



## Guía Docente

**Workshop** Prosumer Transmedia

Datos del Workshop	TIPO OP	ECTS 2	SEMESTRE Consultar programación	PRESENCIAL 100%	IDIOMA Catalán / Castellano	CURSO 2026-27
--------------------	------------	-----------	------------------------------------	--------------------	--------------------------------	------------------

Los *workshops* son actividades formativas que el/la estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

**Descriptor**

En este *workshop* escogerás un tema y un nicho de mercado y desarrollarás un plan de contenidos digital para tu Marca Personal simulando que eres un/a influencer o creador/a de contenido.

El estudiantado será responsable de la creación del contenido digital que será distribuido en diferentes redes sociales. Implementaremos estrategias y conoceremos las oportunidades y las fortalezas que nos da cada plataforma.

**Contenido**

Tema 1: *Prosumer Digital*.

- ✓ La era *prosumer*.
- ✓ Ejemplos de campañas exitosas.
- ✓ Tipos de contenidos que seducen a la audiencia.
- ✓ Canales de distribución
- ✓ Herramientas de marketing.

Tema 2: Creación de Contenidos Transmedia

- ✓ El proceso creativo: de la idea inicial a la/s pantalla/s.
- ✓ La importancia dentro de la estrategia de contenidos.
- ✓ Participar en el desarrollo de un relato multicanal

**EVALUACIÓN**

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

**Sistema de Evaluación**

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

### SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
  - **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
- Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*



*El/la docente tiene potestad para requerir al alumnado la defensa oral de cualquier elemento de evaluación para superarlo (por ejemplo, en caso de sospecha de uso indebido de la IA).*

- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
  - **Vía Moodle.**
  - **Personalmente en el aula.**

#### EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Es condición imprescindible para el correcto desarrollo de la actividad la asistencia a la <b>totalidad</b> de las sesiones y realizar aportaciones pertinentes y significativas.  En caso de incumplimiento, solo se contemplará la <b>excepcionalidad</b> de la norma para ausencias inferiores al 20% de las sesiones programadas.  Las faltas de asistencia no son susceptibles de ser justificadas.	Apto/ No apto*  * <i>No apto</i> implica la calificación 0,00 para este <i>workshop</i> .
Actividad formativa individual	El/la estudiante realizará diferentes prácticas de formato audiovisual. Su <i>storytelling</i> estará interconectado para que la estrategia en redes sociales sea <i>transmedia</i> . Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un <b>máximo de 5</b> estudiantes.	Creación de un proyecto, producción de contenidos y desarrollo de una estrategia transmedia original, decidiendo en qué plataformas de audio y video alojar cada contenido.  Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

#### Bibliografía

- Calvo, I. G. (2013). La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social. *Journal of communication*, 1, 58-79.
- Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que botones y teclas*. Barcelona: Gedisa.
- McKee, R. (2013). *El guión: Story* (9ª edición). Alba Editorial.
- Moreno Molina, M. (2014) *El gran libro del Community Manager*. Gestión 2000.
- Scolari, C. A. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.