



DATOS IDENTIFICATIVOS

Guión y diseño transmedia

Asignatura	Guión y diseño transmedia			
Código	P04G071V01309			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Como creadores ya no sólo podemos pensar en un medio, sino que debemos pensar en su relación con el ecosistema de los medios, reflejando todo el potencial creativo en escenarios que se pueden basar no sólo en visiones multimedia, intermedia o crossmedia, mientras avanzan hacia una base que potencie el transmedia. Con independencia del futuro ecosistema en el que nuestras creaciones se desarrollen, hoy en día es necesario pensar la producción narrativa más en términos de universo ficcional y menos en términos de historia cerrada. Puesto que, existe una gran cantidad de posibilidades técnicas, medios y canales de media, que posibilitan y exigen la continuidad, extensión, adaptación y extrapolación de esa historia. (Legerén, B, 2019)			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética			
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado			
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			
B2	Conocer la realidad político-social del mundo en la era de la comunicación global.			
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.			
C1	Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas oficiales como forma de expresión profesional en la industria audiovisual.			
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación			
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales			
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos			
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A5	C1		
Nueva		B2	C20	
		B3		
Nueva	A4	C11	D4	
Nueva		C22	D1	

Contenidos

Tema	
Creación de Narrativas con nuevos medios	Identificar la base de la comunicación narrativa y las diferencias entre narrativa convencional y la interactiva
Nuevas plataformas y medios.	Nuevas narrativas.
Transmedia Storytelling	Personaje Tiempo Mundo
Prácticas de Transmedialidad	Adaptación. Desarrollo. Comodificación Distribución Marca

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	5	20
Trabajo tutelado	21	22	43
Presentación	4	8	12
Proyecto	0	50	50
Observación sistemática	4	0	4
Examen de preguntas objetivas	1	20	21

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	El docente explicará los contenidos de la materia *según el temario propuesto. El estudiante deberá preparar contenidos a *sugerencia del docente para un mejor seguimiento de las clases.
Trabajo tutelado	El estudiante deberá trabajar en un proyecto *transmedia *organico que deberá contener por lo menos tres *storylines diferentes.
Presentación	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	O docente estará a disposición de los alumnos en las horas de tutorías correspondientes.
Trabajo tutelado	El docente actuará como productor ejecutivo de los proyectos que diseñen y desarrollen los alumnos.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Proyecto	(*)O alumno trabajara en equipo e deberán presentar un proxecto transmedia organico como parte do aprendizaxe da material	40	A4	B3	C11 C20 C22	
Observación sistemática	(*)Os alumnos realizan de forma periódica en grupo, prácticas sinxelas sobre o coñecemento que van adquirindo.	20				D1 D4
Examen de preguntas objetivas	(*)Para avaliar os coñecementos teórico practivos os aluno poderan optar por facer unha proba de preguntas obxectivas o un traballo de investigación sobre algún aspecto da materia.	40	A3 A5	B2	C1	D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

Los alumnos optarán a dos formas de evaluación: evaluación continua y evaluación global:

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

1- Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Observación Sistemática y Proyecto), con las siguientes consideraciones: La asistencia a clases no será obligatoria y no se puntuará en la nota final

Ahora bien, ya que se puntúa la realización/presentación de las prácticas (observación sistemática), si un alumno no acude a la clase práctica a defenderla, y la la práctica no es correcta, perderá la calificación.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque no se reevaluarán las prácticas (Observación Sistemática) y el Proyecto, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno deberá mejorar su calificación mediante un examen y/o un proyecto individual.

2. Evaluación global - De acuerdo con lo establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, el alumno que no opte por la modalidad de evaluación continua tendrá derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única y se calificará entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad constará de una parte teórica (40% de la nota), y dos trabajos prácticos (40% de la nota), y exposición de los mismos (20%).

1. La parte teórica incluirá las mismas preguntas cortas que en la modalidad de evaluación continua (20% de la nota) y otra parte del desarrollo de un tema del programa (20% de la nota).
2. La parte práctica consistirá en el diseño de un proyecto orgánico transmedia. (40%). que deberá entregarse el día de la prueba teórica.
3. Se debe hacer una presentación oral del proyecto. (20%). Será después del examen teórico.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bryan, Alexander, **The new digital storytelling**, Praequer, 2017

Pérez Cruz, María Lourdes, **El mito del héroe en la narrativa interactiva contemporánea**,

Kallay, Jasmina, **Cyber-Aristotle: Towards a poetics for interactive screenwriting**, 2010

Bolin, Goran, **Media Tecnologías, Transmedia Storytelling and Commodification**, 2007

Scolari, Carlos Alberto, **Cuando todos los medios cuenta**Nn, Deusto, 2013

Legerén Lago, Beatriz, **Innovation, Transmedia and Neuroscience in Television**, Springer, 2019

Crespo Pereira, Verónica, **El uso de la neuerociencia en el diseño de contenidos transmedia en los canales de televisión públicos de Europa : videojuegos y social TV**, Edmetic, 2018

Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0 : how to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling**, beActive Books, 2014

Bernardo, Nuno, **The producer's guide to transmedia : how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms**, beActive Books, 2011

Rosendo Sánchez, N, **Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos**, Icono14, 2016

Legerén Lago, Beatriz, **Diseño de Mundos-Historia (Storyworld Design)**, Icono14, 2019

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Creatividad publicitaria audiovisual/P04G071V01307

Estrategias publicitarias para productos audiovisuales/P04G071V01304

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Comunicación escrita/P04G071V01104

Diseño y desarrollo de productos interactivos/P04G071V01210

Guion audiovisual/P04G071V01209