

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 08/06/2022

Escritura de Guiones y Nuevas Formas de Relato en Entornos Multimedia/Transmedia (MB2/56/1/5)**Máster**

Máster Universitario en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia

MÓDULO

Módulo 2: Habilidades Avanzadas en Comunicación Multimedia e Interactiva

RAMA

Ciencias Sociales y Jurídicas

CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre	Primero	Créditos	3	Tipo	Obligatorio	Tipo de enseñanza	Presencial
-----------------	---------	-----------------	---	-------------	-------------	--------------------------	------------

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- 1.Introducción. Tipos de guiones y tipos de relato audiovisual. Revisión de los fundamentos del guión cinematográfico en las nuevas condiciones de las industrias audiovisuales.
- 2.Nuevos soportes para nuevos formatos de guion: el universo narrativo en el entorno multimedia/transmedia.
- 3.Estrategias de redacción de guiones interactivos: guiones de videojuegos y otros géneros interactivos (web series, i-docs, etc.).
- 4.Del texto al hipertexto. Análisis de guiones de videojuegos y guiones transmedia.

COMPETENCIAS**COMPETENCIAS BÁSICAS**

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.



- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Exponer de forma adecuada los resultados de una investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los principios disciplinares básicos de las ciencias de la comunicación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE08 - Saber reconocer y aplicar las estrategias y recursos narrativos más eficaces de las narrativas interactivas.
- CE15 - Capacidad para comprender y analizar la especificidad de las narrativas transmediales desde una perspectiva teórica y crítica, a partir del análisis de casos de referencia.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Hacer uso de teorías, métodos, conocimientos y competencias avanzadas de la comunicación audiovisual que sirvan de soporte para la práctica profesional en función de los necesidades requeridas en cada caso.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- El alumno será capaz de:
 - a) Diseñar guiones interactivos y transmedia a partir de un guion base (soporte central) haciendo un uso adecuado de aquellas herramientas tecnológicas que les permitan practicar tal modalidad específica de escritura arquitectónica.
 - b) Reconocer los recursos y estrategias necesarios para hacer posible la convergencia narrativa en el contexto de los nuevos medios, poniendo en juego una serie de conocimientos avanzados del entorno económico, político, social y cultural que sirvan de soporte para interactuar e intervenir profesionalmente como guionistas y/o redactores de contenidos en los ámbitos del periodismo y los nuevos medios de comunicación contemporáneos.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS



TEÓRICO

- Tema 1. Introducción: Tipos de guiones y tipos de relato audiovisual.
- Tema 2. Fundamentos profesionales para la escritura de guiones cinematográficos.
- Tema 3. Nuevos formatos de guion para los nuevos medios y géneros audiovisuales: webseries, videojuegos y documentales interactivos (i-Docs).
- Tema 4. La escritura del guion transmedia: breve introducción a las narrativas transmediales y metodología de escritura de un relato distribuido y multiplataforma. Análisis de casos y diseño de un proyecto transmedia.

PRÁCTICO

- Práctica 1: "Análisis del guion de una webserie, videojuego o adaptación" (exposición grupal).
- Práctica 2: "Diseño de producción de una narrativa transmedia" (en parejas)

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- FREEMAN, Mathew y RAMPAZO, Renira (eds.) (2019) Routledge Companion to Transmedia Studies. Londres, Routledge.
- IBRUS, I. y SCOLARI, C. (eds.) (2012), Crossmedia Innovations. Texts, markets, institutions. Berna, Peter Lang.
- JENKINS, H. (2009), Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de la comunicación. Barcelona, Paidós.
- JENKINS, H. (2009) "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling". En Confessions of an Aca-Fan (The Official Weblog of Henry Jenkins), December 12, 2009.
- PRATTEN, R. (2011) Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners. 2ª edición, Amazon, (Capítulos 1 y 2, disponible en slideshare.net).
- PUEBLA MARTÍNEZ, B., CARRILLO PASCUAL, E., ÍÑIGO JURADO, A. I. (eds.) (2012): Ficcianando: series de televisión a la española. Madrid, Fragua.
- SÁNCHEZ-MESA, D. (coord.) (2019) Narrativas transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Barcelona, Gedisa.
- SCOLARI, C. (2013), Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona, Planeta.
- TUBAU, D. (2011), El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital, Barcelona. Alba Editorial.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- GIL GONZÁLEZ, A. (2012), +Narrativa(s). Intermediaciones Novela, Cine, Cómic y Videojuego en el ámbito hispánico. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
- GARCÍA PÉREZ, E. y RAMOS-SERRANO, M. (dirs.) (2011), Emplazamiento de producto y guion de videojuegos: aproximación teórica. Sevilla, Universidad de Sevilla.
- GUARINOS, V., SEDEÑO VALDELLÓS, A. M. (coords.) (2013): Narrativas audiovisuales digitales: convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia. Madrid, Fragua.
- JOST, F. (2014): "Webseries y series de TV: ideas y venidas. Narraciones en tránsito". CIC: Cuadernos de Información y Comunicación, 19, pp. 39-51.



- MORALES MORANTE, L. F. y HERNÁNDEZ, P. (2012): “La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red”, *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 10, pp. 140-149.
- RYAN, Marie-Laure y THON, Jean-Noël (2014) *Storyworlds accross media. Towards a Conscious Media Narratology*. Lincoln & London, University of Nebraska Press.
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D. (2011), “Literatura aumentada. Intermedialidad/Transmedialidad o el viaje de Alicia a través de las pantallas”. En MONTESA, S. (ed.) *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores*. Málaga, Publicaciones de la Universidad de Málaga, pp. 109-129.
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D.; AARSETH, Espen; PRATTEN, Robert; SCOLARI, Carlos A. (2016) “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”. En: Domingo SÁNCHEZ-MESA, Jordi ALBERICH-PASCUAL, Nieves ROSENDO (coords.). “Transmedia narratives”. *Artnodes*. No. 18, pp. 8-19. UOC [Fecha consulta: 10/01/17]. <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n18-sanchez-aarseth-pratten-scolari/n18-sanchez-aarseth-pratten-scolari-pdf-en>> <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>>

ENLACES RECOMENDADOS

- Proyecto I+D+o Nar-Trans2 (2014-2020) <http://www.nar-trans.com/>
- Confessions of an Aca-Fan (Blog de Henry Jenkins) <http://henryjenkins.org/>
- Hipermediaciones (blog Carlos A. Scolari) <https://hipermediaciones.com/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD05 Seminarios
- MD09 Realización de trabajos de escritura de guiones, fotografía, montaje individuales
- MD14 Seguimiento y tutorización de ejercicios y foros online (plataforma Prado2)

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se registrará por la normativa vigente de la Universidad de Granada.
 - Se llevará a cabo un sistema de evaluación continua del trabajo de los alumnos tanto fuera como dentro del aula, que consistirá en la revisión de ejercicios y análisis de casos de estudio, resueltos en clase o individualmente a lo largo del curso
 - Valoración final de prácticas y proyectos individuales y/o en grupo (60%), presentaciones orales (20%) de aportaciones del alumno en sesiones de discusión



y ejercicios presenciales en clase y online (Prado2) (20%).

- En concreto las dos prácticas principales de la asignatura son:
 1. "Análisis del guion de una webserie, videojuego o adaptación" (exposición grupal). Prof. Dr. Francisco Sánchez García
 2. Diseño de producción de una narrativa transmedial (sinopsis, mundo, personajes, diseño multiplataforma, viaje del usuario, participación de la audiencia). Prof. Domingo Sánchez-Mesa

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.
- En convocatorias posteriores a la ordinaria, el sistema de evaluación consistirá en la entrega de un proyecto de guion-escritura de narrativa interactiva (web-serie o narrativa transmedial) acompañado de la correspondiente memoria justificativa. El/los estudiantes que deban hacer esta entrega deberán solicitar el enunciado de la misma con antelación suficiente.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.
- Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.
- La evaluación en tal caso consistirá en:
 - Realización de un trabajo de proyecto de guion de una narrativa transmedia, de carácter individual, (según las pautas y modelo presentado y trabajado en clase): 75%
 - Presentación oral de dicho proyecto: 25%

