

NOMBRE DE LA MATERIA

Narrativas transmedia

Nivel de formación (Level of education)	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación (Training área)	Básica Común Obligatoria	Carga horaria (Time)	96 horas
Seriación	Manejo y arquitectura del diseño	Créditos	6

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Los medios de acceso a información y de interacción con diversos fines son constantemente cambiantes; especialmente ante la gran oferta de recursos que facilita internet, el incremento de formas de convivencia y entretenimiento es exponencial. Las generaciones llamadas de *millennials* y *centennials*, insertos de manera natural en estas dinámicas por haberse formado en ellas, demandan así mayor creatividad y recursos. Con esta asignatura, se brindarán posibilidades de incorporar nuevas dinámicas sociales y lúdicas en los desarrollos didácticos y tecnológicos de los estudiantes de este programa, así como integrar y explotar las posibilidades de diversos medios de comunicación con un mismo fin.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

La intención de esta materia es desarrollar en el estudiante una capacidad de análisis de discurso y de contextos sociales, para que con ello pueda identificar necesidades tomando en cuenta aspectos del entorno, que puedan ser considerados en la narrativa de una propuesta transmedia que abone a solventar una problemática en particular, especialmente con fines didácticos, así como faciliten la interacción entre diversos medios para mutuamente enriquecerse apuntando a fines comunes.

Competencia a desarrollar

Capacidad para definir y elaborar proyectos transmedia que comuniquen una narrativa que coadyuve a solventar una necesidad particular.

Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya

Análisis y desarrollo de narrativas transmedia; diseño de proyectos tecnológicos y diseño de proyectos didácticos.

Producto integrador

Fundamentación y protocolo de proyecto propio de narrativas transmedia.

Campo de aplicación profesional

Diseño de proyectos tecnológicos, lúdicos y didácticos.

Logros esperados	
Conocimientos (knowlegde)	Fundamentación sociológica y lingüística de las narrativas.
Habilidades (Abilities)	Analizar narrativas. Identificar componentes sociales y lingüísticos. Fundamentar un proyecto de narrativas. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
Actitudes (attitudes)	Análisis y fundamentación de proyectos; pensamiento y actitud crítica.
Valores (values)	Empatía hacia el público al que se orientan los proyectos. Capacidad de valorar contextos en cuanto a recursos y necesidades. Conciencia crítica. Apreciación de la diversidad y multiculturalidad.

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
1. Narrativas Transmedia y sus componentes	Identificar en qué consisten las narrativas transmedia y su complejidad estructural.	1.1. Qué son las narrativas transmedia 1.2. Casos de éxito de narrativas transmedia 1.3. Componentes sociológicos, comunicacionales y lingüísticos de tales casos 1.4. Recursos narrativos para el aprendizaje	Protocolo inicial de proyecto de narrativa transmedia
2. Componentes sociológicos	Identificar el público al que va dirigido un proyecto, sus características y contexto social, para orientar un producto con narrativa transmedia.	2.1. La sociedad como objeto de ciencia 2.2. Economía y sociedad 2.3. Industria cultural 2.4. Público y mercado	Trabajo escrito: Caracterización de proyecto NT ¿A quién va dirigido mi proyecto? Características socioeconómicas Análisis de consumo cultural y Marketing
3. Componentes lingüísticos	Conocer los conceptos básicos de lingüística para entender y definir el tipo de lenguaje a utilizar en el mensaje y los elementos ilustrativos para apoyar la narrativa.	3.1. Lenguaje verbal y no verbal 3.2. Traducibilidad de lenguajes: diferencias expresivas de la literatura, el cine, multimedia, medios lúdicos y otros 3.3. Cómo hablan las imágenes: principios de semiótica 3.4. Semántica de las narrativas transmedia	Maqueta de previsualización. Definir formato del proyecto Distinguir con claridad lo que busca comunicar Analizar el lenguaje a utilizar
4. Componentes comunicacionales	Identificar las posibilidades para definir la marca y el plan de campaña para el proyecto de narrativa transmedia.	4.1. Medios y plataformas de comunicación 4.2. Metodologías de análisis textual y del discurso 4.3. Creación de marcas 4.4. Comunicación de marca	Trabajo escrito: Plan de campaña ¿Cómo daré a conocer mi proyecto? ¿Cómo se forjará su identidad?
5. Diseño de proyecto de Narrativas Transmedia	Aterrizar en un proyecto concreto todos los componentes revisados durante el curso de modo que éste sea un proyecto bien fundamentado.	5.1. Fundamentación de proyecto 5.2. Protocolo de proyecto 5.3. Maqueta de proyecto	Protocolo final integrador y maqueta de proyecto

Bibliografía Básica

Adorno, Theodor W. y Horkheimer, Max, La sociedad. Lecciones de Sociología, Ed. Proteo

Aristóteles, Poética.

Benveniste, Emile (1974). Problemas de lingüística general. Tr.: México, Siglo XXI.

Bernardo, Nuno (2011). The Producers Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms (Paperback). London, UK: beActive Books.

Harvey, Colin (2014). Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds.

Pratten, Robert (2011). Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners (Paperback). London, UK: CreateSpace.

Scolari, C.A (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.

Scolari, Carlos Alberto (2013). Deusto, ed. Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Vilches, Lorenzo (2013). Gedisa, ed. Convergencia y Transmedialidad. La ficción después de la TDT (Televisión Digital Terrestre) en Europa y América Latina. Gedisa.

RÚBRICA

DOCUMENTO DE EVALUACIÓN (Evaluation grades)

Protocolo inicial	<u>20 %</u>
Protocolo final integrador	<u>40 %</u>
Maqueta de proyecto	<u>40%</u>
	<u> </u>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Evaluation criteria)

- El alumno demuestra con el protocolo inicial su comprensión de narrativa transmedia y sus componentes.
- El alumno identifica aspectos sociológicos del público meta que permite definir las necesidades, las cuales incluye en su propuesta de proyecto.
- El alumno define el tipo de lenguaje a utilizar en el mensaje y los elementos ilustrativos para apoyar la narrativa.
- El alumno define marca y plan de campaña para el proyecto de narrativa transmedia.
- El alumno desarrollo propuesta de intervención y su respectiva maqueta.