

sílabo

GUION 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 - II
Ciclo:	5º ciclo
Categoría:	Formación profesional
Créditos:	04
Pre-requisito:	
Docente:	Luis Traverso – 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:

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje además de: Drive, Gmail, hoja de Cálculo, Document, Chat, You Tube, Hangout. Uso de aplicativos del Software gratuito Adobe CC-10: Photoshop, illustrator, InDesing, Premiere Pro, Spark y Acrobat Pro. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios, aprendizaje colaborativo basado en problemas y soluciones, invitados profesionales por especialidad por conexión meet, portafolios virtuales personalizados, sustentaciones, producción y realización de proyectos audiovisuales y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación:

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase. Cuestionarios en línea, Exposiciones individuales y grupales, Rúbricas objetivas, participación en debates a través de foros virtuales, presentación de E-Portafolios, presentación de infografías y mapas mentales, Solución individual de casos, Participación en Video-Conferencias, entre otros.

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 historias y formatear las mentes</i> . Barcelona: Ediciones Península.
2	791.43/B26/2	Edgar – Hunt, R. (2010). <i>Bases del cine: guión</i> . Parramón.
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=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#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=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=120396149&db=asu

1 2	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=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#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