

Propuesta de tesis

Este documento contiene una propuesta de tesis que esta siendo ofrecida a los nuevos estudiantes de doctorado del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación por un profesor UNIR que es miembro del programa. Esperamos que la propuesta de investigación resulte de interés para algunos de los estudiantes que solicitan admisión al programa. Un estudiante de doctorado no tiene por qué atenerse a las propuestas publicadas, sino que tiene libertad para designar el tema de investigación del que tratará su tesis. Sin embargo, si durante el proceso de admisión designa una propuesta de tesis publicada, la Comisión Académica valorará esta petición de cara a la asignación de su director de tesis. Además, las propuestas de tesis se desarrollan dentro de grupos y líneas de investigación para la que disponemos de investigadores especializados, que además pueden tener ayudas económicas asociadas. Le recomendamos contactar con el profesor que publica la ayuda para obtener más información sobre esta propuesta.

Datos de la propuesta

Título
Técnicas transmedia en enseñanza-aprendizaje: redes sociales, streaming, podcasts
Línea de investigación¹
TEL (Technology Enhanced Learning) y learning analytics.
Breve descripción y objetivos
<p>El transmedia es una estrategia narrativa utilizada en el cine y en otras industrias creativas, como los videojuegos. Estas estrategias están vinculadas a las nuevas posibilidades que ha traído la revolución digital, como los contenidos interactivos, el consumo asíncrono y a la carta, y la narración multiplataforma. Su principal característica definitoria es que la narración se distribuye a través de diferentes medios, aunque la relación entre los contenidos que se muestran en ellos puede ser de redundancia, ampliación o modificación de la historia canónica o base. La enseñanza multimedia está presente en las aulas desde hace décadas. Puede entenderse como la utilización de diferentes códigos comunicativos en un mismo producto, como el vídeo y el texto. El transmedia, en cambio, da un paso adelante e integra diferentes plataformas junto con la interactividad del usuario.</p> <p>Esto puede implicar el uso de redes sociales, <i>streaming</i>, <i>podcasts</i> y otros medios como espacios constructores de procesos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Estas estrategias plantean múltiples problemas, entre ellos la alfabetización transmedia, la alfabetización visual y la participación activa del alumnado.</p> <p>El objetivo del presente proyecto sería el desarrollo de estrategias transmedia para entornos de enseñanza-aprendizaje, con propuestas específicas.</p>
Bibliografía
González Martínez, J., Esteban Guitart, M., Rostán Sánchez, C., Serrat Sellabona, E., & Estebanell, M. (2019). What's up with transmedia and education? A literature review. <i>Digital Education Review</i> , 2019, vol. 36, p. 207-222.

Kalogeras, S. (2014). *Transmedia storytelling and the new era of media convergence in higher education*. Springer.

Raybourn, E. M. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of computational science*, 5(3), 471-481.

Tárcia, L. P. T. (2018). Transmedia education: Changing the learning landscape. In *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 314-322). Routledge.

Profesor que convoca la propuesta y dirección de contacto

Nadia McGowan (nadia.mcgowan@unir.net)

Información adicional sobre el profesor/organización que publica

Nadia McGowan ha sido coordinadora del Máster en Diseño y Producción Multimedia en la UNIR, donde ha trabajado contenidos multimedia y transmedia. Es también profesional el sector audiovisual además de investigadora y docente en ESIT.

Potenciales ayudas asociadas a la propuesta

¹ Las líneas de investigación a las que están adscritos los miembros del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación están publicadas en la siguiente dirección web <https://www.unir.net/ingenieria/doctorado-ingenieria-informatica/549203284847/#lineas>