

A large, light gray, stylized profile of a man wearing a cap and a fur collar, facing right. This is a reference to the Nebrija logo.

Guion transmedia  
e interactivo

Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2021-22



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Guion transmedia e interactivo

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Curso Académico:** 2021-22

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Acoidán Méndez Jiménez

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Conocer los principios fundamentales de la construcción de un guion y establecer los mecanismos para su adaptación a las diferentes plataformas transmedia.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de crear y planificar contenidos transmedia que doten de interactividad y de desarrollo multiplataforma al relato.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Creación y planificación de contenidos a través de múltiples plataformas, donde distintas tramas del relato se complementan entre sí en diferentes canales.

*Creation and planning of content using multiple platforms, where the different plots of the story mutually complement each other in different channels.*

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.  
Metodología.

#### 3. **Introducción.** Fundamentos del guion. Conceptos básicos.

- El guion lineal
- El guion no lineal

#### 4. **El mundo audiovisual:** una evolución constante.

#### 5. **Las narrativas emergentes.**

- Plataformas
- Redes Sociales
- Videojuegos
- Experiencias en Realidad Virtual

#### 6. **El relato transmedia**

- Definición del concepto: ¿Qué es Transmedia?
- Funciones
- Otros conceptos a tener en cuenta: *Crossmedia, crossplatform y multiscreening*

#### 7. **Principios transmedia (Según Henry Jenkins)**

- 3.1 Expansión vs Profundidad

<p>3.2 Continuidad vs Multiplicidad</p> <p>3.3 Inmersión vs Extrabilidad</p> <p>3.4 Construcción de universos</p> <p>3.5 Serialidad</p> <p>3.6 Subjetividad</p> <p>3.7 Realización (el prosumidor)</p> <p>8. <b>Contenidos transmedia.</b> Tipos.</p> <p>9. <b>Análisis de proyectos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Star Wars... ¿El origen del transmedia?</li> <li>- La publicidad transmedia</li> <li>- Series transmedia: El Ministerio del Tiempo, Si fueras tú, El punto frío...</li> <li>- La ramificación de las sagas literarias: De Sherlock Holmes a Harry Potter o El señor de los anillos.</li> </ul> <p>10. <b>Cómo desarrollar un proyecto transmedia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo cuento esta historia en un hilo de Twitter? ¿Y en una experiencia de realidad virtual?</li> </ul>
---

#### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar actividades, prácticas, memorias o proyectos relacionados con la asignatura.

- Actividad Dirigida 1 (AD1): Análisis de proyecto. Escoger un proyecto preexistente del universo transmedia y desarrollar un análisis teórico de sus particularidades: De la caracterización de personajes a las tramas, pasando por las plataformas en las que está presente o qué se cuenta en cada canal de difusión.
- Actividad Dirigida 2 (AD2): Elección y desarrollo de una idea con potencial transmedia. Por grupos, tras un *brainstorming* previo, desarrollaremos tres ideas susceptibles de realizar en un universo transmedia. Posteriormente elegiremos una con la que trabajaremos a lo largo de todo el curso.
- Actividad Dirigida 3 (AD3): Estrategia transmedia de nuestro proyecto. Una vez tengamos la idea susceptible de desarrollo, planificaremos entre todos una estrategia para llevarla a cabo: cuál es el género del proyecto, qué plataformas vamos a usar, cuál es nuestro público objetivo...
- Actividad Dirigida 4 (AD4): Desarrollo de guion. Partiendo de la estrategia del proyecto, cada alumno se ocupará de escribir el guion correspondiente a cada uno de los ejes que conformen el universo transmedia: hilos en Twitter, perfil en Instagram, guion de videojuego, entradas de blog u otros canales elegidos.

#### 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%

AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

#### 3.2 Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

#### 3.3 Restricciones

##### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

##### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

##### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Jenkins, H. y Ford, S. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013) *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto
- Tubau, D. (2011) *El guion del siglo 21*. Madrid: Alba.

### Bibliografía complementaria

- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Maxwell, R., & Dickman, R. (2010). *Convencer a la gente contando historias*. Barcelona: Planeta.
- Mckee, R. (2002). *El Guion*. Madrid: Alba.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Acoidán Méndez Jiménez
Departamento	Arte
Titulación académica	Master en Guión de Cine y Series de Televisión. Graduado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	amendezji@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Previa petición por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Acoidán Méndez es Graduado en Comunicación Audiovisual en la URJC y Master de Guión en Cine y Series de TV en la misma universidad. Estudió el primer curso de la Licenciatura en Arte Dramático en University of Kent. Su inquietud por profundizar en las diferentes formas narrativas le llevan a realizar cursos complementarios en la EICTV de San Antonio de los Baños o <i>whorkshops</i> creativos con Pablo Remón, Carlota Gaviño, Pedro Mairal, Lucía Carballal, Fernanda Orazi o Pablo Messiez entre otros.  En la actualidad es investigador y docente. Imparte clases de guion de largometraje en CUESA, el Centro Universitario de Estudios Sociales Aplicados de la Universidad Rey Juan Carlos. Además, ha creado el taller de autoficción "El volcán: historias desde el interior" un innovador formato que consiste en capacitar a los alumnos para

	<p>convertir anécdotas o experiencias personales en estructuras dramáticas que luego serán contadas en un show en directo.</p> <p>En su trayectoria como guionista, destaca su último trabajo en el departamento de no-ficción de Bambú Producciones desarrollando 'Bajo escucha. El acusado', un documental <i>true-crime</i> de <b>Isaki Lacuesta</b> pendiente de estreno en <b>#0 de Movistar+</b>. Ahora está inmerso en el desarrollo de la película <b>Villa Betania</b> dirigida por Amaya Hernández.</p>
--	---