

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
Curs: 2019  
Titulació: GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCs (Pla 2014). (Unitat docent Optativa)  
GRAU EN DISSENY I DESENVOLUPAMENT DE VIDEOJOCs (Pla 2014). (Unitat docent Optativa)  
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

### Professorat

Responsable: Pueyo Sobrevia, David  
Altres: Delgado García, Abel

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### Específiques:

CEVJ 5. Utilitzar llenguatges de programació, patrons algorítmics, estructures de dades, eines visuals de programació, motors de joc i llibreries per al desenvolupament i prototipatge de videojocs, de qualsevol gènere i per a qualsevol plataforma i dispositiu mòbil.

#### Transversals:

CT4. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat, i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

CT5. TERCERA LENGUA: Conèixer una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat oral i escrit i en consonància amb les necessitats que tindran els titulats i titulades.

CT3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o duent a terme tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

### Metodologies docents

Les sessions de classe es divideixen, en general, en tres franges d'activitat:

1. Resolució de dubtes de les sessions anteriors o exercicis proposats
2. Part descriptiva on els professors fan una presentació de nous continguts (50%)
3. Part participativa on es desenvolupen pràctiques, activitats o debats al voltant a la temàtica concreta

### Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Ser capaç de dissenyar una aplicació gràfica interactiva en temps real per qualsevol mitjà, plataforma i dispositiu

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

### Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	18h	12.00%
	Hores grup mitjà:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	12h	8.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

### Continguts

<p>1. Introducció al món Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 20h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 14h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Orígens del concepte i visió Transmèdia</li> <li>1.2 Del Crossmedia al Transmèdia</li> <li>1.3 Convergence Culture</li> <li>1.4 Del Transmèdia Storytelling al Transmèdia Storyliving</li> <li>1.5 Creació de narratives Transmèdia</li> <li>1.6 Elements potencialment Transmèdia d'un projecte audiovisual / videojoc (música, lore, cinemàtica, gameplay, trailer, making of, ous de pasqua...)</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exercici E1 - Individual</li> <li>Presentar exemple propi i justificació tria d'un element transmèdia d'una producció rellevant per l'alumne.</li> </ul>	
<p>2. Desenvolupament de projectes Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 40h Grup mitjà/Pràctiques: 12h Aprentatge autònom: 28h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Transmèdia Toolkit</li> <li>2.2 Start with why / Propòsit de tot projecte</li> <li>2.3 Think big, start small, scale fast</li> <li>2.4 Ecosistemes i mons Transmèdia i la definició dels principis immutables</li> <li>2.5 La Bíblia Transmèdia</li> <li>2.6 Models ICP / Lean / Canvas / Anàlisi Mercat / identificació competència (mapa posicionaments)</li> <li>2.7 Definició d'objectius, mètriques i kpis</li> <li>2.8 Procés de desenvolupament de projectes Transmèdia</li> <li>2.9 Produir pensant en multiplataforma</li> <li>2.10 Un món líquid i beta, la importància del test&amp;learn</li> <li>2.11 Organització d'equips, circuits, producció i processos de treball</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pràctica avaluable en grup P1</li> <li>Pràctica relacionada amb el desenvolupament d'un brainstorming narratiu</li> </ul>	

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

<p>3. Marques Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 26h Grup mitjà/Pràctiques: 10h Aprentatge autònom: 16h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1 Construcció de marques amb significat / Meaningful Brands</li> <li>3.2 Branded Content</li> <li>3.3 Advergaming</li> <li>3.4 Pitch Elevator</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pràctica avaluable P2 en grup</li> <li>Pitch Simulator en base a un cas real</li> </ul>	
<p>4. Identificació i creació d'audiències</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1 Comprensió i tendències de comportament de les audiències</li> <li>4.2 Societat i cultura digital. Hàbits de consum en un context multitasking - 24/7</li> <li>4.3 La guerra per l'atenció</li> <li>4.4 Concepte d'Addressability</li> <li>4.5 Consumer Journey &amp; Content Journey</li> <li>4.6 Eines per identificar i entendre als nostres públics</li> <li>4.7 Real time Mk i plan z (quan falla tot, què fer?)</li> <li>4.8 Fandoms</li> <li>4.9 User Generated Content</li> <li>4.10 Gamificació</li> </ul> <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Pràctica evaluable 3 P3 Consumer Journey en grup: Anàlisi d'un journey de l'audiència d'un projecte</li> <li>*Pràctica evaluable 4 P4 Pràctica Rebrief en grup: Expansió i ampliació transmèdia d'un case study antic amb potencial</li> </ul>	

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

<p>5. Els big 4: Tecnologia / Punts de Contacte / Contingut i Data</p>	<p>Dedicació: 40h Grup mitjà/Pràctiques: 20h Aprentatge autònom: 20h</p>
<p>Descripció:</p> <p>5.1 Tecnologia al servei de les idees: Hype Cycle / Beacons - geofencing i eines de proximitat, rfid, wifi, nfc..) / Realitat Virtual, augmentada i mixed / Intel·ligència artificial + Chatbots / IOT + internet of everything / Wearables</p> <p>5.2 Punts de Contacte i mitjans: La importància de la distribució i circulació del contingut / Eines per desenvolupar una campanya de comunicació i captació / estratègies push&amp;pull / Shared, owned, earned &amp; paid media / Plataformes, xarxes de distribució i formats / Mitjans i plataformes socials / Second Screen i Social Tv / Mobile gaming</p> <p>5.3 Continguts: Meaningful content Manifesto / Producció de contingut / Continguts Streaming i On-demand</p> <p>5.4 Data: Eines i medició / ús del big data i l'smart data / sensible data / human data / data driven content powered.</p> <p>Activitats vinculades: Exercici 2 en grup Desenvolupament pla de mitjans i punts de contacte d'un projecte</p>	
<p>6. Transmèdia business</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció:</p> <p>6.1 Transmèdia Storyselling: Continguts transmèdia que generen ingressos i ventes complementàries</p> <p>6.2 Transmèdia Storyliving: Experiències augmentades i interactives</p> <p>Activitats vinculades: Exercici E3 individual Proposar una experiència augmentada / transmèdia living sobre un cas d'èxit real</p>	

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

### Planificació d'activitats

Pràctica P1	Dedicació: 10h Aprentatge autònom: 10h
Descripció: Pràctica relacionada amb el desenvolupament d'un brainstorming narratiu	
Pràctica P2	Dedicació: 6h Aprentatge autònom: 6h
Descripció: Pitch Simulator en base a un cas real	
Pràctica P3	Dedicació: 3h Aprentatge autònom: 3h
Descripció: Consumer Journey en grup: Anàlisi d'un journey de l'audiència d'un projecte	
Pràctica P4	Dedicació: 3h Aprentatge autònom: 3h
Descripció: Rebrief en grup: Expansió i amplificació transmèdia d'un case study antic amb potencial	

### Sistema de qualificació

- \*20% Valoració 4 pràctiques avaluables que es desenvoluparan presencialment a classe (5% cadascuna)
- \*20% Examen tipus test / parcial
- \*20% Presentació parcial, projecte final assignatura
- \*30% Presentació final projecte (exposició + documentació treball)
- \*10% Participació a classe i actitud d'aprenentatge durant les activitats a l'aula

L'avaluació de la participació de l'alumne/a en les activitats formatives de la matèria, i l'actitud d'aprenentatge, s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions en classe i de la proporció d'exercicis i pràctiques presentats. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

### Normes de realització de les activitats

#### Pràctiques:

Els exercicis de pràctiques s'inicien durant l'horari de classe en la franja destinada i segons la pràctica es finalitzaran durant la sessió o es plantejarà una data d'entrega, lliurant-se al professor al campus virtual. L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució dels exercicis proposats, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan el grup d'alumnes ho presenti. També es consideraran justificades les causes de no presentació d'exercicis que siguin comunicades al professorat pel Cap d'Estudis.

#### Examen:

L'examen parcial es realitzarà al laboratori amb ordinadors mitjançant document electrònic que l'/la alumne ha de completar. Les preguntes i problemes proposats en els exàmens fan referència tant al contingut teòric de l'assignatura com als exercicis resolts en les diferents pràctiques. Al marge de cada pregunta o problema consta la contribució en punts a la nota total de l'examen. Les revisions i/o reclamacions respecte dels exàmens es realitzaran exclusivament en les dates i horaris establerts en el Calendari Acadèmic.

#### Treball pràctic final (presentació parcial i final de projecte)

Els estudiants hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari) per realitzar el treball pràctic final de l'assignatura. Per fer-ho s'hauran de seguir les indicacions donades en el document de treball. L'exercici una vegada finalitzat es presentarà a classe en les sessions previstes i s'haurà de dipositar el treball en el campus virtual en el lliurament de l'aula 48h abans de la presentació presencial.

L'avaluació dels exercicis no implica només la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants. Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el termini indicat hauran de ser comunicades prèviament a la / Professor / a. Amb posterioritat a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici si estan justificades es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no-presentació dels exercicis comunicades per la gestió d'estudis.

## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

### Bibliografia

#### Bàsica:

Scolari, Carlos Alberto. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, cop. 2013. ISBN 9788423413362.

Evans, Elizabeth. Transmedia television: audiences, new media and daily life. New York: Routledge, 2011. ISBN 9780415882927.

Jenkins, Henry; Ford, Sam. Cultura transmedia. Gedisa, 2015. ISBN 9788497848442.

#### Complementària:

Jenkins, Henry. Convergence culture: la cultura de la convergència de los medios de comunicación. Barcelona [etc.]: Paidós, cop. 2008. ISBN 9788449321535.

Jenkins, Henry; Hermida Lazcano, Pablo. Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración. Barcelona [etc.]: Paidós, 2009. ISBN 9788449322587.

Phillips, Andrea. A creator's guide to transmedia storytelling. McGraw-Hill, 2012. ISBN 9780071791526.

Cline, Ernest; Estrella, Juanjo. Ready player one. Barcelona: Ediciones B, Grupo Zeta, 2011. ISBN 9788466649179.

Dorst, Doug, J.J.; Abrams, S. Ship of theseus. Mulholland Books, 2013. ISBN 0316201642.

Catmull, Ed. Creatividad, S.A.. Conecta, 2014. ISBN 9788493914523.

Duarte, Nancy. Resonancia. Gestión 2000, 2012. ISBN 9788498752007.

#### Altres recursos:

##### Enllaç web

<https://www.slideshare.net/eduardoprados/cmo-escribir-una-biblia-transmedia?ref=https://eduardoprados.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>

##### Recurs

[https://us.mullenlowe.com/wp-content/uploads/2009/06/Mullen\\_Marketing\\_Ecosystem.pdf](https://us.mullenlowe.com/wp-content/uploads/2009/06/Mullen_Marketing_Ecosystem.pdf)  
The new Marketing ecosystem

<http://www.digitalbuzzblog.com/>  
Digital Buzz Blog

<http://theturtle.tumblr.com/>  
Turtle

<http://innovacionaudiovisual.com/>  
Innovación Audiovisual

<http://openstrate.gy/>  
Open Strategy



## 804259 - PTRANS - Producció Transmèdia

<http://arenatechandtrends.es/>  
Arena tech and trends

<http://trendwatching.com/freepublications/>  
Trendwathing

<https://www.thinkwithgoogle.com/tools/>  
Think with Google Tools

<https://www.consumerbarometer.com/en/>  
Google Consumer Barometer

<http://www.meaningful-brands.com/en>  
Havas Meaningful Brands

<http://www.transmedia-manifest.com/>  
The Future Of Storytelling. The transmetia Manifest

<http://es.slideshare.net/Altimeter/the-converged-media-imperative>  
Altimeter. The converged Media Imperative, 2012

### Material audiovisual

[https://www.ted.com/talks/j\\_j\\_abrams\\_mystery\\_box?language=es](https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box?language=es)  
Mystery box J.J.Abrams

[https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)  
Mgonigal Jane. Gaming can make a better world

[https://www.ted.com/talks/seth\\_godin\\_on\\_the\\_tribes\\_we\\_lead](https://www.ted.com/talks/seth_godin_on_the_tribes_we_lead)  
Godin Seth, The tribus we lead

[https://www.ted.com/talks/kevin\\_kelly\\_how\\_ai\\_can\\_bring\\_on\\_a\\_second\\_industrial\\_revolution](https://www.ted.com/talks/kevin_kelly_how_ai_can_bring_on_a_second_industrial_revolution)  
Kevin, Kelley. How ai can bring on a second industrial revolution

<https://www.youtube.com/watch?v=y71u6ecF4cI>  
Penn, Zak. Atari Game-over (Documental). 2014

[https://www.youtube.com/watch?v=AqQIe-4UvRA&index=17&list=PLILqf9UYQz\\_vSta8AMj2B28RUGYO\\_O28g](https://www.youtube.com/watch?v=AqQIe-4UvRA&index=17&list=PLILqf9UYQz_vSta8AMj2B28RUGYO_O28g)  
Extra life (sèrie documental)