



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Guión e deseño transmedia

Materia	Guión e deseño transmedia			
Código	P04G071V01309			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	3	2c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Como creadores xa non só podemos pensar nun medio, senón que debemos pensar na súa relación co ecosistema dos medios, reflectindo todo o potencial creativo en escenarios que se poden basear non só en visións multimedia, intermedia ou crossmedia, mentres avanzan cara a unha base que potencie o transmedia. Con independencia do futuro ecosistema no que as nosas creacións desenvólvanse, hoxe en día é necesario pensar a produción narrativa máis en termos de universo ficcional e menos en termos de historia pechada. Debido a que, existe unha gran cantidade de posibilidades técnicas, medios e canles de media, que posibilitan e esixen a continuidade, extensión, adaptación e extrapolación desa historia. (Legerén, B, 2019)			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código				
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética			
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado			
A5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía			
B2	Coñecer a realidade político-social do mundo na era da comunicación global.			
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.			
C1	Coñecer o uso correcto oral e escrito das linguas oficiais como forma de expresión profesional na industria audiovisual.			
C11	Definir proxectos persoais de creación innovadora que contribúan ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación			
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais			
C22	Coñecer e aplicar as técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos			
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.			
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.			
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais			

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Identificar a base da comunicación narrativa	A5	C1		
Construir guiños trasmedia atendendo as necesidades do público o que se dirixen e as diferentes pantaias		B2	C20	
Propoñer proxectos interactivos de contido innovador aplicando a base da comunicación interactiva	A4	B3	C11	D4
Propoñer a temporalización de tarefas necesaria para a creación dun guión interactivo		C22	D1	

<b>Contidos</b>	
Tema	
Creación de Narrativas con novos medios	Identificar a base da comunicación narrativa e as diferencias entre narrativa convencional e a interactiva
Novas plataformas e medios.	Novas narrativas.
Transmedia Storytelling	Personaxe Tempo Mundo
Prácticas de Transmedialidad	Adptación. Desenvolvemento. Comodificación Distribución Marca

<b>Planificación</b>			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	15	5	20
Traballo tutelado	21	22	43
Presentación	4	8	12
Proxecto	0	50	50
Observación sistemática	4	0	4
Exame de preguntas obxectivas	1	20	21

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Lección maxistral	O docente explicará os contidos da materia según o temario proposto. O estudante deberá preparar contidos a suxerencia do docente para un mellor seguimento das clases.
Traballo tutelado	O estudante deberá traballar nun proxecto transmedia organico que deberá conter polo menos tres storylines diferentes.
Presentación	Os alumnos deberán presentar en clase os resultados dos distintos traballos que lles vaia encargando o profesor

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	O docente estará ao dispor dos alumnos nas horas de titoría correspondentes
Traballo tutelado	O docente actuará como o produtor executivo dos proxectos que deseñen e desenvolvan os alumnos

<b>Avaliación</b>				
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Proxecto	O alumno traballara en equipo e deberán presentar un proxecto transmedia organico como parte do aprendizaxe da materia	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
Exame de preguntas obxectivas	Para avaliar os coñecementos teórico practivos os alumno 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

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

alumno optará a dous tipos de calificación: avaliación continua e avaliación global

O alumnado deberá informar ao docente da súa **renuncia expresa ao sistema de avaliación continúa** no prazo establecido polo centro para tal fin, axuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin.

**1- Avaliación continua.** Aplicaránse as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Observación sistemática e Proxecto),

coas seguintes consideracións:

A asistencia ás clases non será obrigatoria nin puntuará na calificación final. Agora ben, posto que a realización / presentación das prácticas (observación sistemática) puntuará, si un alumno non acode á clase práctica para defendela, e a práctica non é correcta, perderá a calificación.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaránse os mesmos criterios de calificación, aínda que as prácticas (Observación sistemática) e o Proxecto, non serán re-avaliados, manténdose a calificación da primeira edición. O alumno terá que mellorar o seu calificación mediante o exame e/ou un proxecto individual.

**2. Avaliación global** -De acordo ao establecido no Estatuto do Estudante da Universidade de Vigo, o alumno que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será unha proba única e que terá unha calificación entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

A proba de avaliación global realizarase na data e horarios previstos polo centro no calendario de exames oficial. O estudante deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas.

Esta modalidade consistirá nunha parte teórica (40% da calificación), e dous prácticas elaboración do proxecto (40% da calificación), e presentación do mesmo (20%).

1. A parte teórica incluírá as mesmas preguntas curtas que na modalidade de avaliación continua (20% da calificación) e outra parte de desenvolvemento dun tema do programa (20% da calificación).
2. A parte práctica consistirá no deseño dun proxecto transmedia orgánico. (40%). que deberá entregar o día da proba teórica.
3. Deberá facerse unha presentación oral do proxecto. (20%). Será despois do exame teórico.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaránse os mesmos criterios de calificación. s media orgánico.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Bryan, Alexander, **The new digital storytelling**, Praeger, 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 Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification**, 2007

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

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

Crespo Pereira, Verónica, **El uso de la neurociencia 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**

---

### **Recomendacións**

#### **Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Creatividade publicitaria audiovisual/P04G071V01307

Estratexias publicitarias para produtos audiovisuais/P04G071V01304

#### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Comunicación: Comunicación escrita/P04G071V01104

Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos/P04G071V01210

Guión audiovisual/P04G071V01209

#### **Outros comentarios**

Unha das vías de comunicación entre o docente e os alumnos será a plataforma Moovi a través da que se establecerá unha relación bidireccional entre o docente e os estudantes.

