

GUIÓN TRANSMEDIA

I. Datos Informativos:

Código:	205005
Carrera:	Comunicación, Comunicación Audiovisual y Cine, Comunicación y Publicidad Transmedia, Comunicación e Imagen Corporativa, Comunicación y Periodismo.
Semestre:	2020 - I
Ciclo:	5º ciclo
Categoría:	Formación profesional
Créditos:	04
Pre-requisito:	Géneros audiovisuales
Docente:	Matías Vega

II. Sumilla:

El presente curso de formación profesional, tiene como objetivo **lograr que el alumno aprenda a comunicar un mensaje a través de las estructuras interactivas.**

El contenido a tratar está referido a: Comunicar mensaje a través de las estructuras interactivas. Conocer las **técnicas y fundamentos para estructurar guiones para multimedia** que permitan lograr un acceso rápido, dinámico y claro a la información.

III. Competencias:

- General:

Al finalizar el curso el estudiante compone proyectos interactivos transmedia en torno a universos de ficción creados en grupo.

- Específicas:

Al finalizar el curso el estudiante escribe guiones para medios digitales.

Al finalizar el curso el estudiante crea y analiza narraciones multiplataforma a partir de criterios de dramaturgia, estructura, interactividad y transmedia.

Al finalizar el curso el estudiante es capaz de trabajar en grupo en la elaboración proyectos transmedia.

IV. Contenidos:

Semana	Unidad	sesiones	Contenido
1	1. La narración multiplataforma	1	Presentación del curso
		2	El ministerio del tiempo, la peste Estructura y dramaturgia de una historia
2		3	El manejo multiplataforma de El ministerio del tiempo, la peste
		4	Mapa transmedia + Biblia transmedia de El ministerio del tiempo y la peste
3		5	INICIO, proyecto 1 , Narración multiplataforma De la unidad dramática a la escena
		6	De la escena a la historia.
4		7	Historia / medios / público. Preparación de pitch de proyecto multiplataforma, mapa + biblia
		8	EC 1. proyecto multiplataforma mapa y biblia
5		9	Plenarias, revisión intragrupal de proyecto multiplataforma
		10	Cierre de unidad
6	2. Los nuevos formatos	11	INICIO, proyecto 2 , Nuevos formatos Nuevos formatos para narrar.
		12	Investigación grupal sobre medios y formatos.
7		13	EC. 2 Plenarias, conclusiones sobre mix de medios.
		14	Examen parcial , aplicación de conclusiones de investigación Generación de cobertura multiplataforma y nuevos formatos.
8	15	15	Plenarias, revisión de proyectos multiplataforma
		16	Cierre de unidad
9	3. Proyecto transmedia	17	INICIO, proyecto 3 , Proyecto transmedia Ejemplo, universos transmedia, La biblia, mundo
		18	Análisis: Dramaturgia, multiplataforma, relación con audiencia.
10		19	Primeras propuestas para mundo de ficción

	20	Elaboración de proyecto Plan, biblia, mundo, público,
11	21	Desarrollo de Proyecto
	22	El productor y el manejo de un proyecto transmedia
12	23	EC. 3 , Pitch proyecto, biblia + plan
	24	Asesorías y desarrollo de proyecto
13	25	Lanzamiento de proyecto transmedia
	26	Asesorías y desarrollo de proyecto
14	27	Plenarias, evaluación intergrupala de proyectos
	28	EC. 4 , Sistematización de información
15	29	Trabajo, justificación y modificaciones intragrupales del proyecto.
	30	FINAL , Justificación personal de proyecto final 3,

V. Metodología:

Curso estructurado en proyectos, teoría y ensayos grupales e individuales.
Exposición y discusión de temas en clase
Escritura y producción de narraciones digitales.
Sesiones de juego para creación y escritura de guiones.
Incorporación de medios digitales y audiencia al taller (Instagram, snapchat,...)
Evaluación, autoevaluación y sondeos de audiencia.
Asesorías

VI. Evaluación:

El curso está estructurado en base a cuatro momentos, cada uno con un peso diferente en la calificación final.

- Proyecto y Ensayo 1 20%
- Proyecto y Ensayo 2 25%
- Ensayo grupal 20 %
- Proyecto y ensayo 3 35 %

Los proyectos consideran el proceso de creación, asistencia a talleres, entregas parciales, evaluaciones grupales y autoevaluaciones.

VII. Fuentes

N	Código	FUENTE
1	791.4253/S18	Salmón, C. (2008). <i>Storytelling: La máquina de fabricar hisotiras y formatear las mentes</i> . Barcelona: Ediciones Península.
2	791.43/B26/2	Edgar – Hunt,R. (2010). <i>Bases del cine: guión</i> . Parranón.
3	791.437/CH57	CHION, M. (2009). <i>Cómo se escribe un guión</i> . Madrid, España: Grupo Anaya..
4	778.5/B61	Block, B. (2008). <i>Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales</i> . Barcelona: Omega
5	794.8/H88	Huguet, J & Gonzáles. J. (2012). <i>Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing</i> . Valencia: Wolters Kluwer.
6	005.7/W54I	Wiedermann, J. (2011). <i>Diseño web: Interactiva y juegos</i> . Cologne: Taschen.
7	658.84/M57	Miley, J. (2012). <i>Conquistar youtube: 101 consejos de vídeo profesionales</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
8	791.4253/C22	Campalans, C. & Renó, D. (2012). <i>Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas</i> . Bogotá: Editorial Universidad de Rosario.
9	791.4253/S23	Scolari, C. (2013). <i>Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona: Grupo Plaenta
10	EBSCO: Art Source	Ryan, M. (2016) <i>Transmedia narratology and transmedia storytelling</i> . Artnodes; nov2016, Issue 18, p37-46, 10p Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?sid=8d6955c3-cd80-4496-b728-0dd02c57819d%40sessionmgr4006&vid=0&hid=4106&bdata=Jmxbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=120396151&db=asu
11	EBSCO: Art Source	Nieves, R. (2016). <i>Narrativas transmediales centradas en los personajes. Sherlock Holmes en el siglo XXI</i> . Artnodes; nov2016, Issue 18, p20-27, 8p Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?sid=8c621b03-8dd8-412a-9975-c252f283018d%40sessionmgr4009&vid=0&hid=4106&bdata=Jmxbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=120396149&db=asu
12	EBSCO: Art Source	George-Palilonis, J. & SPillman, M. (2011). <i>Interactive Graphics Development: A framework for studying innovative visual story forms</i> . Visual Communication Quarterly; Jul2011, Vol. 18 Issue 3, p167-177, 11p, 1 Black and White Photograph, 1 Map Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?sid=7090da3b-a339-497d-9c30-f2077c2d50ba%40sessionmgr4010&vid=0&hid=4106&bdata=Jmxbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=65303463&db=asu

1 3	Repositorio UCAL	Gutierrez, M. (2012). <i>Narrativa y estética digital: La imagen y el sonido en la era interactiva y virtual</i> . Lima, FELAFACS Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/160
--------	------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------