

NARRATIVA TRANSMEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

Duración: 32 clases de 15' aprox. (8 horas reloj)

Modalidad: Streaming en diferido. *Cualquier país del mundo.*



La producción de contenidos evolucionó. *Transmedia Storytelling* es la última y más evolucionada forma de **retención de audiencias**.

Se trata de contar una historia distribuida estratégicamente a través de múltiples formatos como videojuegos, cómics, series de TV, redes sociales y otros. Entender transmedia es indispensable en el diseño moderno. En este curso no sólo teorizamos, te enseñamos cómo trabajar mediante una metodología práctica.

El curso cuenta con bibliografía propia, *Diseño y narrativa transmedia* (2016) no incluida en el valor del curso. Fragmentos del libro se facilitan en formato electrónico. Las clases consisten en videos breves dictados por Cecilia Barat y Durgan A. Nallar.

El curso requiere ver 32 clases de pocos minutos (aprox. 10-20 minutos por clase, en total unas ocho horas), realizar dos exámenes *multiple choice*, plantear un proyecto y presentar un documento transmedia que los profesores podrán evaluar. Se hace entrega de un diploma de finalización sin validez oficial. El diploma se envía en formato electrónico.

Este curso a distancia se puede tomar en forma modular, junto con [redacción creativa](#) y [narrativa interactiva](#).

Parte 1. Fundamentos

Narrativa transmedia: definición y objetivo. Visibilidad, retención. Nueva psicología de consumo de contenidos. Lo que cambió y lo que no en los años recientes. Definiciones. La narrativa transmedia según la visión de Henry Jenkins, Carlos Scolari, Jeff Gómez y Robert Pratten. Distintas formas de contar un producto: multimedia, crossmedia, transmedia. Características clave de la narrativa transmedia. Cuatro tecnologías lúdicas: gamificación, "ludificación", edutainment, transmedia storytelling. Transmedia natural. Casos de estudio: *Star Wars*, *The Lord of the Rings*, *Harry Potter*. Transmedia original. Casos de estudio: *The Matrix*, *Gravity Falls*, *La peste*, *Alvar Las Américas*.

/ **EXAMEN #1:** *Fundamentos de la narrativa transmedia.*

Parte 2. Una narrativa lúdica

La narrativa transmedia como juego de narración. Qué es el juego según Johan Huizinga. El videojuego. Definición. La industria del videojuego a escala global. Casos de estudio: *Quantum Break*, *Overwatch*, *Caca Wars*. La estructura lúdica y el ADN del juego. El lenguaje del juego. Fundamentos de la narrativa interactiva. Formatos efímeros y Twitter Storytelling. / **EXAMEN #2:** *El juego en la arquitectura transmedia.*

Parte 3. Diseño del proyecto transmedia

La creación del universo narrativo. Los hitos históricos. La creación de los personajes. La estructura dramática (Syd Field). Huecos estratégicos, enlaces emocionales, pistas migratorias. Mapa de evolución del universo narrativo. / **EXAMEN #3:** *Diseño del proyecto transmedia.*

Parte 4. Producción transmedia

Planificación del proyecto transmedia. Mapa de expansión del proyecto transmedia. Las tres ventanas de lanzamiento. La mitología del proyecto. / **EXAMEN #4:** *Documento del proyecto transmedia.*



Todas las clases cuentan con una presentación de excelente calidad que se facilita luego de cada clase a través del [Aula Virtual](#). Además, los estudiantes cuentan con material de apoyo complementario de la teoría y numerosos ejemplos.

PARA MAYOR INFORMACIÓN: [Ingrese aquí.](#)

Para mensajes: [Ingrese aquí.](#)



@GameDesignLA