

ESCUELA PROVINCIAL DE CINE Y TELEVISION DE ROSARIO

Ministerio de Innovación y Cultura de la Provincia de Santa Fe

Dirección Provincial de Educación Artística

Alem 3084 – piso 6° - 2000 Rosario - Argentina - 0341-472-8665 - <http://www.epctv.edu.ar> – epctvrosario@gmail.com

PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

Carrera:	Profesorado de Artes Audiovisuales
Año:	2025
Unidad curricular:	UDI: Narrativas Audiovisuales en la Convergencia Digital
División:	
Turno:	
Año lectivo:	2025
Horas semanales:	3 horas cátedra
Docente:	Dra. Anahí Lovato
Modalidad:	Presencial

Correlativas previas:

Correlativas posteriores:

Objetivos

Que el alumno sea capaz de:

- planificar globalmente la producción de un proyecto transmedia educativo, considerando todas sus dimensiones, diseñando estrategias de participación y comunicación.
 - reconocer oportunidades para las narrativas audiovisuales en el escenario de la convergencia digital.
 - reflexionar críticamente sobre el actual ecosistema de medios.
 - identificar y comprender la especificidad de los formatos multimedia y transmedia en el diseño narrativo y en sus aspectos técnicos, de producción y de interacción.
 - adquirir competencias digitales específicas en el uso e implementación de herramientas y plataformas en línea.
-

Contenidos mínimos

Dimensiones para la comunicación digital: hipertextualidad, multimedialidad, interactividad, actualización, memoria, usabilidad. Web de segunda generación o web de lectoescritura. La audiovisualización de la web. Conectivismo e inteligencias colectivas. Entornos de trabajo colaborativo. La cultura de la convergencia. Pensar y producir contenidos audiovisuales para un ecosistema de medios convergente. Las tecnologías de la movilidad y la cuarta pantalla. Participación en la web: de los usuarios a los prosumidores y de los prosumidores a los translectores. Contenidos audiovisuales para redes, plataformas sociales y otros soportes emergentes. Microformatos y viralidad. Nuevos hábitos de consumo y distribución de contenidos. El diseño narrativo crossmedia y transmedia. Principios y dimensiones de las narrativas transmedia. El guión transmedia. Las narrativas espaciales: la ciudad como pantalla. La dimensión lúdica y participativa en los proyectos transmedia. La realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Principios básicos de la producción 360°. Usos narrativos de AR y VR.

Desarrollo de contenidos

Unidad 1: Principios y dimensiones de los nuevos medios

Contenidos mínimos

Dimensiones para la comunicación digital: hipertextualidad, multimedialidad, interactividad, actualización, memoria, usabilidad. Web de segunda generación o web de lectoescritura. La audiovisualización de la web. Conectivismo e inteligencias colectivas. Entornos de trabajo colaborativo.

Bibliografía

- CAMUS, J. (2009). Tienes cinco segundos: Sobre cómo escribir y desarrollar contenidos para sitios web y espacios digitales. Santiago, [en línea] url: <http://tienes5segundos.cl/pdfs/libro-tienes5segundos-final.pdf>
- COBO ROMANÍ, C. y PARDO KUKLINSKI, H. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. [en línea] url: http://www.flacso.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=6
- GÁNDARA, V. G., & VALDEZ, J. A. A. (2022). Del lienzo a la cuarta pantalla: las nuevas prácticas espectatoriales frente al paradigma digital. En Alcalá, S. J. A., & Camarena, C. G. (Eds.), La venganza de la televisión: El audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas. Universidad Iberoamericana AC.
- MANOVICH, L. (2007). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós. Barcelona. ISBN 84-493-1769-X
- SIEMENS, George (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. <https://drive.google.com/open?id=0B7KMO1mBTtw0MEhYNUhrWnBEOUU>

Unidad 2: Cultura de la convergencia

Contenidos mínimos

Pensar y producir contenidos audiovisuales para un ecosistema de medios convergente. Las tecnologías de la movilidad y la cuarta pantalla. Participación en la web: de los usuarios a los prosumidores y de los prosumidores a los translectores. Contenidos audiovisuales para redes, plataformas sociales y otros soportes emergentes. Microformatos y viralidad. Nuevos hábitos de consumo y distribución de contenidos. Convergencia y propagabilidad. Alfabetización transmedia. Cultura snack.

Bibliografía

- AMAR, G. (2011). Homo mobilis. La nueva era de la movilidad. La Crujía Ediciones.
- JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2015). Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Madrid, España: Gedisa.
- JENKINS, H. (2006). Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Barcelona, Paidós.
- IGARZA, R. (2009). Burbujas de Ocio. Nuevas formas de consumo cultural. La Crujía Ediciones. Col. Futuribles. Buenos Aires.
- SCOLARI, Carlos (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. Hipermediaciones. [en línea] url: <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- SCOLARI, C. (2020). Cultura snack. La Marca. Capítulo 8 (Cultura snack en 10 píldoras).

Unidad 3: Narrativas expandidas

Contenidos mínimos

El diseño narrativo crossmedia y transmedia. Principios y dimensiones de las narrativas transmedia. El guión transmedia. Las narrativas espaciales: la ciudad como pantalla.

Bibliografía

- ACUÑA, F. y CALOQUEREA, A. (2012). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile, [en línea] url: http://www.accionaudiovisual.uc.cl/prontus_accion/site/artic/20130103/pags/20130103203358.html.
- GIOVAGNOLI, M. (2011). Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques. Feedbooks.
- HAYES, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Trad. PRADANOS GRIJALVO, E., [en línea] url: <http://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>.
- IRIGARAY, F. (2015). Navegación Territorial. Entramado narrativo urbano. En IRIGARAY, F. y LOVATO, A. (eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías (págs. 115-126). Rosario: UNR Editora. [en línea] url: <http://hdl.handle.net/2133/5666>.
- IRIGARAY, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En Irigaray, F. y Renó, D. (comps.) (2016): Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.
- LOVATO, A. (2016). Guión transmedia en narrativas de no ficción. En F. Irigaray, y Reno, D. (comps.) (2016).

Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.

LOVATO, A. (2017). Guión y diseño de contenidos para la postconvergencia. En Aparici, R. y García Marín, D. (coords.) (2017). ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror. Madrid, España: Gedisa.

LOVATO, A. (2017). Plantilla para Diseño de Narrativas Transmedia. UNR. [en línea] url:

https://www.academia.edu/32665461/Plantilla_para_Dise%C3%B1o_de_Narrativas_Transmedia

SCOLARI, C. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Ed. Deusto. Barcelona.

SCOLARI, C. (2017b). Transmedia is dead. Long live transmedia! En Hipermediaciones. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/>

Unidad 4: La realidad intervenida

Contenidos mínimos

La dimensión lúdica y participativa en los proyectos transmedia. La realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Principios básicos de la producción 360°. Usos narrativos de AR y VR.

Bibliografía

FRASCA, G. (2011). Juego, videojuego y creación de sentido Una introducción. En IRIGARAY, F., CEBALLOS, D. y MANNA, M. (eds.) (2011). Periodismo Digital: Convergencia, redes y móviles. 1a ed. – Rosario. Laborde Libros Editor. ISBN: 978-987-677-014-9.

GIFREU, A. (2016). Inmersión en narrativas inmersivas y transmedia. En Irigaray, F. y Renó, D. (comps.) (2016). Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.

GRASSI, M. (2016). La Realidad Mediada-Hoy: Realidad Virtual de bajo costo con Head Mounted displays y Cardboards. UNTREF. [en línea] url: [https://www.academia.edu/28499151/La_Realidad_Mediada-](https://www.academia.edu/28499151/La_Realidad_Mediada-Hoy_Realidad_Virtual_de_bajo_costo_con_Head_Mounted_displays_y_Cardboards)

[Hoy_Realidad_Virtual_de_bajo_costo_con_Head_Mounted_displays_y_Cardboards](https://www.academia.edu/28499151/La_Realidad_Mediada-Hoy_Realidad_Virtual_de_bajo_costo_con_Head_Mounted_displays_y_Cardboards)

SCOLARI, C. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Trabajos prácticos

El contenido propuesto para esta asignatura se desarrollará a partir de encuentros presenciales donde se combinarán clases expositivas y actividades de práctica, debate, reflexión y diseño de proyectos, de carácter individual y grupal.

Criterios de evaluación y promoción

Para Promover:

Para la regularización de la asignatura los alumnos deberán cumplir con la entrega y aprobación del 75% de las actividades y trabajos prácticos propuestos a lo largo del año lectivo, así como cumplimentar satisfactoriamente y aprobar con calificación superior a 8 (ocho) la producción de un trabajo final integrador que pondrá en juego los

Para Regularizar:

Para la regularización de la asignatura los alumnos deberán cumplir con la entrega y aprobación del 75% de las actividades y trabajos prácticos propuestos a lo largo del año lectivo, así como cumplimentar satisfactoriamente la producción de un trabajo final integrador que pondrá en juego los conocimientos y habilidades desarrollados a lo largo del ciclo lectivo. Para aprobar la materia, los alumnos regulares deberán rendir, asimismo, un examen oral sobre los contenidos explicitados en el programa.

Bibliografía

Básica:

- ACUÑA, F. y CALOQUEREA, A. (2012). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile, [en línea] url: http://www.accionaudiovisual.uc.cl/prontus_accion/site/artic/20130103/pags/20130103203358.html.
- AMAR, G. (2011). Homo mobilis. La nueva era de la movilidad. La Crujía Ediciones.
- CAMUS, J. (2009). Tienes cinco segundos: Sobre cómo escribir y desarrollar contenidos para sitios web y espacios digitales. Santiago, [en línea] url: <http://tienes5segundos.cl/pdfs/libro-tienes5segundos-final.pdf>
- FRASCA, G. (2011). Juego, videojuego y creación de sentido Una introducción. En IRIGARAY, F.,
- GIFREU, A. (2016). Inmersión en narrativas inmersivas y transmedia. En Irigaray, F. y Renó, D. (comps.) (2016). Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.
- GRASSI, M. (2016). La Realidad Mediada-Hoy: Realidad Virtual de bajo costo con Head Mounted displays y Cardboards. UNTREF. [en línea] url: https://www.academia.edu/28499151/La_Realidad_Mediada-Hoy_Realidad_Virtual_de_bajo_costo_con_Head_Mounted_displays_y_Cardboards
- HAYES, G. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Trad.
- IGARZA, R. (2009). Burbujas de Ocio. Nuevas formas de consumo cultural. La Crujía Ediciones. Col. Futuribles. Buenos Aires.
- IRIGARAY, F. (2015). Navegación Territorial. Entramado narrativo urbano. En IRIGARAY, F. y LOVATO, A. (eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías (págs. 115-126). Rosario: UNR Editora. [en línea] url: <http://hdl.handle.net/2133/5666>.
- IRIGARAY, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En Irigaray, F. y Renó, D. (comps.) (2016): Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.
- JENKINS, H. (2006). Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Barcelona, Paidós.
- JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2015). Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Madrid, España: Gedisa.
- LOVATO, A. (2016). Guión transmedia en narrativas de no ficción. En F. Irigaray, y Reno, D. (comps.) (2016). Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Crujía.
- LOVATO, A. (2017). Guión y diseño de contenidos para la postconvergencia. En Aparici, R. y García Marín, D. (coords.) (2017). ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror. Madrid, España: Gedisa.
- LOVATO, A. (2017). Plantilla para Diseño de Narrativas Transmedia. UNR. [en línea] url: https://www.academia.edu/32665461/Plantilla_para_Dise%C3%B1o_de_Narrativas_Transmedia
- MANOVICH, L. (2007). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós. Barcelona. ISBN 84-493-1769-X
- PRADANOS GRIJALVO, E., [en línea] url: <http://eduardoprados.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Ed. Deusto. Barcelona.
- SCOLARI, C. (2020). Cultura snack. La Marca. Capítulo 8 (Cultura snack en 10 píldoras).
- SCOLARI, Carlos (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. Hipermediaciones. [en línea] url: <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>

De consulta y actualización:

- CEBALLOS, D. y MANNA, M. (eds.) (2011). Periodismo Digital: Convergencia, redes y móviles. 1a ed. – Rosario. Laborde Libros Editor. ISBN: 978-987-677-014-9.
- COBO ROMANÍ, C. y PARDO KUKLINSKI, H. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. [en línea] url: http://www.flacso.edu.mx/planeta/blog/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=12&Itemid=6
- GÁNDARA, V. G., & VALDEZ, J. A. A. (2022). Del lienzo a la cuarta pantalla: las nuevas prácticas espectatoriales frente al paradigma digital. En Alcalá, S. J. A., & Camarena, C. G. (Eds.), La venganza de la televisión: El audiovisual contemporáneo y sus nuevas preguntas. Universidad Iberoamericana
- GIOVAGNOLI, M. (2011). Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques. Feedbooks.
- SCOLARI, C. (2017b). Transmedia is dead. Long live transmedia! En Hipermediaciones. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/>
- SCOLARI, C. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- SIEMENS, George (2004): Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. <https://drive.google.com/open?id=0B7KMO1mBTtw0MEhYNUhrWnBEOUU>



Docente a cargo

Coordinador de área

Regente

Director