y máster, aprobado por el Consell de Govern el 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

Evaluación en la primera convocatoria

La evaluación en primera convocatoria se desarrollará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (50%).** Examen sobre el contenido teórico de la asignatura.
- **Valoración del aprendizaje técnico (35%).** Realización en grupo del proyecto de vídeo (20%) y del diseño de webdoc (15%). El proyecto de vídeo no será recuperable en la segunda convocatoria, pero el diseño de webdoc sí que será recuperable.
- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (15%).** Realización de las actividades de evaluación propuestas por el profesorado.

Evaluación en la segunda convocatoria

La evaluación en segunda convocatoria mantendrá, si fuera el caso, las calificaciones obtenidas en los bloques aprobados en la primera. La evaluación de los bloques suspendidos o no presentados se realizará del siguiente modo:

- **Prueba escrita final (50%).** Examen sobre el contenido teórico de la asignatura.
- **Valoración del aprendizaje técnico (35%).** Se podrá recuperar solo el diseño de webdoc (15%), ya que el proyecto de vídeo (20%) no es recuperable, sino que mantendrá la calificación obtenida en la primera convocatoria.



- **Presentación de esquemas, resúmenes y textos propuestos (15%).** Entrega de las actividades de evaluación propuestas por el profesorado.

OBSERVACIONES:

- Tanto en la primera como en la segunda convocatoria es necesario aprobar la parte teórica (examen) y el bloque de la parte práctica (actividades de evaluación, diseño de webdoc y, en su caso, proyecto de vídeo) para superar la asignatura. En caso de suspender alguna de estas dos partes, su nota no hará media con el resto.
- Tanto en el examen como en el resto de pruebas, ejercicios o trabajos escritos se exigirá corrección ortográfica y gramatical. Cada falta comportará una reducción de la calificación obtenida, que puede llegar hasta el suspenso.
- En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si procede, de la sanción que sea procedente de acuerdo con la legislación vigente.
- La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas, y para la justa evaluación del trabajo del estudiantado. Todos los trabajos presentados en este curso han de ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta o la composición con la ayuda de inteligencia artificial (ChatGPT u otros), excepto si su utilización forma parte de los contenidos de la asignatura o está autorizada por el profesorado que la imparte.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias básicas

- GIFREU, A. (2011). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOC.
- PARISER, E. (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Madrid: Taurus.
- PEIRANO, M. (2019). *El enemigo conoce el Sistema*. Barcelona: Debate.

Referencias complementarias

- DOTTORINI, D. (2021). El vídeo-ensayo. La escritura o el montaje soberano, *Arkadin*, nº 10, e25.
- HEREDIA Ruiz, V. (2017). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. *Chasqui* 135: 275-295.
- JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2013). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- KAWASAKI, G. (2011). *El arte de cautivar*. Barcelona: Planeta.
- NEIRA, E. (2020). *Streaming Wars: la nueva televisión*. Barcelona: La Cúpula.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Planeta.



- VAN DIJCK, J. (2013). *La cultura de la conectividad*. Madrid: Siglo XXI.
- VOIGT, KATI (2013). Becoming Trivial: The Book Trailer, Culture Unbound. *Journal of Current Cultural Research*. Vol. 5, 671-689.