



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 B3 | C20 | |
| Proponer proxectos interactivos de contido innovador aplicando a base da comunicación interactiva | A4 | C11 | D4 | |
| Proponer a temporalización de tarefas necesaria para a creación dun guión interactivo | | C22 | D1 | |

Contidos

| 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 |

Planificación

| | 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.

Metodoloxía docente

| | 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 |

Atención personalizada

| 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 |

Avaliación

| | 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 B2 C1 A5 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.

