

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS		
Identificador:	32113		
Titulación:	GRADUADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. PLAN 2014 (BOE 15/10/2014)		
Módulo:	EXPERTO EN TV Y MULTIMEDIA		
Tipo:	OPTATIVA		
Curso:	4	Periodo lectivo:	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	62	Trabajo Autónomo:	88
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	HERNANDEZ RUIZ, JAVIER (T)	Correo electrónico:	ihernandez@usj.es

PRESENTACIÓN:

Una aproximación a esta nueva manera de contar historias propia de la sociedad participativa de la era digital que vivimos en el siglo XXI: Conoceremos las señas de identidad del *transmedia storytelling*, los dispositivos y estrategias que hacen posibles este tipo de narración. A partir de exposiciones de clases, estudios de casos representativos y ejercicios prácticos aprenderemos a diseñar universos transmediados, a elaborar mapas de contenidos, a diseñar tramas sinergizadas en distintas plataformas y canales, así como personajes compartidos. Así mismo trabajaremos el diseño de audiencias, la promoción de Contenidos Generados por Usuarios y la difusión a través de las redes sociales. Al final del periodo de aprendizaje el alumno deberá identificar un universo transmedia, conocer sus características y su dimensión narrativa, pero también podrá elaborar un mapa de contenidos, un dispositivo narrativo transmediático y su impacto en las audiencias. En definitiva estará capacitado para contar una historia *transmedia* y difundirla en un *fandom*.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Resolución de problemas.
	G03	Capacidad de organización y planificación.
	G04	Uso de las tecnologías de la Información.
	G05	Trabajo en equipo.
	G06	Habilidades interpersonales.
	G07	Capacidad de asumir y demostrar un compromiso ético a nivel individual y a nivel social.
	G08	Capacidad de trabajar en un contexto internacional.
	G09	Capacidad de aplicar conocimientos.
	G10	Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).
	G11	Capacidad de investigación.
Competencias Específicas de la titulación	E07	Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
	E08	Capacidad para analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
	E14	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estructuras, contenidos y estilos de la programación televisiva y radiofónica así como las distintas variables influyentes en su configuración y procesos tanto comunicativos como espectaculares por ellos generados.
Resultados de Aprendizaje	R01	Entender los principales conceptos que conforman el relato transmediático.
	R02	Conocer la historia del origen y evolución de la narrativa transmedia.
	R03	Reflexionar sobre diferentes productos transmediáticos
	R04	Plantear narrativas transmedia.
	R05	Desarrollar un proyecto transmediático.

REQUISITOS PREVIOS:

Resultará ventajoso que el alumno se haya familiarizado previamente con los universos transmedia, pero no es condición imprescindible. Se requieren unas mínimas competencias tecnológicas para poder navegar e interactuar ante este tipo de mundos transmediados; hoy día esto no resulta ningún

problema para los *millennials*. Es conveniente que el estudiante tenga una base de conocimientos en los rudimentos de narrativa en general, que esté familiarizado al menos con algunos conocimientos y metodologías de la narratología.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Observaciones:

Este programa tiene una orientación teórico-práctica con el fin de que al final el estudiante adquiera las competencias necesarias para desarrollar un proyecto de narrativas transmedia.

Contenidos de la materia:

1 - Introducción. Contexto de la era digital participativa
1.1 - Contexto sociohistórico
2 - Metodología
2.1 - Interdisciplinariedad
3 - Estrategias y señas de identidad del universo transmedia
4 - Diseño de producción transmedia
4.1 - Diseño de plataformas
4.2 - Diseño de audiencias
5 - Configurando un universo transmediado
5.1 - Del storytelling al storyworld
5.2 - Diseño de mundos transmedia (worldbuilding)
6 - Diseñando el mapa de contenidos
6.1 - Tono y género
6.2 - Tramas y subtramas
7 - Dispositivos narrativos
7.1 - Puntos de vista narrativos o focalizaciones
7.2 - Narradores y voces narrativas
8 - Diseño de personajes
8.1 - Transcaracterización
8.2 - Arcos de transformación en la macrohistoria
9 - Construyendo una diégesis transmediática
9.1 - Convergencia y entropía
9.2 - Expansión y profundidad
10 - Construyendo una diégesis transmediática
10.1 - Estrategias de gamificación
10.2 - Transmediaciones y demediaciones
11 - Estudios de caso de universos transmedia de ficción y de transmedialización
12 - Transmedia documental y Social Benefit Storytelling
13 - Casos de estudio de transmedia documental y social
14 - Construyendo audiencias transmediáticas
15 - Difusión de universos transmediados
15.1 - Plan de difusión del producto
15.2 - Fandom y papel de las redes sociales
16 - Entrega de los trabajos
17 - Exposición de los trabajos

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Se compaginarán las clases magistrales con trabajos en clase desarrollados principalmente a través del método del caso (casus de estudio), aunque también utilizaremos metodologías activas centradas en el alumno para abordar y desarrollar algunos conceptos y estrategias. Los alumnos tendrán un papel muy activo en clase, buscando la información en Internet y también en su trabajo autónomo pautado por el profesor. Se potenciarán desde estas actividades las competencias analíticas y las creativas. Se propondrán trabajos en equipo (normalmente integrados por tres alumnos) para poner en práctica los principales conceptos de la narrativa transmedia, desarrollando de este modo la enseñanza colaborativa y práctica, así como la capacidad para escribir historias transmediadas y saber cómo difundirlas. Estamos ante un planteamiento de aprender actuando, creando, diseñando.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	26
	Otras actividades teóricas	4
	Casos prácticos	8
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	6
	Debates	4
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	8
	Proyección de películas, documentales etc.	3
	Asistencia a charlas, conferencias etc.	2
Trabajo Autónomo	Actividades de evaluación	1
	Asistencia a tutorías	8
	Estudio individual	15
	Preparación de trabajos individuales	8
	Preparación de trabajos en equipo	26
	Realización de proyectos	6
	Tareas de investigación y búsqueda de información	12
	Lecturas obligatorias	3
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	6
	Otras actividades de trabajo autónomo	4
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Trabajos en equipo:	65 %
Trabajo individual 2:	15 %
Trabajo individual 1:	20 %
TOTAL	100 %

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

GÓMEZ DÍAZ, R., GARCÍA RODRÍGUEZ, A., CORDÓN GARCÍA, J.A. y ALONSO-ARÉVALO, J., Leyendo entre pantallas, Gijón, Ediciones Trea, 2016. HERNÁNDEZ RUIZ, J. «Diseñando una recepción participativa para universos transmedia: roles y desafíos». Tropelías, nº 28, julio 2017, pp. 21-41. HERNÁNDEZ RUIZ, J. «Ficción total: guía de navegación de un formato para generar universos transmediáticos». En TAVARES, M. y BOTO, S. (Eds.). Digital Culture. A State of the Art. Coimbra, Grácio Editor, 2018. SÁNCHEZ MESA, D. (Ed.). Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Barcelona, 2019. JENKINS, H. - FORD, S. - GREEN, J. Spreadable Media. Creating Value and Culture in a Networked Culture. New York, NYU Press, 2013. SCOLARI, C. Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona, Gedisa, 2008. VILCHES, L. (Coord.). Convergencia y transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica. Gedisa editorial. Barcelona, 2013.

Bibliografía recomendada:

CAMPALANS, C.; RENÓ, D. y GOSCIOLA, V., Narrativas transmedia entre teorías y prácticas. Bogotá, Editorial Universidad del Rosario, 2009. DENA, C. Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. Libro electrónico, 2009. FRANCÉS, M. y OROZCO, G. Documentación y producción transmedia de medios audiovisuales. Madrid, Síntesis, 2019. GALÁN, E., RODRÍGUEZ SERRANO, A. y MARZAL, J. (Eds.). Contenidos transmedia para la radiotelevisión de proximidad. Pamplona, EUNSA, 2018. HERNÁNDEZ RUIZ, J. «Diseñando una recepción participativa para universos transmedia: roles y desafíos». Tropelías, nº 28, julio, pp. 21-41, 2017 JENKINS, H. (2009): Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona, Paidós. JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona, Gedisa, 2015. LAMELO, C. Televisión social y transmedia: Nuevos paradigmas de producción y consumo. Barcelona, UOC, 2016. MURRAY, J. Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona, Paidós Ibérica, 1997. OBANDO, C. Perversiones digitales: ciberactivismo, producción transmedia y cultura hacker. Medellín (Colombia), Ed. Universidad de Antioquía, 2017. ROSE, F. The Art of Immersion. New York, WW Norton, 2011. SCOLARI, C. Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. Barcelona, Gedisa, 2015. TORRADO, S. et alia. Territorios transmedia y narrativas audiovisuales. Barcelona, UOC, 2017. VAN DIJCK, J. The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media. Nueva York, Oxford University Press, 2013.

Páginas web recomendadas: