

Guía docente 804356 - PTMC - Producción Transmedia

Última modificación: 22/06/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura optativa).

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa). GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Asignatura optativa).

Curso: 2023 Créditos ECTS: 6.0 Idiomas: Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Monte Salvador, Carlos

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEM 18.2. Aplicar nuevos conocimientos teoricos yprácticos, relacionados con la creación de contenidos y aplicaciones interactivas multimedia orientadas a su úso en los ámbitos de: la formación, la salud, el ocio o el entretenimiento y los negocios y actividades profesionales.

CEM 18.1. Analizar la evolución y el estado del arte y identificar probables y/o deseables escenarios futuros, de la aplicación de las tecnologías multimedia en los ámbitos de: la formación, la salud, el ocio o el entretenimiento y los negocios yactividades profesionales.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEVJ 7. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 10. Identificar el proceso de dirección y producción de los diferentes proyectos artísticos del ámbito digital, las metodologías existentes, los roles implicados y sus funciones.

CEAAD 12. Implementar y gestionar proyectos de diseño y animación incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.

Transversales:

CT4. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de especialidad, y valorar de forma crítica los resultados de dicha gestión.

CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

CT2. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; tener capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; lograr habilidades para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

CT1b. EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN: Conocer y entender los mecanismos en que se basa la investigación científica así como los mecanismos e instrumentos de transferencia de resultados entre los diferentes agentes socioeconómicos implicados en los procesos de I+D+i.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase se dividen, en general, en tres franjas de actividad:

- 1.Resolución de dudas de las sesiones anteriores o ejercicios propuestos
- 2. Parte descriptiva donde los profesores hacen una presentación de nuevos contenidos (50%)
- 3.Parte participativa donde se desarrollan prácticas, actividades o debates alrededor a la temática concreta



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Ser capaz de desarrollar una aplicación gráfica interactiva en tiempo real para cualquier medio, plataforma y dispositivo
- Ser capaz de diseñar una estrategia transmedia para productos existentes o de nueva creación

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	22,0	14.67

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. Introducción al mundo transmedia

Descripción:

- 1.1 Orígenes del concepto y visión Transmedia
- 1.2 Convergence Culture
- 1.2 Crossmedia, Transmedia, Transmedia Storytelling
- 1.3 Narrativa y drama, principios básicos
- 1.4 Universos transmedia
- 1.5 Creación de narrativas Transmedia (nativo)
- 1.6 Creación de narrativas Transmedia (expandido)

Actividades vinculadas:

Ejercicio E1 - Individual

Dedicación: 20h

Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 14h

2. Desarrollo de proyectos Transmedia

Descripción:

- 2.1 Lenguajes, formas y formatos
- 2.2 Design Thinking aplicado a procesos de creación de narrativas transmedia
- 2.3 Escalabilidad y Sostenibilidad
- 2.4 La Biblia Transmedia
- 2.5 Herramientas de análisis
- 2.7 Definición de objetivos, métricas y kpis
- 2.8 Proceso de desarrollo de proyectos Transmedia
- 2.9 Organización de equipos, circuitos, producción y procesos de trabajo

Actividades vinculadas:

Práctica evaluable P1 Práctica evaluable P2

Dedicación: 40h

Grupo mediano/Prácticas: 12h Aprendizaje autónomo: 28h



3. Fandom y Experiencia de Usuario

Descripción:

- 3.1 Hábitos de consumo en la sociedad líquida
- 3.2 Tipología de usuario. Fans y Comunidades
- 3.3 Transmedia Storytelling según perfiles de usuario
- 3.4 Costumer Journey & Content Journey
- 3.5 Street & Guerilla Marketing
- 3.6 User Generated Content
- 3.7 Gamificación
- 3.8 Diseño de experiencia de usuario

Actividades vinculadas:

Práctica evaluable P3

Dedicación: 12h

Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 6h

4. Transmedia business

Descripción:

- 4.1 Arquitectura financiera de un proyecto transmedia
- 4.2 Tipos de financiación
- 4.3. Tipos de consumo (desde una perspectiva económica)

Actividades vinculadas:

Ejercicio E2 - en Grupo

Dedicación: 12h

Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 6h

5. Tecnología y Narración

Descripción:

- 5.1 Tecnología al servicio de la experiencia narrativa
- 5.2 Realidad aumentada
- 5.3 Realidad virtual
- 5.4 Realidad mixta
- 5.5 Un mundo hiperrconectada: Internet de las Cosas y el Big Data

Actividades vinculadas:

Práctica evaluable P4 Ejercicio E3 - Individual

Dedicación: 40h

Grupo mediano/Prácticas: 20h Aprendizaje autónomo: 20h

Fecha: 27/07/2023 **Página:** 3 / 6



6. Marcas y Comunicación Transmedia

Descripción:

- 6.1 Marcas con significado / Meaningful Brands
- 6.2 Branded Content
- 6.3 Advergaming
- 6.4. Pitch Elevator
- 6.5. Transmedia for Good

Actividades vinculadas:

Ejercicio E4 - en grupo

Pitch

Dedicación: 26h

Grupo mediano/Prácticas: 10h Aprendizaje autónomo: 16h

ACTIVIDADES

Práctica P2

Descripción:

Práctica relacionada con el desarrollo de un brainstorming narrativo (individual)

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 6h

Práctica P1

Descripción:

Análisis de un proyecto transmedia existente (grupo)

Dedicación: 10h

Aprendizaje autónomo: 10h

Práctica P3

Descripción:

Propuesta de diseño de experiencia de usuario (individual)

Dedicación: 3h

Aprendizaje autónomo: 3h

Práctica P4

Descripción:

Propuesta de capa añadida a proyecto existente (individual)

Dedicación: 12h

Aprendizaje autónomo: 12h

Fecha: 27/07/2023 **Página:** 4 / 6



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

20% Valoración 4 prácticas evaluables que se desarrollarán presencialmente en clase (5% cada una)

20% Presentación parcial, proyecto final asignatura

50% Presentación final proyecto (exposición + documentación trabajo)

10% Participación en clase y actitud de aprendizaje durante las actividades al aula

La evaluación de la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia, y la actitud de aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones en clase y de la proporción de ejercicios y prácticas presentados. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Prácticas:

Los ejercicios de prácticas se inician durante el horario de clase en la franja destinada y según la práctica se finalizarán durante la sesión o se planteará una fecha de entrega, entregándose al profesor en el campus virtual.

Trabajo práctico final (presentación parcial y final de proyecto)

Los estudiantes tendrán que dedicar tiempos de trabajo autónomo (fuera de horario) para realizar el trabajo práctico final de la asignatura. Para hacerlo se tendrán que seguir las indicaciones dadas en el documento de trabajo. El ejercicio una vez finalizado se presentará en clase en las sesiones previstas y se tendrá que depositar el trabajo en el campus virtual en la entrega del aula 48h antes de la presentación presencial.

La evaluación de las pruebas no implica sólo la resolución de las mismas, también implica la defensa que se hace de los resultados y la realización de documentos relevantes. Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado tendrán que ser comunicadas previamente a la / Profesor / a. Con posterioridad a esta comunicación y en función de las causas que motivan la no presentación del ejercicio si están justificadas se encontrarán alternativas para completar la evaluación. También se considerarán justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios comunicadas por la gestión de estudios.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Pratten, Robert. Getting Started with Transmedia Storytelling. 2011, 2015.
- Jenkings, Henry; Ford, Sam. Cultura Transmedia. Gedisa, 2015.
- Scolari, Carlos Alberto. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, cop, 2013.

Complementaria:

- Evans, Elizabeth. Transmedia television: audiences, new media and daily life. New York: Routledge, 2011.
- Dorst, Doug, J.J.; Abrams. Ship of theseus. Mulholland Books, 2013.
- Duarte, Nancy. Resonancia. Gestión 2000, 2012.
- Cline, Ernest; Estrella, Juanjo. Ready player one. Barcelona: Ediciones B, Grupo Zeta, 2011. ISBN ISBN 9788466649179.
- Catmull, Ed. Creatividad, S.A. Conecta, 2014.
- Phillips, Andrea. A creator's guide to transmedia storytelling. McGraw-Hill, 2012.
- Jenkins, Henry. Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, cop, 2008.
- Jenkins, Henry; Hermida Lazcano, Pablo. Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós, 2009.

RECURSOS

Otros recursos:

Material audiovisual:

- https://www.ted.com/talks/kevin kelly how ai can bring on a second industrial revolution?language=en />- https://www.ted.com/talks/seth godin on the tribes we lead. Godin Seth, The tribus we lead
- https://www.youtube.com/watch?v=AqQIe-4UvRA&index=17&list=PLILqf9UYQz_vSta8AMj2B28RUGYO_O28g. Extra life (serie documental)
- https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box?language=es. Mystery box J.J.Abrams
- https://www.youtube.com/watch?v=y71u6ecF4cI. Penn, Zak. Atari Game-over (Documental). 2014



- https://www.ted.com/talks/jane mcgonigal gaming can make a better world. Mgonigal Jane. Gaming can make a better world

Enlace web:

- https://www.kickstarter.com/projects/unmemory/unmemory-a-text-based-game-an-interactive-escape-b?ref=user_menu.

 Unmemory Project
- http://arenainsxsw.com/. Arena in SXSW / Stolen Manifesto
- http://www.digitalbuzzblog.com/. Digital Buzz Blog
- http://arenatechandtrends.es/. Arena tech and trends

 $\label{lem:https://www.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-biblia-transmedia?ref=https://eduardopradanos.com/2012/12/30/com/>o-escribir-una-biblia-transmedia/. Recurso$

- https://www.thinkwithgoogle.com/tools/. Think with Google Tools
- http://trendwatching.com/freepublications/. Trendwathing
- http://www.meaningful-brands.com/en. Havas Meaningful Brands
- http://es.slideshare.net/Altimeter/the-converged-media-imperative. Altimeter. The converged Media Imperative, 2012
- https://us.mullenlowe.com/wp-content/uploads/2009/06/Mullen Marketing Ecosystem.pdf. The new Marketing ecosystem
- http://www.transmedia-manifest.com/. The Future Of Storytelling. The transmetia Manifest
- http://innovacionaudiovisual.com/. Innovación Audiovisual
- http://thetartle.tumblr.com/. Tartle
- https://mitpress.mit.edu/books/open-strategy />- https://www.consumerbarometer.com/en/. Google Consumer Barometer
- https://www.slideshare.net/arena_es/arena_play-gaming-como-forma-de-vida. Arena Media. Gaming como estilo de vida

Fecha: 27/07/2023 **Página:** 6 / 6