

Guía de Trabajo

Transmedia Audiovisual

Víctor Hugo Navarro Roque



Guía de Trabajo *Transmedia Audiovisual*
Víctor Hugo Navarro Roque

Código: ASUC01682
Plan de Estudios 2018
Material publicado con fines de estudio

Huancayo, 2023

De esta edición

© Universidad Continental, Oficina de Gestión Curricular
Av. San Carlos 1795, Huancayo-Perú
Teléfono: (51 64) 481-430 anexo 7361
Correo electrónico: recursosucvirtual@continental.edu.pe
<http://www.continental.edu.pe/>

Corrección de textos
Roy Vega Jácome

Diseño y diagramación
Edson Quilca Romero

Cuidado de edición
Fondo Editorial y Gestión Curricular

Todos los derechos reservados.

La *Guía de Trabajo*, recurso educativo editado por la Oficina de Gestión Curricular, puede ser impresa para fines de estudio.

Contenido

Presentación	5
Primera Unidad	7
Semana 1: Sesión 1 Comunicación digital	8
Semana 2: Sesión 2 <i>Storytelling</i>	11
Semana 3: Sesión 3 Digitalización de contenidos. Comunicación crossmedia y transmedia	13
Semana 4: Sesión 4 Realización transmedia	15
Segunda Unidad	17
Semana 5: Sesión 5 Estrategias de interacción	18
Semana 6: Sesión 6 Mapa transmedia	19
Semana 7: Sesión 7 Narrativas de no ficción. Realidad y subtramas	21
Tercera Unidad	23
Semana 9: Sesión 9 Características de la narrativa transmedia	24
Semana 10: Sesión 10 Mapa transmedia de personajes	25
Semana 11: Sesión 11 Guion transmedia	27
Semana 12: Sesión 12 Contextos espacio-temporales	28

Cuarta Unidad	31
Semana 13: Sesión 13	
Elaboración de un mapa transmedia audiovisual	32
Semana 14: Sesión 14	
Realizando un proyecto transmedia. Web transmedia	34
Semana 15: Sesión 15	
Interacción con el usuario	35
Referencias	36

Presentación

La presente guía de la asignatura de Transmedia Audiovisual ha sido diseñada con el claro propósito de establecer un nexo entre la teoría desarrollada en clase y la práctica para consolidar el logro de la competencia específica de Comunicación Audiovisual.

Los contenidos que el curso desarrolla son los siguientes: producción de contenido audiovisual en plataformas de comunicación interactivo-digital, dentro del marco de la producción audiovisual; herramientas y conceptos para la planificación creativa de un proyecto de comunicación digital que haga uso de la narrativa transmedia; interactividad y sus interfaces: hipertextualidad en los medios escritos digitales; la narración audiovisual para segundas y terceras pantallas; productos audiovisuales interactivos: *web series*, *podcast*, *web blogs*, *v-blogs*, *livestreams* y *apps*, y el *crossmedia* y la *transmedia*.

La asignatura de Transmedia Audiovisual brinda al estudiante la capacidad de realizar proyectos televisivos integrando recursos virtuales e interactivos en la producción de un relato televisivo acorde con las nuevas tecnologías y manejando una narrativa transmedia, el uso óptimo de multiplataforma y la aplicación de mapas transmedia para estructurar historias de ficción y no ficción.

Al ser este documento una guía en el desarrollo del curso, se le recomienda revisar el material del aula virtual correspondiente al tema de la semana. Asimismo, se le sugiere que utilice la guía para completar la clase desarrollada de manera teórica.

El autor

Primera Unidad



Semana 1: Sesión 1

Comunicación digital

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 1
Nombres y apellidos:

Instrucciones

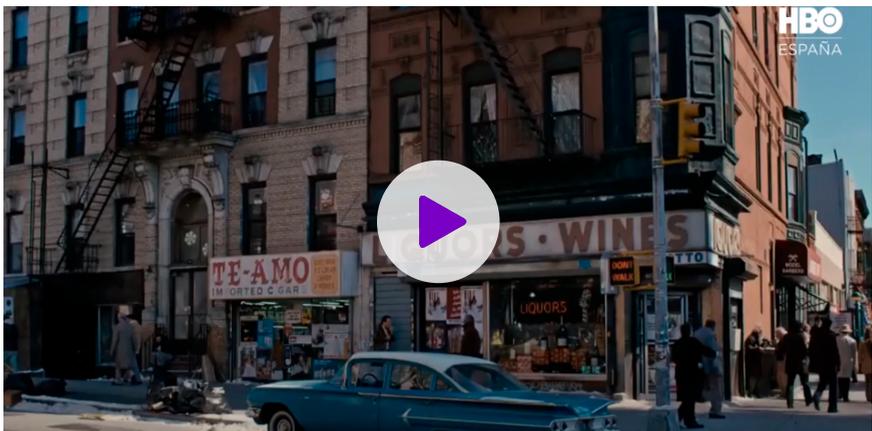
Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante será capaz de diferenciar la comunicación tradicional de medios a la comunicación digital.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Se conforman equipos de trabajo para argumentar la experiencia de usuario y se analiza el caso de la película *La gran aventura Lego*.
2. Observen y analicen el siguiente video:
 - ¿Cómo se hace un proyecto transmedia? | Transmedia En Serie S01E05



Link: <https://acortar.link/sihmU6>

3. Revisen el esquema propuesto:

Figura 1

Pitch de proyecto transmedia

STORY <input type="text"/>	
EXPERIENCE <input type="text"/>	
STORY Importance of narrative	REAL WORLD Extent to which experience pervades real locations & times, real people & events
CO-CREATION Audience ability to change or contribute to story	GAMING Audience has goal, use of puzzles, use of game mechanics (trophies, levels, leader boards etc.);
PREMISE <input type="text"/>	
AUDIENCE <input type="text"/>	PLATFORMS <input type="text"/>

Nota. Imagen tomada de "Active Story System - design methodology for transmedia storytelling", por R. Pratten, 2013 (www.activestorysystem.com).

Figura 2

Pitch de proyecto transmedia

NOTES

STORY

Short synopsis of the story. It's helpful if you can use this format

"When <protagonist> learns that <inciting event> he must <overcome/battle> in order to <goal>.

But <what's stopping her?> . Finally <what's the final resolution?>

EXPERIENCE

To play this story the audience must <what actions do the audience need to take?>

PREMISE

Definition...

1. The reason given in support of a conclusion
2. What the writer sets out to prove with their story
3. The **core dramatic issue** built around a **human need**
 - It's what you're trying to say – a point-of-view of the story (writer).
 - It's not a synopsis (that's in STORY)

AUDIENCE

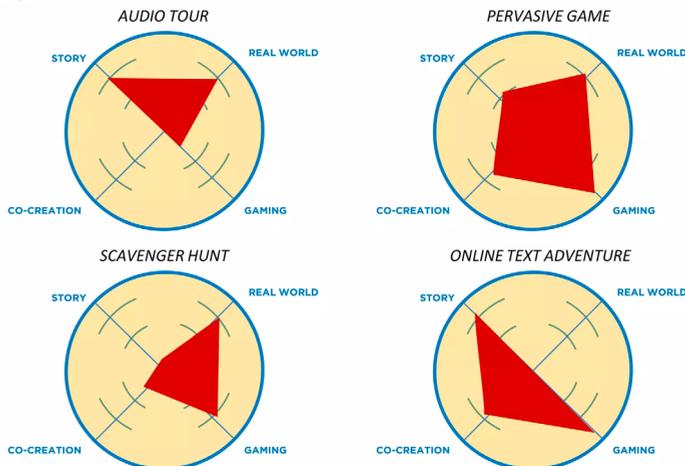
Who is this experience aimed at?

PLATFORMS

What platforms are used? Mobile apps/social media/games consoles/street theatre/ playing cards/ posters etc.

TYPE of STORY-EXPERIENCE

Create a radar diagram that shows the relative importance of these four dimensions. Here's some examples.



Nota. Imagen tomada de "Active Story System - design methodology for transmedia storytelling", por R. Pratten, 2013 (www.activestorysystem.com).

4. Definan los cargos de trabajo.

5. Establezcan fechas límite en la presentación de cada uno de los trabajos.

Semana 2: Sesión 2

Storytelling

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 1
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados. Formen equipos de cinco integrantes.

I. Propósito

El estudiante será capaz de identificar la importancia y relevancia del *storytelling*.

II. Descripción de la actividad a realizar:

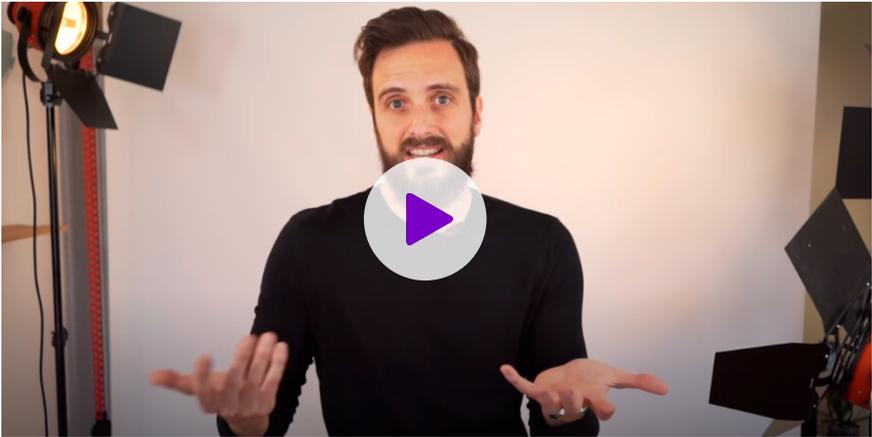
1. Observen y analicen el siguiente video:
 - Guinness - Michael Power 'Race Against Time'



Link: <https://acortar.link/r0GYZI>

2. Observen el siguiente video:

- StoryTelling: qué es y cómo usarlo en tus vídeos (1 ejemplo REAL)



Link: <https://acortar.link/AyYOCO>

3. Analicen la importancia y relevancia del *storytelling*.

4. Interpreten el *storytelling*.

5. ¿Para qué sirve el *storytelling*?

6. ¿Cuáles creen que son los desafíos de los comunicadores en referencia a la creación de un *storytelling*?

7. Creen un *storytelling* y expónganlo en clase.

Semana 3: Sesión 3

Digitalización de contenidos. Comunicación *crossmedia* y transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 1
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante será capaz de identificar las diferencias entre la comunicación *crossmedia* y la transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar:

1. Observen y analicen el siguiente video:
 - La Zona Transmedia - El juego de *storytelling* interactivo (Movistar+ y FLUOR Lifestyle)



Link: <https://acortar.link/YynsLn>

2. Analicen los productos presentados.
3. Presenten las piezas audiovisuales.

4. Anoten las diferencias.

5. Analicen las diferencias en el tratamiento:

Transmedia	Crossmedia
• _____ _____ _____	• _____ _____ _____

Semana 4: Sesión 4

Realización transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

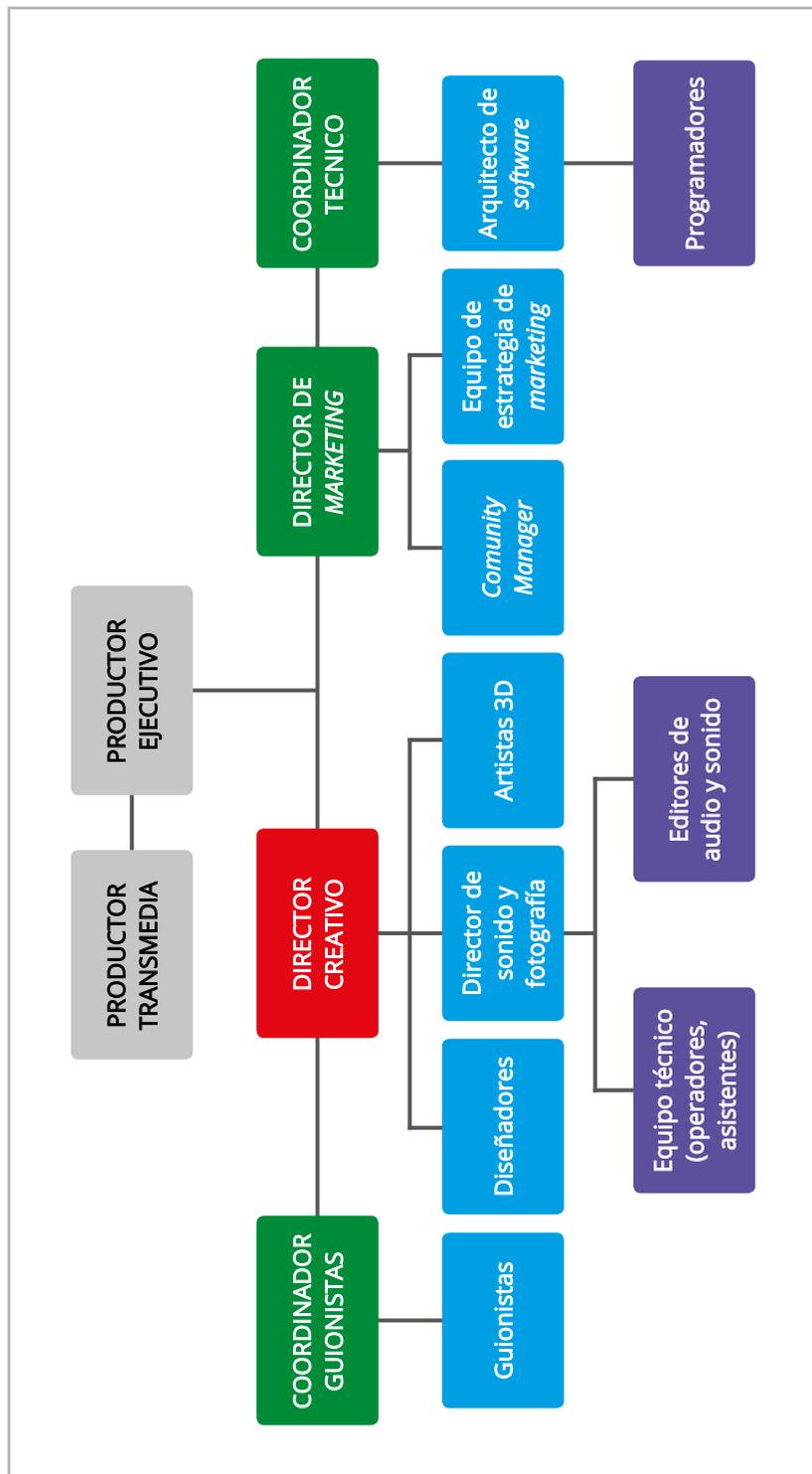
El estudiante será capaz de organizar, planificar y realizar un plan de trabajo transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar:

1. Conformen grupos de trabajo de cuatro integrantes. Los miembros del equipo son los siguientes: redactor, diseñador, editor, *filmmaker*, locutores y director transmedia.
2. Definan las acciones que realiza cada uno de los integrantes de un proyecto transmedia.
3. Desarrollen el *dossier* de un proyecto transmedia.

Ver Figura 3 en la página 16.

Figura 3
Diagrama de roles



Nota. Figura tomada de "Diagrama de roles-Proyecto transmedia", por A. Romero, s. f. (<https://acortar.link/cY0UQM>).

Segunda Unidad



Estrategias de interacción

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante será capaz de comprender y ejecutar una estrategia de interacción.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. En grupos de cinco personas, lean y analicen el siguiente blog: Sordo, A. I. (2021, 24 de noviembre). Qué es la narrativa transmedia y cómo utilizarla en tu estrategia de contenidos. *Hubspot*. <https://acortar.link/LV8vVg>
2. Interpreten qué es una interacción de contenidos.
3. ¿Por qué deberían usar la narrativa transmedia?

4. Planteen medios para la narrativa transmedia.
5. ¿Cuáles creen que son los desafíos de la narrativa transmedia?

Semana 6: Sesión 6

Mapa transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 2
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia de un mapa transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen y analicen el siguiente video:

- ¿Qué es un mapa transmedia?



Link: <https://acortar.link/VQe4W0>

2. Observen y analicen el siguiente video:

- ¿Cómo se diseñan las narrativas transmedia? Conoce los componentes del mundo transmedia



Link: <https://acortar.link/SgfnLp>

3. Respondan estas preguntas:

- ¿Qué es un mapa transmedia?

- ¿Qué aspectos o consideraciones se deben tener para formular un mapa transmedia?

- Elaboren un boceto de mapa transmedia de los casos estudiados.

Narrativas de no ficción. Realidad y subtramas

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la relevancia de la narrativa de no ficción.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente recurso audiovisual sobre narrativa audiovisual, realidad y subtramas:

- ¿Qué es narrativa transmedia? | Chuckdnc



Link: <https://acortar.link/CKJjOo>

2. Conformen los grupos y den a conocer los elementos de la narrativa audiovisual, la realidad y las subtramas.
3. Identifiquen las extensiones de la macrohistoria, el desarrollo de los personajes y el espacio-tiempo.
4. Expongan el caso trabajado.

Tercera Unidad



Características de la narrativa transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia de las características de la narrativa transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente recurso audiovisual sobre la narrativa transmedia:
 - Las narrativas transmedia: concepto, características y ejemplos LEGMA EXPRESS (práctica final)



Link: <https://acortar.link/9qGN1n>

2. En equipos, den a conocer las características de la narrativa audiovisual transmedia.
3. Analicen, argumenten y expongan el caso trabajado.
4. Revisen un caso de *The Simpsons*, *Star Wars* o *Harry Potter*.

Semana 10: Sesión 10

Mapa transmedia de personajes

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 3
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia del mapa transmedia de personajes.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Conformen grupos de cuatro integrantes.
2. Observen el siguiente video:
 - Narrativas transmedia



Link: <https://acortar.link/tkRox1>

3. Den a conocer los elementos de un mapa transmedia de personajes.

4. Expongan el caso trabajado a través del siguiente esquema:

Personaje	Valores	Identificación: roles sociales

5. Expliquen y ejemplifiquen los siete principios de la transmedia.

Guion transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados. Formen equipos de cinco integrantes.

I. Propósito

El estudiante conocerá la relevancia del guion transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente video:

- Cómo lograr un guion de reportaje transmedia



Link: <https://acortar.link/ZcXtw9>

2. Respondan lo siguiente:

- ¿Qué diferencia existe entre un guion transmedia y un guion audiovisual?

- ¿Cuál es la característica principal de un guion transmedia?

3. Planteen una propuesta y elaboren un guion transmedia.

Contextos espacio-temporales

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 3
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados. Formen equipos de cuatro estudiantes.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia de los contextos espacio-temporales.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente video:
 - Mi tiempo es el de otros muchos: poder de la narrativa transmedia | Pablo Lara | TEDxCadizUniversity



Link: <https://acortar.link/6JaOhP>

2. Den a conocer los elementos de los contextos espacio-temporales.
3. Identifiquen las extensiones de la macrohistoria, el desarrollo de los personajes y el espacio-tiempo.
4. Analicen el caso presentado.

5. Presenten las conclusiones a través del siguiente esquema :

Análisis de caso	
Herramienta	Medio/Plataforma/Formato
Microhistoria difundida vía web o teléfono	
Contenido expandido	
Historias paralelas	
Historias previas	
Historias póstumas	
Historias intersticiales	
Historias periféricas	
Información extratextual	
Información extratextual	
Contenido adaptado	
Adaptaciones póstumas	
Promociones	

continúa...

...viene

Avances	
Interacción social	
Interacción social	
Interactividad	
Contribuciones reconocidas	
Interacciones influyentes	
Contenido generado por el usuario	
Plataforma de conocimiento	
Plataformas de opinión y presión	
Trabajos creativos	
Juegos interactivos	
Productor	
<i>Merchandising</i>	
Otras actividades	
Actividades diversas	
Conclusiones	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	

Cuarta Unidad



Semana 13: Sesión 13

Elaboración de un mapa transmedia audiovisual

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 4
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia del mapa transmedia audiovisual.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente video:

- **CONFERENCIA:** Dirección audiovisual en la era transmedia

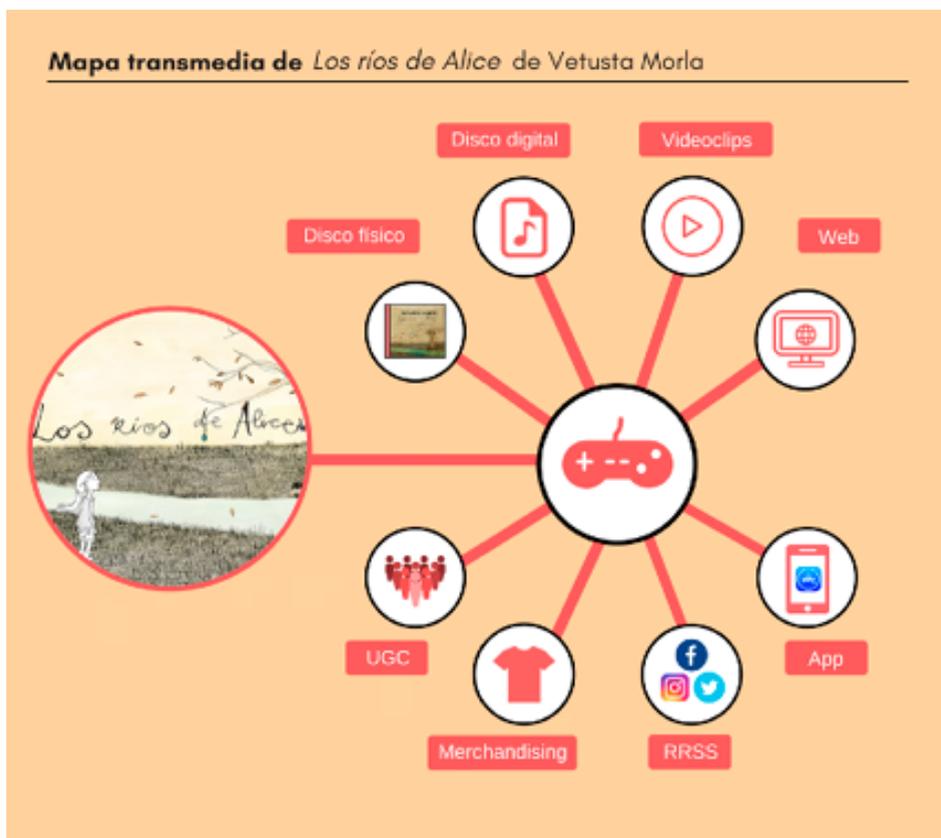


Link: <https://acortar.link/Ujj0Fd>

2. Den a conocer los elementos de un mapa transmedia audiovisual.
3. Identifiquen y analicen un mapa transmedia audiovisual.

Figura 4

Plataformas de expansión ficcional de Los ríos de Alice



Nota. Imagen tomada de “Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de Los ríos de Alice de Vetusta Morla y Delirium Studios”, por C. Sánchez-Olmos y E. Viñuela, 2019, *Icono 14*, 17(1), p. 70 (<https://acortar.link/hWacIW>).

4. Elaboren un mapa transmedia de un producto audiovisual.

Realizando un proyecto transmedia. Web transmedia

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados. Conformen equipos de cuatro integrantes.

I. Propósito

El estudiante conocerá la relevancia de la realización de un proyecto de transmedia.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente video:

- ¿Qué es y cómo se diseña un proyecto transmedia?



Link: <https://acortar.link/VcqirT>

2. Identifiquen los ámbitos de la web transmedia.

3. Identifiquen y analicen un mapa transmedia audiovisual.

Interacción con el usuario

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 4
Nombres y apellidos:

Instrucciones

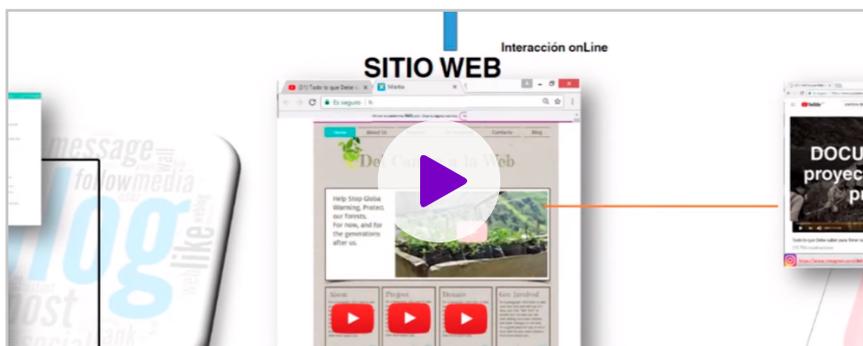
Revisen las indicaciones de la siguiente práctica, considerando todos los pasos y requerimientos solicitados.

I. Propósito

El estudiante conocerá la importancia de la interacción con el usuario.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Observen el siguiente video:
 - Viaje del usuario PROYECTO TRANSMEDIA



Link: <https://acortar.link/3HZDF1>

2. Presenten los grupos conformados.
3. Presenten los temas planteados.
4. Expongan el trabajo realizado.
5. Den a conocer los requerimientos técnicos y humanos para su realización.

Referencias

- Caper Show. (2016, 22 de enero). CONFERENCIA: *Dirección audiovisual en la era transmedia* [Video] YouTube. <https://acortar.link/Ujj0Fd>
- Cartagena, S. (2018, 4 de abril). *Viaje del usuario PROYECTO TRANSMEDIA* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/3HZDF1>
- ChuckDnk. (2016, 29 de mayo). *¿Qué es narrativa transmedia? | Chuckdnk* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/CKjOo>
- El Cañonazo. (2017, 25 de octubre). *¿Cómo se hace un proyecto transmedia? | Transmedia En Serie S01E05* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/sihmU6>
- Fernández, A. (2019, 25 de diciembre). *Las narrativas transmedia: concepto, características y ejemplos - LEGMA EXPRESS (práctica final)* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/9qGN1n>
- FLUOR Lifestyle. (2017, 15 de diciembre). *La Zona Transmedia - El juego de storytelling interactivo (Movistar+ y FLUOR Lifestyle)* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/YynsLn>
- Fluxus Media. (2013, 9 de agosto). *Narrativas transmedia* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/tkRox1>
- Galán, E. (2018, 26 de octubre). *¿Qué es y cómo se diseña un proyecto transmedia?* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/VcqirT>
- Gallego, A. (2021, 8 de febrero). *¿Cómo se diseñan las narrativas transmedia? Conoce los componentes del mundo transmedia* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/SgfnLp>
- Mulato, V. (2020, 4 de julio). *Cómo lograr un guion de reportaje transmedia* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/ZcXtw9>
- Negocios Digitales con Pepe Romera. (2019, 6 de febrero). *StoryTelling: qué es y cómo usarlo en tus vídeos (1 ejemplo REAL)* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/AyYOCO>

- Pratten, R. (2013, 15 de enero). *Active Story System - design methodology for transmedia storytelling*. SlideShare. www.activestorysystem.com
- Romero, A. (s. f.). *Diagrama de roles-Proyecto transmedia*. Scribd. <https://acortar.link/cY0UQM>
- SaberTver. (2017, 9 de agosto). *¿Qué es un mapa transmedia?* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/VQe4W0>
- Sánchez-Olmos, C., y Viñuela, E. (2019). Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de Los ríos de Alice de Vetusta Morla y Delirium Studios. *Icono 14*, 17 (1), 60-82. <https://acortar.link/hWaclW>
- Sordo, A. I. (2021, 24 de noviembre). Qué es la narrativa transmedia y cómo utilizarla en tu estrategia de contenidos. *Hubspot*. <https://acortar.link/LV8vVg>
- Steven Shore. (2018, 29 de mayo). *Guinness - Michael Power 'Race Against Time'* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/r0GYZi>
- TEDx. (2020, 23 de enero). *Mi tiempo es el de otros muchos: poder de la narrativa transmedia | Pablo Lara | TEDxCadizUniversity* [Video]. YouTube. <https://acortar.link/6JaOhP>
- Jarvis, J. (2015). *El fin de los medios de comunicación de masas. ¿Cómo serán las noticias del futuro?* Gestión 2000.
- Karbaum, G. (2018). *Periodismo y transmedia. Narrativa, redes y contenido*. Editorial UCAL.
- Landow, G. (2006). *Cine y televisión digital*. Ed. U. de Barcelona.
- Malaby, M. (2009). *Hypertext 3.0 critical theory and new media in an era of globalization*. The John Hopkins University Press.
- Moreno, I. (2002). *Making virtual worlds: linden lab and second life*. University Press.
- Negroponte, N. (1995). *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós.

