

## Programa del Curso- Diseño Narrativo Transmedia

---

**Lengua de docencia:** Español

**Profesor/a:** Carlos A. Scolari

**Horas de contacto:** 15

**Horas de trabajo en grupo :** 6

**Créditos recomendados:** 2 ECTS

**Semanas:** 1

**Prerrequisitos del curso:** Ninguno

**Prerrequisitos de lengua:** Tres semestres de español en la universidad o equivalente

### **Descripción del curso:**

Este taller se presenta como una introducción a las narrativas transmedia e incluye el desarrollo de un proyecto propio. Después de una introducción general a este nuevo formato narrativo, caracterizado por la expansión de los relatos en muchos medios y plataformas con la complicidad de los “prosumidores”, el taller presentará una serie de experiencias de (tanto del mundo de la ficción y como de la no ficción). Durante el taller, los participantes desarrollarán un proyecto narrativo transmedia trabajando en pequeños grupos. El proyecto podrá orientarse hacia las narrativas de ficción o no ficción. La narrativa podrá ser de creación propia o se podrá partir de un relato ya existente (novela, videojuego, película, cómic, etc.). Cada proyecto deberá también incluir una estrategia para alentar y gestionar los contenidos generados por los usuarios. El objetivo final del taller es hacer que los participantes comiencen a “pensar en transmedia” y sepan aplicar los principios básicos de esta estrategia narrativa.

### **Objetivos de aprendizaje:**

Al final del taller, los participantes

- Tendrán un panorama de las grandes transformaciones del ecosistema mediático y la emergencia de las narrativas transmedia.
- Conocerán las características principales de una narrativa transmedia en la ficción y la no ficción.
- Conocerán la evolución y las tendencias actuales en la producción e investigación de las narrativas transmedia.
- Aprenderán a diseñar un mundo narrativo transmedia en el campo de la ficción o la no ficción.

### **Trabajo requerido**

El curso incluye presentaciones a cargo del profesor, debates, presentaciones de los proyectos en diferentes fases de su desarrollo y un “pitching” final. Teniendo en cuenta las características del taller, la bibliografía a leer será mínima.

### **Método de instrucción:**

El curso se desarrollará en línea, ya sea en sesiones compartidas por toda la clase como en sesiones de grupo para desarrollar el proyecto.

### **Método de evaluación:**

Participación en clase: 10 %

Contribución individual al proyecto: 40 %

Evaluación general del proyecto: 50%

### Política de asistencia:

Asistir a clase es obligatorio y la asistencia será controlada diariamente por los profesores. El impacto de las ausencias en la nota final es como sigue:

| Ausencias               | Penalización                                       |
|-------------------------|--|
| hasta (1) ausencia      | 2 puntos menos de la nota final                    |
| dos (2) ausencias o más | El estudiante recibe un NO PRESENTADO por el curso |

La política de asistencia de la UPF Summer School no distingue entre ausencias justificadas o injustificadas. El estudiante es responsable de gestionar sus ausencias.

Situaciones de emergencia (hospitalización, emergencia familiar, etc) serán analizadas caso por caso por la Directora Académica de la UPF Summer School.

### Normas de clase:

- Habrá un descanso de 10 minutos en cada clase.
- Los estudiantes deben asistir a clase perfectamente preparados.

### Contenidos del curso:

1. Introducción a las narrativas transmedia de ficción
2. Introducción a las narrativas transmedia de no ficción / Diseño de un proyecto narrativo transmedia (I)
3. Culturas colaborativas y contenidos generados por el usuario / Diseño de un proyecto narrativo transmedia (III)
4. Arqueología transmedia / Diseño de un proyecto narrativo transmedia (IV)
5. ¿Cómo investigar las narrativas transmedia? / Presentación final de proyectos

### Lecturas obligatorias:

- IRIGARAY, F. y LOVATO, A. (2015). Producciones transmedia de no ficción. Rosario, Argentina: UNR Editora. Capítulo 3 “Del periodismo multimedia al periodismo transmedia”. URL: <http://catedratransmedia.com.ar/2016/03/03/producciones-transmedia-de-no-ficcion-analisis-experiencias-y-tecnologias/>
- JENKINS, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Technology Review, 15 de enero. URL: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- JENKINS, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Blog: Confessions of an aca- fan. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto. Capítulo 1. URL: <https://es.scribd.com/document/246762952/NARRATIVAS-TRANSMEDIA-Cuando-todos-los-medios-cuentan-1er-capitulo>

### Bibliografía recomendada:

- ACUÑA F. Y CALOQUEREA, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia*. Santiago: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile. URL: <http://catedratransmedia.com.ar/wp-content/uploads/2018/05/LibroTransmedia.pdf>

- JENKINS, H. (2006). *Convergence culture. When old and new media collide*. New York: NYU Press.
- JENKINS, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Blog: Confessions of an aca-fan. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- PRATTEN, R. (2011). *Getting Started with Transmedia Storytelling*. Self-published. URL: <http://videoturundus.ee/transmedia.pdf>
- SÁNCHEZ-MESA D, AARSETH E, PRATTEN R, SCOLARI C A. (2016). Transmedia (Storytelling?): a polyphonic critical review. *Artnodes* 18:8-19. URL: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/32556>
- SCOLARI C.A.,y ESTABLÉS M.J. (2017). El Ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*. 2017;20(4):1008-41. URL: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33270>
- SCOLARI, C A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production, *International Journal of Communication* 3 (2009), 586-606. URL: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>
- SCOLARI, C A. (2013). Don Quixote of La Mancha: transmedia storytelling in the grey zone. *International Journal of Communication*. 2014; 8: 2382–405. URL: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/26012>
- SCOLARI, C. A. (2013). Lostology: Transmedia storytelling and expansion/compression strategies, *Semiotica*, 95, 45-68. URL: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary\\_sem\\_lostology.pdf](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary_sem_lostology.pdf)
- ZEISER, A. (2015). *Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media*. New York / London: Focal Press.