



<b>CARRERA: Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual</b>				
Plan de estudios: <b>24/16 CS</b>			Año Académico: <b>2025</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>60 Hs.</b>	<b>CARGA HORARIA SEMANAL</b> <b>5 hs.</b>		Período 2025 <b>11/08 al 15/11</b>
		<b>Presencial</b> <b>3 Hs.</b>	<b>Virtual</b> <b>2 Hs.</b>	<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, y en atención a los recientes avances en Modelos de Lenguaje Natural y a las múltiples y aceleradas formas que adopta la Inteligencia Artificial (IA), se amplifican minuto a minuto las herramientas de producción y participación de los usuarios, generando dinámicas diversas y en constante mutación. Estas nuevas modalidades de participación requieren repensar a las audiencias como cazadoras, recolectoras y multiplicadoras de información. Este contexto transmedia de producción, difusión y consumo de contenidos, medios y plataformas implica no solo una 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 un saber dogmático. Se propone una dialéctica entendida como teoría de las prácticas de enseñanza y aprendizaje en contextos atravesados por componentes sociales, culturales, económicos y tecnológicos determinados, cuyos postulados puedan ser debatidos de manera horizontal y fluida. Esta perspectiva busca generar una interrelación constante entre la indagación teórica, la práctica pedagógica y la producción de nuevos saberes.

El objeto de estudio serán siempre las narrativas transmedia y, por extensión, todos aquellos temas que ejerzan una influencia significativa sobre dicho nodo, comprendiendo el aula como un espacio social de debate y pluralidad de voces, donde los saberes se cuestionan, amplían y construyen de forma colectiva. En este marco, el proyecto transmedia se concibe como un espacio privilegiado de producción, en el que se hacen visibles las competencias puestas en juego, los debates emergentes y los nuevos saberes construidos colaborativamente. Este tipo de proyecto permite articular teoría y práctica, y ofrece un terreno fértil para la experimentación, la reflexión crítica y la expresión creativa de los/las estudiantes.



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 la plataforma Moodle, acciones y canales que facilitan 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 preparadas para identificar y capitalizar 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, 2ª edición. [www.designkit.org](http://www.designkit.org). <https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/54/>

## Bloque 3 | Guión transmedia

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. (Cap. 3.3 Estrategias de expansión y compresión narrativa)

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

El modelo de **Aprendizaje Basado en Proyectos (ó ABP)** propone un modelo de enseñanza y aprendizaje basado en dos ejes centrales; por un lado la solución de problemas reales y por el otro la iteración mediante la mejora continua del proyecto.

Narrativa Transmedia propone distintos instrumentos a los estudiantes para trabajar con esta modalidad de enseñanza y aprendizaje, y estos instrumentos son:

1. **La clase invertida:** Nuestros estudiantes disponen de material de trabajo ordenado y categorizado dentro del aula virtual disponible en el sistema Moodle, puede consultarse <https://virtual.fad.uncu.edu.ar/course/view.php?id=1992> el aula contiene videos, plantillas de proyecto, proyectos de ejemplo de años anteriores, explicaciones sobre las condiciones de evaluación, bibliografía recomendada, Google Slides de clase y otros instrumentos destinados a facilitar la posibilidad de revisar conceptos y comprender contenidos antes de asistir a las clases públicas o a las consultas sobre los avances del proyecto transmedia. Los recursos del Entorno Moodle son un COMPLEMENTO a la presencialidad del 30%.



2. **Las clases públicas:** Además, los temas centrales de cada Bloque son expuestos por el equipo docente en clases presenciales (este calendario está disponible en el programa vigente de la materia), durante las clases públicas se exponen las grillas de evaluación de cada proyecto, se explican los recursos disponibles en el aula virtual y se dictan temas de teoría.
3. **Consultas de proyecto:** La columna vertebral de la materia, es decir, donde deberíamos “cristalizar” todos los recursos y estrategias tanto de los entornos virtuales como de las clases públicas es el proyecto que el grupo de estudiantes desarrolla a lo largo de todo el cuatrimestre. Las consultas del proyecto pueden darse tanto en el horario de consulta, como en el horario de clase. Este proyecto es solo un ensayo de clase, pero se basa en producción audiovisual y estrategias de medios reales (solución de problemas reales) y además, dado que el objetivo central es la producción de un sistema de piezas multiplataforma que genere una multi-experiencia en un sistema multi-canal, se articula con otros espacios de cátedra de segundo año, esta lógica se explica a continuación:
4. **Modalidad de trabajo inter-cátedra:** Desde hace ya varios años se ha adoptado una dinámica de trabajo proyectual entre las cátedras de Audiovisual 2, Edición, Realización Audiovisual y Narrativa Transmedia, esta modalidad le da LA OPCIÓN a nuestros estudiantes de articular los entregables de proyecto entre los 4 espacios curriculares simplificando y acortando tiempos y costos de producción y maximizando la experiencia de aprendizaje multi-plataforma. De este modo, el cortometraje producido en Audiovisual 2 puede funcionar como una nave central para un sistema de piezas multiplataforma, en cuyo caso parte de los trabajos prácticos producidos en Narrativa Transmedia y en Realización Audiovisual son concebidos como “piezas satélite” respecto de esta nave central narrativa del espacio de Audiovisual 2, todo este ecosistema de piezas es guiado en términos de post-producción, lógicamente por espacio de Edición. Esta modalidad culmina a final de año con una exposición de los proyectos mentorizados por los equipos docentes.

## 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 Moodle 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/las 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 procesos de consulta

## 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 6 (seis) estudiantes. *Se sugiere a los equipos que participen de la actividad inter-cátedra tener la misma conformación que en Audiovisual 2, Edición y Realización Audiovisual.*
2. Participación activa en las actividades tanto presenciales como virtuales.
3. Dos instancias de examen teórico parcial con posibilidad de instancia recuperadora.
4. 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

Según Ord. 02/2018 - CD y lo ratificado en Ord. 10/2018 - CD "El sistema de **PROMOCIÓN POR EVALUACIÓN CONTINUA** consiste en el análisis, interpretación y apreciación de registros sistemáticos de observaciones efectuadas por el docente respecto de las conductas, los procesos y producciones realizadas por los estudiantes en situaciones no puntuales de evaluación. Este tipo de evaluación continua, formativa, de orientación y guía acorde con la propuesta de enseñanza y aprendizaje que se realice. (Ord. 108/10 C.S.)

Será considerado promocional el estudiante que:

- Apruebe el 70% de los trabajos prácticos presenciales y virtuales con una calificación mínima de 6 (seis).
- Cumpla con el 70% de asistencia a clases prácticas o teórico prácticas.
- Apruebe al menos 1 de las 2 instancias de examen parcial con hasta 1 (una) opción de examen recuperatorio con una calificación mínima de 6 (seis).
- Apruebe la instancia final integradora de proyecto con hasta 1 (una) opción recuperadora.






### **CRONOGRAMA TENTATIVO DE ACTIVIDADES DE LA CÁTEDRA**

<b>Fecha-docente</b>	<b>Unidad -Contenido</b>	<b>Actividad/Evaluación individual/grupal</b>	<b>Modalidad presencial - virtual</b>
<b>22/08</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Condiciones del espacio Planteo del sistema de prácticas	Presencial Virtual
<b>29/08</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Puesta en común entrega de instancia práctica 1	Presencial Virtual
<b>05/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 1	Bloque 1: Narrativas en ecosistemas transmediáticos	Presencial Virtual
<b>12/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Bloque 2: Diseño de experiencia de usuario	Presencial Virtual
<b>19/09</b> Prof. Marcos Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>26/09</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 2	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>03/10</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>10/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 3	Bloque 3: Guión Transmedia	Presencial Virtual
<b>17/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Bloque 4: Producción y distribución de contenidos transmedia	Presencial Virtual
<b>24/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>31/10</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Pitcheo de avances del proyecto en clase presencial.	Presencial
<b>7/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Consultas generales trabajo inter-cátedra, organización.	Presencial Virtual





<b>14/11</b> Prof. Marcos Sosa Eula Prof. Lic. Laura Bolognesi	Bloque 4	Entrega final - Integrador inter-cátedra.	Presencial
--	----------	--	------------

VIGENCIA DE PROGRAMA		
AÑO	PROFESOR/A RESPONSABLE	FIRMA
2025	D. G. Marcos Sosa Eula	
VISADO POR		
DIRECTOR/A DE CARRERA O DEPARTAMENTO	DIRECCIÓN GENERAL DE GESTIÓN ACADÉMICA	