



<b>CARRERA: Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual</b>				
Plan de estudios: <b>24/16 CS</b>			Año Académico: <b>2024</b>	
Programa de: <b>Narrativa Transmedia</b>			<b>CUATRIMESTRAL</b>	<b>X</b>
			<b>ANUAL</b>	
AÑO EN QUE SE CURSA: <b>2º año / 4º semestre</b>	<b>CARGA HORARIA TOTAL</b>	<b>CARGA HORARIA SEMANAL</b> 5 hs.		Período 2024 <b>23/08 al 22/11</b>
	<b>60 Hs.</b>	<b>Presencial</b> 3 Hs.	<b>Virtual</b> 2 Hs.	<b>APROBADO POR</b>
Responsable de Cátedra: <b>D.G. Marcos Sosa Eula</b>				
Equipo docente: <b>D.G. Marcos Eula (Titular)</b> <b>Lic. Laura Bolognesi (Jefa de Trabajos Prácticos)</b>				
<b>CONDICIONES PARA CURSAR</b>				
Asignaturas con cursado regular --		Asignaturas aprobadas <b>Audiovisual I</b> <b>Fotografía, iluminación y cámara</b> <b>Arte y diseño digital</b>		
<b>CONDICIONES PARA RENDIR O PARA CURSAR CON EVALUACIÓN CONTINUA</b>				
Asignaturas con cursado regular --		Asignaturas aprobadas --		

## 1- FUNDAMENTACIÓN

Los ejes de contenido, el plan de trabajo y la estructura general de este espacio curricular surgen de la propia fundamentación del plan de estudios de la Tecnicatura en Producción Audiovisual, Ord. 24/2016 - CS. donde se reconoce y afirma que; “las innovaciones y mutaciones de los formatos tradicionales audiovisuales generadas por la incorporación de las tecnologías digitales de diseño y producción audiovisual en las últimas dos décadas han transformado el universo de la imagen y el sonido (...) y que el vertiginoso desarrollo relacionado con el lenguaje y las narrativas audiovisuales, la definición de nuevos géneros y formatos, son factores imprescindibles de conocer a la hora de desempeñarse en este campo.” Es en este contexto donde compete entender los nuevos medios no solo desde una mirada técnica o tecnológica, sino además pudiendo reflexionar sobre los cambios sociales que ello significa y sobre los nuevos paradigmas del mundo narrativo.

Desde un escenario de convergencia cultural y tecnológica, se amplifican las herramientas de producción y participación de los usuarios generando dinámicas diversas y en constante mutación. Estas nuevas modalidades de participación de los usuarios requiere repensar las audiencias como cazadores, recolectores y multiplicadores de información. Este contexto transmedia de producción, difusión y consumo de contenidos, medios y plataformas significa no solo la complejización de las lógicas de proyecto sino también de las estructuras narrativas, los discursos, las capacidades y competencias de las audiencias, es decir, de la cultura en general.

El grupo de trabajo, desde esta realidad, comprende el conocimiento como un encuentro de saberes, un proceso dialéctico que posibilita interpretar y resignificar la realidad, dejando de lado la idea de saber dogmático. Se busca una dialéctica como teoría acerca de las prácticas de la enseñanza y el aprendizaje en contextos con componentes sociales, culturales, económicos tecnológicos determinados, cuyos postulados puedan ser debatidos de manera horizontal y fluida, generando una interrelación constante entre indagación teórica, práctica pedagógica y producción de nuevos saberes. El objeto de estudio serán siempre las narrativas transmedia y por extensión todos aquellos temas que sean de una marcada influencia a tal nodo, comprendiendo el aula como espacio social de debate y pluralidad de voces donde se cuestionan, amplían y construyen los saberes de forma colectiva.

En este contexto y con estas metodologías de trabajo se espera que los alumnos puedan producir proyectos de forma grupal, originados en el propio debate del aula, trabajando colaborativamente y de forma crítica y analítica sobre los temas pautados generando planificaciones o proyectos concretos de narrativas transmedia con una mirada holística en cuanto a los canales de difusión, las tecnologías utilizadas, y el relato exhibido a la comunidad. Destacando dentro de estas estrategias y modos de enseñar y aprender, los trayectos virtuales, en este caso apoyándose en las plataformas Moodle y Discord que permiten la horizontalidad, el trabajo colaborativo y el seguimiento de procesos de aprendizaje basados en proyectos.

## 2- OBJETIVOS

### 2.1 – GENERALES (de acuerdo al plan de estudios)

- Entender la producción audiovisual en un contexto de convergencia cultural y digital.
- Desarrollar competencias técnicas en cuanto a manejos de nuevas tecnologías, soportes y canales de difusión de las producciones audiovisuales.
- Formar profesionales de la producción audiovisual que desarrollen contenidos audiovisuales para distintos soportes y formatos.
- Desarrollar actividades académicas y/o de extensión en coordinación con las unidades académicas intervinientes en la carrera.
- Generar un campo de formación técnica que integre los procesos de enseñanza y aprendizaje en las modalidades presencial y a distancia que favorezcan las trayectorias estudiantiles, el acceso al conocimiento, la inclusión y la formación de calidad.

### 2.2 – PARTICULARES (establecidos por los propios docentes para su espacio).

- Generar la capacidad de planificar, proyectar, producir e introducir en el mercado productos transmedia basados en relatos holísticos comunicados estratégicamente en diversos medios que se complementen entre sí.
- Identificar las potencialidades y funciones específicas de cada medio y canal de tipo analógico y/o digital y detectar cuales se ajustan mejor a una determinada estrategia narrativa en un proyecto puntual.
- Diseñar estrategias de narrativa transmedia identificando y capitalizando los prosumidores de esos relatos como creadores de contenido y como productores.

## 3- CONTENIDOS DEL PROGRAMA

### **Bloque 1 | Narrativas en ecosistemas transmediáticos**

Transmedia Storytelling. Principios y características de la producción transmedia. Condiciones de una historia para proyectos transmedia, escritura del storyworld. Narrativas transmedia según Henry Jenkins y Carolin Handle Miller.

### **Bloque 2 | Diseño de experiencia de usuario**

Diseño centrado en el usuario, fases y características. Desarrollo de experiencias de usuarios para multiversos. Análisis, caracterización, segmentación y medición de audiencias. Herramientas y técnicas cuantitativas y cualitativas para medición de audiencias. Configurar arquetipos de usuario para atender a los objetivos del proyecto transmediático.

### **Bloque 3 | Guión transmedia**

Temporalidades del hipertexto y de los productos audiovisuales interactivos. Estrategias de expansión y compresión narrativa; adición, omisión, transposición y permutación narrativa. Guiones centrados en el usuario. Prosumidores como creadores y como productores, prácticas colectivas y las apropiaciones de los usuarios.

### **Bloque 4 | Producción y distribución de contenidos transmedia**

El modelo de proyecto transmedia. El productor transmedia. El equipo de trabajo transmedia. Modelos de producción en clave de co-laboración e inteligencia colectiva. Esquemas de producción basados en análisis, previsión y gestión de feedback. La biblia transmedia.

## **4- BIBLIOGRAFÍA**

### **4-1- BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

- Buitrago Guzmán, S., Guzmán Ramírez, A., & Arredondo Londoño, G. (2015). Construcción de modelos de narrativas transmediales para el contexto latinoamericano . Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). Participatory Culture in a Networked Era (Reprinted). United States of America (USA: Polity).
- Irigaray - Anahí Lovato, F. (2017). Comunicación post-convergente.
- Lovato, M. D. C. I., Irigaray, A. I. I., Lovato, I. I. I., & Título, I. V. (2104). Hacia la comunicación transmedia.
- Domingo Sánchez, Mesa Martínez (2019) Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Editorial Gedisa. Barcelona, España.

### **4-2- BIBLIOGRAFÍA ESPECIAL POR UNIDAD**

#### **Bloque 1 | Narrativas en ecosistemas transmediáticos**

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. (Cap. 1 y 2.)  
Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

#### **Bloque 2 | Diseño de experiencia de usuario**

HCD Toolkit. (2016). Diseño Centrado en las Personas, kit de herramientas, 2º edición.  
[www.designkit.org](http://www.designkit.org). <https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/54/>

#### **Bloque 3 | Guión transmedia**

Sora Domenjó, C. (2016) Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas (segunda parte, estructuración temporal).  
Tubau, D. (2011). Guión del siglo XXI - (Cap. 2,5 y 6).

#### **Bloque 4 | Producción y distribución de contenidos transmedia**

Acuña, F., & Caloguera, F. (2012). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. (Cap. 3, 4 y Anexos 1 al 4).

Prádanos Grijalvo, E. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia: una Plantilla para Productores Multiplataforma. TransSocialTV. Recuperado a partir de <http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2013/01/Como-escribir-una-Biblia-Transmedia.pdf>

Territorialidad expandida en el documental transmedia, Irigaray, F. - Universidad Nacional de Rosario. Recuperado desde: <https://www.aacademica.org/21redcom/284>

### **5-ESTRATEGIAS O MODALIDADES DE TRABAJO PREVISTAS PARA EL DESARROLLO DEL ESPACIO CURRICULAR**

La dinámica de trabajo del espacio estará basada en clases teórico prácticas que atiendan tanto a contenidos teóricos de las narrativas transmedia como a problemáticas reales devenidas de los factores culturales y sociales del uso de nuevas tecnologías. Luego de la exposición de contenidos en clases tanto presenciales como virtuales, operando en grupos reducidos se deberá; por un lado realizar hipótesis y debatir en el espacio de aula sobre las teorías abordadas y por el otro realizar actividades prácticas secuenciadas que tiene como cierre un trabajo integrador final con carácter de aproximación a proyecto transmedia.

El soporte o insumo para llevar a cabo esta metodología de aprendizaje estará basado en las exposiciones teóricas de los docentes y/o profesionales especializados como invitados a la cátedra, sumado a la lectura continua de textos específicos para la resolución de problemas, el desarrollo de proyectos de forma grupal y las actividades y recursos propuestos en el campus virtual y otros canales virtuales articulados. La secuencias de entrega de prácticas a lo largo del semestre está pensada de forma lógica para generar conocimiento sobre las diferentes unidades temáticas y en concordancia con el proceso de producción transmedia, además de funcionar como pilar básico del trabajo integrador final.

#### **Características de la modalidad virtual**

- El formato principal de trabajo será la clase invertida, en el EVEA los estudiantes encontrarán los contenidos que deben visar previamente a clase presencial (luego en la clase se desarrollará un debate sobre lo expuesto en los ecosistemas virtuales).
- El desarrollo de recorrido de prácticas es por equipos, de forma virtual y se dará un seguimiento a ello desde la plataforma de Discord, donde se permiten consultas diferidas, subir borradores, ejemplos, referencias, solicitar consultas por videollamada, etc.
- El proceso visible del estudiante tanto en Discord como en el aula virtual dará cuenta del recorrido virtual del mismo en la cátedra, y por consiguiente significa el un porcentaje relativo del cumplimiento de las actividades virtuales (el espacio tiene una modalidad de evaluación continua, por consiguiente el criterio de evaluación es el proceso).

## 6-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se considera imprescindible una actitud analítica, exploratoria y de constante búsqueda de saberes. La asistencia a clases con puntos de vista previamente formulados en base a los contenidos disponibles en los EVEA es fundamental. La discusión de temas y la propuesta de nuevos tópicos tanto en las instancias presenciales como virtuales son puntos fundamentales para poder construir saberes de forma horizontal en los canales propuestos.

**El espacio de Narrativa Transmedia propone ser recorrido con una trayectoria de evaluación continua, los criterios de evaluación se piensan en clave de proceso, con una lógica de Aprendizaje Basado en Proyectos.**

Los criterios de evaluación para los proyectos estructurados por los estudiantes (en sus instancias prácticas y/o en el trabajo integrador final) serán;

1. La coherencia entre guiones, publicaciones, piezas y exposiciones en clase
2. La calidad de lo producido y de la participación en la muestra de cierre
3. La participación en los entornos virtuales (Discord y Moodle)

## 7-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Se estipulan 3 (tres) actividades prácticas a lo largo del cuatrimestre, las mismas son articuladas para funcionar como aplicaciones del conocimiento teórico abordado y en conjunto funcionan como trabajo integrador. Pueden tener un carácter grupal de hasta 10 (diez) estudiantes. *Los equipos que participen de la actividad inter-cátedra deben tener la misma conformación que en Audiovisual 2, Edición y Realización Audiovisual.*
2. Participación en las actividades de la plataforma virtual. Participación activa en los debates de cada tema propuesto en Moodle y en los diferentes canales de Discord.
3. Presentación del trabajo final integrador que nuclea los resultados de las 3 (tres) instancias prácticas propuestas a lo largo del cuatrimestre y tiene carácter de intercátedra según lo mencionado en el punto 1.

## 8-SISTEMA DE EVALUACIÓN/CONDICIONES DE EVALUACIÓN

### Promoción por evaluación continua

El sistema de promoción por evaluación continua implica, según Ord. 02/2018-CS:

- Aprobación del 70% de los trabajos prácticos.
- Cumplimiento del 70% de asistencia a clases.
- Aprobación de una instancia final integradora con una instancia recuperadora.

## CRONOGRAMA TENTATIVO DE ACTIVIDADES DE LA CÁTEDRA




Fecha-docente	Unidad -Contenido	Actividad/Evaluación individual/grupal	Modalidad presencial - virtual
<b>23/08</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Condiciones del espacio Planteo del sistema de prácticas	Presencial Virtual
<b>30/08</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Puesta en común entrega de instancia práctica 1	Presencial Virtual
<b>06/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Bloque 1: Narrativas en ecosistemas transmediáticos	Presencial Virtual
<b>13/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Bloque 2: Diseño de experiencia de usuario	Presencial Virtual
<b>20/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>27/09</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>04/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 3	Puesta en común entrega de instancia práctica 2 Bloque 3: Guión Transmedia	Presencial Virtual
<b>11/10</b>			Feriado
<b>18/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 3	Bloque 3: Guión Transmedia	Presencial Virtual
<b>25/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Bloque 4: Producción y distribución de contenidos transmedia	Presencial Virtual
<b>1/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>08/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>15/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Consultas generales trabajo inter-cátedra, organización.	Presencial Virtual



<b>22/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Entrega final - Integrador inter-cátedra.	Presencial
--	----------	---	------------

Planificación completa de las prácticas y trabajo integrador 2024;

<https://docs.google.com/presentation/d/1ta353wkzD7-VkIHp76RU9wjPVercvLAEtBp1dIaULUg/edit?usp=sharing>

VIGENCIA DE PROGRAMA		
AÑO	PROFESOR/A RESPONSABLE	FIRMA
2024	D. G. Marcos Sosa Eula	
VISADO POR		
DIRECTOR/A DE CARRERA O DEPARTAMENTO		DIRECCIÓN GENERAL DE GESTIÓN ACADÉMICA