



Guion transmedia e interactivo / Transmedia and interactive script

Grado en Diseño digital y multimedia
2023-24



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Guion transmedia e interactivo / Transmedia and interactive script

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso académico: 2023-24

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores / Equipo Docente: Dr. D. Luis Alcázar García

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Conocer los principios fundamentales de la construcción de un guion y establecer los mecanismos para su adaptación a las diferentes plataformas transmedia.

1.2. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de crear y planificar contenidos transmedia que doten de interactividad y de desarrollo multiplataforma al relato.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Creación y planificación de contenidos a través de múltiples plataformas, donde distintas tramas del relato se complementan entre sí en diferentes canales.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura. Explicación de la Guía Docente. Metodología.

1. Introducción. El guionista en el contexto actual.

- El ecosistema multiplataforma.
- La economía de la atención.

2. Qué es la narración transmedia.

- Origen del término «transmedia».
- Definición de narración transmedia.
- Diferenciación de conceptos similares.
- Las características de la narración transmedia. Algo más que los 7 principios de Henry Jenkins.

3. Tendencias emergentes. Narrativas, formatos, medios.

- Plataformas digitales.
- Experiencias físicas.
- Gamificación: no sólo videojuegos.
- Audificación: los formatos sonoros.
- Nuevos lenguajes: Realidad Extendida.

6. Cómo se construyen los relatos transmedia. Tipos de contenidos según su relación con la historia.

7. La biblia transmedia. El documento maestro del que nace todo.

8. Análisis de proyectos.

- Grandes relatos transmedia: De Star Wars a Harry Potter.
- Relatos transmedia españoles: De El Ministerio del Tiempo a La Peste.
- No sólo de ficción vive la narración transmedia: documentales, entretenimiento, publicidad y branded content transmedia.

9. Cómo desarrollar un proyecto transmedia

- ¿Cómo cuento esta historia en un hilo de Twitter? ¿Y en una experiencia de realidad virtual?
- Cómo entender y aplicar la interactividad y la participación del usuario: del comentario a dejar que cambie tu historia.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar actividades, prácticas, memorias o proyectos relacionados con la asignatura.

- Actividad Dirigida 1 (AD1): Análisis de proyecto. Escoger un proyecto preexistente del universo transmedia y desarrollar un análisis teórico de sus particularidades: de la caracterización de personajes a las tramas, pasando por las plataformas en las que está presente o qué se cuenta en cada canal de difusión.
- Actividad Dirigida 2 (AD2): Elección y desarrollo de una idea con potencial transmedia. Por grupos, tras un *brainstorming* previo, desarrollaremos ideas susceptibles de realizar en un universo transmedia.
- Actividad Dirigida 3 (AD3): Estrategia transmedia de nuestro proyecto. Una vez que cada grupo tenga la idea susceptible de desarrollo, deberá desarrollar una estrategia para llevarla a cabo: cuál es el género del proyecto, qué plataformas vamos a usar, cuál es nuestro público objetivo...
- Actividad Dirigida 4 (AD4): Desarrollo de guion. Partiendo de la estrategia del proyecto, cada alumno se ocupará de escribir el guion correspondiente a un formato predeterminado por el profesor.

2.3. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Cobo-Durán, S. y Lozano, J. (2020). *Narrativa(s) en ficción televisiva y cinematográfica*. Sevilla: ReaDuck Ediciones.
- Jenkins, H. y Ford, S. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013) *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto
- Tubau, D. (2011) *El guion del siglo 21*. Madrid: Alba.

Bibliografía complementaria

- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Mckee, R. (2002). *El Guion*. Madrid: Alba.
- Pedrero, L., Establés, M., Alcázar, L. (2022). La narrativa transmedia en las series de ficción. En Gago, R., Saavedra, M., Grijalba, N. (Eds.) *La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y públicos* (pp. 143-156). Valencia: Tirant Humanidades.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners 2nd Edition*. Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Recursos digitales

- <https://elcanonazo.com/historias/transmedia-en-serie/>
- <https://www.lasolucionelegante.com/>
- <http://henryjenkins.org/>
- How to write a transmedia production bible (Gary P. Hayes)
<https://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/33694e05-95c2-4a05-8465-410fb8a224aa/Transmediaproduction-bible-template.pdf>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Luis Alcázar García
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Comunicación Máster en Comunicación Audiovisual de Servicio Público MBA de Empresas Televisión Experto Universitario en Animación Audiovisual Licenciado en Ciencias de la Información
Correo electrónico	lalcazar@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Previa petición por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Luis Alcázar García es doctor en Ciencias Sociales y Jurídicas por la Universidad Rey Juan Carlos, con nota final de sobresaliente cum laude, gracias a su investigación sobre el desarrollo de la narrativa transmedia en las series de ficción españolas. Obtuvo Matrícula de Honor en el Máster Oficial de Comunicación Audiovisual de Servicio Público (Especialización en Contenido Infantil) de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, y sobresaliente con Mención de Honor en el Máster de Administración de Empresas de Televisión por la Universidad de Salamanca. También es Experto Universitario en Animación Audiovisual por la Universidad Carlos III y Licenciado en

	<p>Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid.</p> <p>Imparte clases habitualmente en posgrados de guion, publicidad, periodismo y branded content de la Universidad Carlos III de Madrid, la Universidad de Santiago de Compostela y otros centros académicos, además de haber formado parte de la Comisión de Formación de la BCMA Spain (Branded Content Marketing Association). Ha colaborado como autor en RAE-IC (Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación), Telos: Cuadernos de comunicación e innovación y en los libros Metodologías 2 (2016, Editor: Raúl Eguizábal, Editorial: Fragua), Competencias y perfiles profesionales en el ámbito de la comunicación (2016, Editora: Mar Ramos Rodríguez, Editorial: Dykinson) y La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y públicos (2022, Editores Gago, Saavedra y Grijalba, Editorial: Tirant Humanidades).</p> <p>Ha sido realizador de programas de prime time en Telecinco (La Noria, El Gran Debate), realizador de señales internacionales en Real Madrid TV (8ª y 9ª Copa de Europa), jefe de formatos en La Cometa TV y asesor del ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales). Durante su carrera ha creado y desarrollado formatos emitidos por La 1 de RTVE (Entrevista a la carta), Telemadrid (Con voz y voto, Quiero ser torero) o LaSexta (Viajeras con B), siendo finalista en los Frapa Awards en la categoría de mejor formato multiplataforma del mundo durante el MIPCOM 2012 y reconocido en el VI Premios Derechos de la Infancia y Periodismo de la Asociación de la Prensa de Madrid a Mejor formato televisivo. Desde 2016 a 2023 ha sido director de Creatividad y Entretenimiento en El Cañonazo Transmedia, donde ha liderado la expansión transmedia de series de ficción como La Peste (primera y segunda temporadas), La Zona (ambas de Movistar+), Vota Juan (TNT), Waco (Paramount Network) o La Caza. Tramuntana (La 1 de RTVE). También ha sido productor ejecutivo de podcast y de series documentales para Podimo (GAL: El Triángulo, entre otros), Rakuten TV (Campeonas) y RTVE (Lucía en la telaraña), trabajos que han obtenido galardones como: Globo de Oro del World Media Festival, Premio Ondas Globales del Podcast, Latin Podcast Awards, Premios Inspirational (oro, plata y bronce en distintas categorías), El Sol (plata), Premios Agripina, The Drum Awards, Brave Brain Awards y Communicator Awards, entre otros. Actualmente es subdirector de Desarrollo de Negocio e I+D en Tesseo Producciones.</p>
--	---