Guía docente de la asignatura

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

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 27/06/2024

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.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según artículo 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 23/04/2025 - 12:58
Código seguro de verificación (CSV): 23AAA89AC12ABD654B25F7E281B6B2D2 Pág. 1 de 5

- 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 le 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

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según artículo 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 23/04/2025 - 12:58
Código seguro de verificación (CSV): 23AAA89AC12ABD654B25F7E281B6B2D2 Pág. 2 de 5

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), Ficcionando: 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.
- JÓDAR-MARÍN, Juan Ángel y TORRE-ESPINOSA, Mario de la (2023), "Diseño, realización y postproducción de webdoc". Revista Mediterránea De Comunicación, 14(2), 127–141.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según artículo 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 23/04/2025 - 12:58
Código seguro de verificación (CSV): 23AAA89AC12ABD654B25F7E281B6B2D2 Pág. 3 de 5

https://doi.org/10.14198/MEDCOM.24503
- 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 Narratalogy. 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 SAÑCHEZ-MESA, Jordi ALBERICH-PASCUAL, Nieves ROSENDO (coords.) (2017), "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>
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D.; Jordi ALBERICH-PASCUAL (coords.), Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los medios digitales. Barcelona, Gedisa.

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 regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.
    - Se llevará a cabo un sistema de evaluación continua del trabajo de los alumnos

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según artículo 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 23/04/2025 - 12:58
Código seguro de verificación (CSV): 23AAA89AC12ABD654B25F7E281B6B2D2 Pág. 4 de 5

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. Mario de la Torre-Espinosa

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%

INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según artículo 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 23/04/2025 - 12:58
Código seguro de verificación (CSV): 23AAA89AC12ABD654B25F7E281B6B2D2 Pág. 5 de 5