

# ***Multimedia Storytelling:* arte y técnica de la narración transmediática**

**PROGRAMA DE TALLERES DE CREACIÓN DE  
CONTENIDOS DIGITALES 2014**

## **Guía didáctica**

Programa UNIA- Prácticas y Culturas Digitales/Área de Innovación  
Vicerrectorado de Campus Tecnológico de Málaga  
Universidad Internacional de Andalucía



<b>Datos identificativos de acción formativa</b>	
Denominación de acción formativa	<i>Multimedia Storytelling</i> : arte y técnica de la narración transmediática
Programa de pertenencia	Programa de Creación de Contenidos Digitales 2014. PCD-UNIA.
Categoría/ Área de conocimiento	Comunicación.
Nivel/Destinatarios	Estudiantes universitarios y profesionales
Modalidad	A distancia
Fecha(s) de impartición	Del 27/10/14 al 07/12/14.
Número de créditos	1,5 ECTS
Carga lectiva en horas	45 horas
Docente Responsable de actividad formativa	Miguel Álvarez-Peralta <a href="mailto:miguelalvarezperalta@ccinf.ucm.es">miguelalvarezperalta@ccinf.ucm.es</a>
Otros docente(s) participante(s)	Laura Casielles y Guillermo Zapata

<b>Fundamentación/ Contextualización de aa.ff.</b>	
<p>¿Por qué interesa al alumno estudiar esta UD? ¿Para qué se está utilizando? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta? ¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>En un entorno crecientemente multimediático, donde la configuración de géneros y canales tradicional se desdibuja día a día, son cada vez más los medios que optan por saltar de su soporte habitual (papel, TV, audio, etc.) a un formato multisoporte, que combina lo textual, visual, auditivo y experiencial-interactivo. Periodismo, cómic, narrativa de ficción, arte, video-juego y otros productos culturales exploran las posibilidades expresivas del formato multi-soporte, generando nuevos públicos y mercados, así como incorporando nuevas potencialidades de la lectura no lineal, interactividad, hipertexto, etc., a medida que esos nuevos públicos se instruyen en las nuevas prácticas de lectura multimedia.</p> <p>En este contexto, este taller pretende impartir las técnicas básicas para la creación de contenidos multimedia basados en narrativas no lineales, a partir de un breve muestrario y análisis de ejemplos exitosos concretos, aportando una limitada panorámica de posibilidades de expresión multimedia en diferentes soportes, preferentemente on-line. Se propone una reflexión colectiva sobre los posibles desarrollos expresivos, después de un repaso de las principales herramientas software de desarrollo, y estrategias comunicativas multimedia, en ámbitos educativos, periodísticos y artísticos de comunicación.</p>

<b>Requisitos/ Competencias necesarias de aa.ff.</b>
<p><b>Deseable</b> (no imprescindible): alguna destreza en la producción de contenido visual, bien a través del diseño gráfico, la fotografía, la pintura, el dibujo, o la grabación de vídeo.</p> <p>Es <b>imprescindible</b> una mínima experiencia y destrezas a nivel usuario de Windows y de las principales herramientas ofimáticas y de Internet (email, foros, navegación, edición de documentos, videoconferencia y chat).</p>

### Competencias genéricas de asignatura

En el taller persigue adquirir o desarrollar las siguientes competencias cognitivas, metodológicas e interpersonales:

- Conocimientos básicos para la conceptualización del ámbito de lo multimedia y transmedia.
- Comunicación oral y escrita.
- Habilidades de la gestión de la información y contenidos multimedia.
- Habilidades para el manejo del ordenador e internet, orientado a la obtención y producción de recursos multimedia.
- Toma de decisiones en la planificación, selección y diseño de una comunicación multimedia.
- Habilidades de investigación y documentación en internet.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma a partir de materiales didácticos.
- Diseño y gestión de proyectos comunicativos transmediáticos.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad de organizar y planificar un proyecto creativo transmediático.
- Capacidad crítica y autocrítica.
- Habilidades interpersonales.
- Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinar.
- Capacidad de aplicar conocimientos a la práctica.
- Compromiso ético.
- Capacidad de aprender.
- Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
- Iniciativa

### UDs y competencias específicas

#### Índice detallado

- **1. Introducción ¿Qué es multimedia?**
  - **Temas:** Conceptos de multimedia y transmedia. Origen. Extensión. El rol de la interactividad. El universo digital. Tipos de narración transmedia.
  - **Competencias:** identificar las fronteras e historia del mercado multimedia. Dotarse de conceptos analíticos básicos.
- **PRÁCTICA Diseño y planificación de un Proyecto Multimedia**
  - **Temas:** Escritura multimedia. Técnicas de creatividad. Elección de temas. Estética digital. Prever y gestionar la interactividad.
  - **Competencias:** plantear un proyecto adaptando tema, género y ejes fundamentales de la idea a las especificidades del multimedia. Conocer la diversidad de opciones expresivas y técnicas disponibles. Integrar los elementos en un todo coherente. Comprender las particularidades de la "escritura digital". Analizar y definir el aspecto estético, así como la gestión de la publicación e invitación a la interactividad.
- **2. Producción y edición monomedia, nociones básicas.**
  - **Temas:** Obtención de imagen. Fuentes. Trucos para hacer fotografías aprovechables. Formatos. Software gráfico. Infografías. Fuentes y grabación de audio. Técnicas para grabación de video. Video-edición básica.
  - **Competencias:** Producción y edición básica de imágenes, incluyendo infografías y técnicas básicas de fotografía. Grabación correcta de video y audio, incluyendo desde dispositivo móvil. Formatos de digitalización y compresión de imagen, audio y video. Revisión de software disponible y recomendado para optimizar la relación tiempo/resultados en la edición y

- montaje de video y audio.
- **3. Herramientas para el desarrollo multimedia.**
    - **Temas:**
    - **Competencias:**
  - **4. Narratividad audiovisual no-lineal.**
    - **Temas:** Narración Cartográfica. Orígenes. Condiciones de posibilidad. Estructura en red nodal. La coautoría como nueva norma. Niveles de participación. La biblia transmedia como documento de trabajo.
    - **Competencias:** Redactar un proyecto de biblia transmedia, entendiendo el paso de narración cronológica y a narración cartográfica. Identificar un "nodo fuerte" de la narración a la hora de elaborar el primer mapa de la misma. Definir el papel damos a cada público y su faceta de coautores. Conocer ejemplos de ficción y no-ficción, tanto en el "mainstream" como alternativos.
  - **5. Multimedia storytelling en las Redes Sociales.**
    - **Temas:** Del Crowdfunding al Crowdsourcing: construcción colectiva de la memoria presente, la comunidad como fuente y canal de expresión. Estrategias de campañas. Planificar los retornos. Criterios de éxito. Viralidad.
    - **Competencias:** Conocimiento del fenómeno Crowdfunding. Diseño de campañas. Plataformas para desarrollarlo. Fases y elementos imprescindibles. Problemas habituales.

Esta estructura responde a un enfoque lógico y pedagógico para la aproximación al multimedia. Partiendo de una breve reflexión teórica y comprensión del concepto, y tras adquirir las habilidades técnicas necesarias para ejecutar un proyecto multimedia, estudiamos de forma aplicada una metodología profesional de planificación y desarrollo de dicho proyecto. Por último, nos apoyaremos en las redes sociales para elaborar un plan de difusión del mismo.

### Metodología y estrategias de aprendizaje

El presente curso se imparte bajo modalidad a distancia del siguiente modo:

1. **Inicio y presentación del taller a través del campus virtual.**
2. **Enseñanza-aprendizaje virtual (15 horas).** Lectura de las Unidades Didácticas, consulta de las fuentes sugeridas, visionado de vídeos y debate en los foros.
3. **Actividades prácticas a distancia (10 horas).** Especialmente las Unidades 2 y 3 plantean una serie de prácticas para adquirir técnicas básicas de edición monomedia y multimedia, respectivamente.
4. **Acabado y entrega del proyecto final online y finalización del taller (20 horas).** A partir de la finalización de la primera unidad didáctica, se comienza con la concepción, planificación y desarrollo de un proyecto de narración transmedia acorde a los intereses personales y el campo profesional del alumno. Este proceso será guiado, tutorizado y evaluado de forma continua con el profesor. Una vez evaluados los proyectos, los docentes comunicarán, también desde el Campus Virtual, los resultados de los mismos al alumnado.

**Medios y recursos didácticos para el aprendizaje**

**Recursos específicos para la enseñanza-aprendizaje a través del Campus Virtual**

- **Materiales básicos:** elaborados por cada docente correspondiente, y estructurados por unidades didácticas, estarán accesibles desde el campus virtual conforme al cronograma.

- Acceso, también desde el Campus Virtual, a **diversos recursos complementarios** (referencias web y bibliográficas, artículos, esquemas...) para profundizar en determinadas cuestiones o como base para la realización de las actividades prácticas y el proyecto final. Algunas unidades didácticas incluyen acceso a archivos PDF, vídeos en YouTube o blogs especializados.

- **Actividades.** El curso incluye tanto la realización, conforme se vaya avanzando en las distintas unidades didácticas y a través del Campus Virtual, de prácticas sencillas de naturaleza diversa (individuales y colaborativas), así como la elaboración, a modo de proyecto final, de un proyecto de narrativa transmediática (incluyendo su difusión) aplicado al campo de interés del alumno.

A continuación se proporciona información más en detalle sobre tales actividades.

**En el caso de las actividades...**

Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización	Fecha de entrega	Evaluación (criterios)
Debates sobre conceptos teóricos básicos en Multimedia y aspectos del proyecto personal.	Unidad didáctica, bibliografía complementaria y foros de debate específicos en la plataforma virtual.	Identificar las fronteras e historia del mercado multimedia. Discutir con los compañeros los proyectos personales.	2 h	Fecha final de cada unidad didáctica.	Calidad de aportaciones (máximo 2 puntos sobre nota final)
Tareas de cada unidad didáctica. (10 en total)	Materiales base, instrucciones y formularios de entrega a través de la plataforma Moodle.	Dotarse de conceptos analíticos básicos en torno al mundo multimedia.	0,5h aprox. por tarea. Total: 6h.	Cada tarea se entregará como fecha tope el día que comencemos la siguiente unidad didáctica (ver calendario más abajo)	Resolución eficaz de los ejercicios planteados. 0,2 puntos sobre nota final por actividad. (máx. 3 puntos)

Proyecto final: biblia de un proyecto transmediático.	Imágenes, sonidos y videos de licencia libre adquiridos de Internet. Fotografías, infografías, y video de producción propia. Textos del proyecto. Plataforma web para ensamblar la red de contenidos.	Planificar un proyecto adaptando tema, género y ejes fundamentales a la especificidad del multimedia. Aprovechar la diversidad de opciones expresivas y técnicas. Integrar los elementos en un todo coherente.	20 h	14 de noviembre	Calidad global del proyecto. Integración de contenidos. Usabilidad. Campaña de presentación. (máx. 5 ptos sobre nota final)
---	---	--	------	-----------------	---

Asimismo, desde el propio curso del Campus Virtual tendrá acceso a una serie de **herramientas de ayuda, comunicación y guía:**

- Recursos de ayuda para el uso del Campus Virtual como alumn@. Desde la Zona del Estudiante (menú superior, fijo a lo largo de la navegación por la plataforma) hay distintas guías y tutoriales sobre el uso de ésta.
- Foro de novedades: accesible desde el bloque común de la columna central del curso, será empleado los docentes para la comunicación e información de los eventos más destacados. Ten en cuenta que como alumn@ no puedes publicar nuevos mensajes, o responder a los mismos, desde este foro. Si necesitas comunicarte con los docentes usa otros foros (tutorías, etc.) o la opción de enviar mensaje privado desde Participantes (columna izquierda).
- Calendario: junto con el foro de novedades, el calendario ubicado en la parte superior del bloque lateral derecho servirá para hacerte una idea de los eventos próximos (entrega de actividades, etc.).
- Foro de Dudas y Consultas del curso: asimismo se habilitará al menos un foro de dudas y consultas desde el cual cada alumn@s podrá plantear aquellas dudas que puedan ser de interés tanto individual como grupal.

<b>Cronograma de acción formativa y Plan de Trabajo por Semanas</b>			
<p>El curso tiene un total de <b>1,5 ETCS</b>, equivalente a unas <b>45 horas</b> de trabajo. La duración prevista es de 6 semanas, con la idea de que, aunque en la parte virtual inicial pueda ir avanzando a su ritmo conforme a la fecha de las actividades, dedique, como recomendación, sesiones de 3h/4h cada una, dos veces por semana, garantizando una media de 7,5h semanales distribuidas libremente en dos o tres sesiones semanales.</p>			
<b>Plan de trabajo por semanas.</b>			
<b>Semana</b>	<b>Modalidad/Contenido</b>	<b>Actividad a realizar</b>	<b>Tiempo estimado (horas)</b>
S1 (03/11/14 al 09/11/14)	<b>Virtual</b> UD 1. Pensar el multimedia. Presentación Proyecto Personal de Curso.	1) Visualización de contenidos y recursos complementarios de las correspondientes unidades didácticas.	5
S2 (10/11/14 al 16/11/14)	<b>Virtual</b> UD 2. Edición Monomedia	2) Consultas al profesor a través de foros virtuales	5
S3 y S4 (17/11/14 al 30/11/14)	<b>Virtual</b> 5. Herramientas para la creación de SCORM para Moodle	3) Realización de las correspondientes actividades conforme a las fechas de entrega (ver apartado actividades)	5
	<b>Virtual</b> Unidades 3 y 4: Edición multimedia y la biblia transmediática.	Planificación del proyecto personal. Diseño de la biblia transmedia del mismo.	2
		Trabajo en el proyecto personal: recopilación de elementos, grabación y edición.	4
S5 (1/12/14 al 7/12/14)	<b>Virtual</b> Unidad 5: explotación y distribución.	Creación de la plataforma web transmedia, soporte del proyecto narrativo.	
		Diseño de la campaña de difusión.	
		Plan de interactividad en torno al proyecto.	
		Posible ejecución del mismo.	

S6 (8/12/14 al 14/12/14)	<b>Virtual</b> Finalización y entrega del proyecto: 15/12/14	1) Finalización del proyecto individual con apoyo del profesor y entrega del mismo.	5
	Evaluación, calificaciones y cierre de curso: 19/12/14	2) Visualización de resultados; calificaciones y conclusiones	4

### Sistema de Evaluación y Certificación

Para obtener el certificado de aprovechamiento se han de completar todas las tareas del mismo con una calidad aceptable, siendo imprescindible, para la superación del curso, la entrega del proyecto final. Sin dicha entrega **NO SE PUEDE OBTENER EL CERTIFICADO DE APROVECHAMIENTO**.

Las calificaciones finales serán expuestas en la herramienta de calificaciones del Campus Virtual de la UNIA.

Los docentes que asistan y cumplan los requisitos de evaluación recibirán un certificado de asistencia y participación en la acción formativa.

### Orientaciones finales

El mundo del Multimedia es un terreno novedoso, poco cartografiado, complejo. Muchas cuestiones siguen siendo objeto de acalorados debates académicos y profesionales. No te preocupes si alguna práctica o texto reviste más dificultad para ti, y no dudes nunca en consultar con el/los profesor/es, que para eso están. Es tu responsabilidad y tu derecho participar de una comunicación fluida, especialmente en la tutorización del proyecto personal, para poder llevarlo a buen término. Esperamos que disfrutes del proceso, y te anticipamos que requerirá esfuerzo por tu parte.

### Referencias bibliográficas y web de interés para la asignatura



- JANKOWSKI, Nicholas W., y HANSSEN, Lucien (eds.) (1996): *The Contours of Multimedia. Recent Technological, Theoretical and Empirical Developments*. Luton: Luton University Press.
- SALAVERRÍA, Ramón. (2001) *Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* ISSN: 1134-1629, n.º 7: 383-395
- SCOLARI, Carlos (2009). *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. *International Journal of Communication*. ISSN 1932-8036, pp. 586-606.
- TRYRON, Chuck. (2011) *Distribución digital, cultura participativa y documental transmediático*. Originalmente publicado en *Jump Cut. A Review of Contemporary Media*, núm. 53, verano 2011. Traducción de Elena Oroz accessible en: <http://www.blogsandocs.com/?p=1170>
- PRATTEN, Robert (2011). *Getting started in transmedia storytelling*. Primer capítulo disponible en <http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>
- BORRÀS CASTANYER, Laura (ed.) (2005). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/36061961/textualidades-electronicas>
- DE VOSS, Danielle Nicole, EIDMAN-AADAHL, Elyse & HICKS, Tory (2010). *Because Digital Writing Matters*. San Francisco: Jossey Bass. Introducción disponible en [http://www.nwp.org/cs/public/download/nwp\\_file/14008/intro\\_digitalwritingmatters.pdf?x-r=pcfile\\_d](http://www.nwp.org/cs/public/download/nwp_file/14008/intro_digitalwritingmatters.pdf?x-r=pcfile_d)
- HAYES, Gary P. (2012) [traducción de PRÁDANOS GRIJALVO, Eduino] *Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma*. Disponible en <http://eduardoprados.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>
- IRALA HORTAL, Pilar (2014). "Nuevas narrativas en el periodismo actual. El periodismo transmediático". En *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. Vol. 20, Núm. 1; 147-158. Disponible en <http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/45224/42564>
- JENKINS, Henry (2009). "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling". Disponible en <https://docs.google.com/document/d/1dWmrcRdd3lrvp-h1mDy6W90TLJTGWiVLRsBKyhHDIU/preview>

- LAMARCA LAPUENTE, María Jesús (2007). "Estructura de un hipertexto", en *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de imagen*. Disponible en <http://www.hipertexto.info/documentos/estructura.htm>
- MORA, Vicente Luis (2010). "Text and the internext: the Literary Shift to fluid texts and its effects in contemporary fiction". Comunicación en el congreso "Hybrid Storyspaces" en Cornell University (Mayo 2010). Disponible en [http://www.academia.edu/5127450/Text\\_and\\_Internext\\_the\\_Literary\\_Shift\\_to\\_Fluid\\_texts\\_and\\_its\\_Effect\\_in\\_Contemporary\\_Fiction](http://www.academia.edu/5127450/Text_and_Internext_the_Literary_Shift_to_Fluid_texts_and_its_Effect_in_Contemporary_Fiction)
- MURRAY, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/36062359/Hamlet-en-La-Holocubierta>
- ORIHUELA, José Luis. "El narrador en la ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. Disponible en <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>
- PHILLIPS, Andrea (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling*. Nueva York: Mc Graw Hill. Primer capítulo disponible en <http://www.deusexmachinatio.com/book>