

804349 - PTM-A - 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, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Optativa)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català

Professorat

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

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

- CEAAD 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.
- CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

Transversals:

- 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.
- 05 TEO. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant 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.
- 06 URI. 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.
- 07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

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

Saber implementar el concepte transmèdia en l'entorn professional i aplicar la narrativa transmèdia en funció dels objectius específics de cada projecte.

Dissenyar la producció transmèdia tenint en compte les tecnologies per al procés d'elaboració i distribució.

Adquirir les eines de creativitat per al disseny i desenvolupament de productes transmèdia viables en l'entorn professional.

Integrar les capacitats de gestió d'empresa amb les de producció audiovisual transmèdia.

804349 - PTM-A - Producció Transmèdia

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	24h	16.00%
	Hores grup mitjà:	22h	14.67%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	14h	9.33%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804349 - PTM-A - 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"> 1.1 Orígens del concepte i visió Transmèdia 1.2 Del Crossmedia al Transmèdia 1.3 Convergence Culture 1.4 Del Transmèdia Storytelling al Transmèdia Storyliving 1.5 Creació de narratives Transmèdia 1.6 Elements potencialment Transmèdia d'un projecte audiovisual / videojoc (música, lore, cinemàtica, gameplay, trailer, making of, ous de pasqua...) <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercici E1 - Individual Presentar exemple propi i justificació tria d'un element transmèdia d'una producció rellevant per l'alumne. Pràctica avaluable 	
<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"> 2.1 Transmèdia Toolkit 2.2 Start with why / Propòsit de tot projecte 2.3 Think big, start small, scale fast 2.4 Ecosistemes i mons Transmèdia i la definició dels principis immutables 2.5 La Bíblia Transmèdia 2.6 Models ICP / Lean / Canvas / Anàlisi Mercat / identificació competència (mapa posicionaments) 2.7 Definició d'objectius, mètriques i kpis 2.8 Procés de desenvolupament de projectes Transmèdia 2.9 Produir pensant en multiplataforma 2.10 Un món líquid i beta, la importància del test&learn 2.11 Organització d'equips, circuits, producció i processos de treball <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pràctica avaluable en grup P1 Pràctica relacionada amb el desenvolupament d'un brainstorming narratiu 	

804349 - PTM-A - Producció Transmèdia

<p>3. Marques Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 26h Grup mitjà/Pràctiques: 10h Aprentatge autònom: 16h</p>
<p>Descripció: 3.1 Construcció de marques amb significat / Meaningful Brands 3.2 Branded Content 3.3 Advergaming 3.4 Pitch Elevator</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica avaluable P2 en grup Pitch Simulator en base a un cas real</p>	
<p>4. Identificació i creació d'audiències</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: 4.1 Comprensió i tendències de comportament de les audiències 4.2 Societat i cultura digital. Hàbits de consum en un context multitasking - 24/7 4.3 La guerra per l'atenció 4.4 Concepte d'Addressability 4.5 Consumer Journey & Content Journey 4.6 Eines per identificar i entendre als nostres públics 4.7 Real time Mk i plan z (quan falla tot, què fer?) 4.8 Fandoms 4.9 User Generated Content 4.10 Gamificació</p> <p>Activitats vinculades: *Pràctica avaluable 3 P3 Consumer Journey en grup: Anàlisi d'un journey de l'audiència d'un projecte *Pràctica avaluable 4 P4 Pràctica Rebrief en grup: Expansió i ampliació transmèdia d'un case study antic amb potencial</p>	

804349 - PTM-A - 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: 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 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&pull / Shared, owned, earned & paid media / Plataformes, xarxes de distribució i formats / Mitjans i plataformes socials / Second Screen i Social Tv / Mobile gaming 5.3 Continguts: Meaningful content Manifesto / Producció de contingut / Continguts Streaming i On-demand 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. Transmedia business</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: 6.1 Transmèdia Storyselling: Continguts transmèdia que generen ingressos i ventes complementàries 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>	

804349 - PTM-A - 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 avaluable 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.

804349 - PTM-A - 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.

804349 - PTM-A - Producció Transmèdia

Bibliografia

Bàsica:

- Scolari, Carlos Alberto. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, cop., 2013.
- Evans, Elizabeth. Transmedia television: audiences, new media and daily life. New York: Routledge, 2011.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam. Cultura transmedia. Gedisa, 2015.

Complementària:

- Jenkins, Henry. Convergence culture : la cultura de la convergencia 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.
- Cline, Ernest; Estrella, Juanjo. Ready player one. Barcelona: Ediciones B, Grupo Zeta, 2011.
- Dorst, Doug, J.J.; Abrams. Ship of theseus. Mulholland Books, 2013.
- Catmull, Ed. Creatividad, S.A.. Conecta, 2014.
- Duarte, Nancy. Resonancia. Gestión 2000, 2012.

Altres recursos:

Enllaç web

Recurs

[https://www.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-bibliatransmedia?
ref=https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-bibliatransmedia/](https://www.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-bibliatransmedia?ref=https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-bibliatransmedia/)

The new Marketing ecosystem

https://us.mullenlowe.com/wp-content/uploads/2009/06/Mullen_Marketing_Ecosystem.pdf

Digital Buzz Blog

<http://www.digitalbuzzblog.com/>

Tartle

<http://thetartle.tumblr.com/>

Innovación Audiovisual

<http://innovacionaudiovisual.com/>

Open Strategy

<http://openstrate.gy/>

Arena tech and trends

<http://arenamechandtrends.es/>

804349 - PTM-A - Producció Transmèdia

Trendwathing

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

Think with Google Tools

<https://www.thinkwithgoogle.com/tools/>

Google Consumer Barometer

<https://www.consumerbarometer.com/en/>

Havas Meaningful Brands

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

The Future Of Storytelling. The transmetia Manifest

<http://www.transmedia-manifest.com/>

Altimeter. The converged Media Imperative, 2012

<http://es.slideshare.net/Altimeter/the-converged-media-imperative>

Material audiovisual

Mystery box J.J.Abrams

https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box?language=es

Mgonigal Jane. Gaming can make a better world

https://www.ted.com/talks/jane_mgonigal_gaming_can_make_a_better_world

Godin Seth, The tribus we lead

https://www.ted.com/talks/seth_godin_on_the_tribes_we_lead

Kevin, Kelley. 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

Penn, Zak. Atari Game-over (Documental). 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=y71u6ecF4cl>

Extra life (sèrie documental)

https://www.youtube.com/watch?v=AqQIe-4UvRA&index=17&list=PLILqf9UYQz_vSta8AMj2B28RUGYO_028g