



Guía Académica de la asignatura

“Diseño de Escenarios y Lenguaje Omnicanal”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura	DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL	
Carácter	Básico <input type="checkbox"/> Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/> Prácticas Externas <input type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	LENGUAJE TRANSMEDIA	
Curso	Semestre	Créditos
Segundo	Segundo	6 ECTS
Profesor/a	José María Galindo Pérez	
Despacho	Teléfono	E-mail
	917401980	josem.galindo@lasallescampus.es
Horario de Tutorías		
Horario de Clases		
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria		
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria		

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de "Historia de las tecnologías de la información: de la multimedia a la transmedia" y "Narrativa transmedia", con las que se establece una especial vinculación.

3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- OE1: Tomar conciencia de los colectivos destinatarios de la narrativa y lenguaje transmedia.
- OE2: Analizar la evolución de los escenarios transmedia.
- OE3: Analizar la evolución del lenguaje audiovisual: la narrativa oculta y la narrativa evidente.
- OE4: Conocer las distintas plataformas y sus lenguajes.
- OE5: Generar un lenguaje (narrativo y audiovisual) coherente y transversal con las distintas plataformas.
- OE6: Conocer el rol de los distintos agentes implicados en la generación de historias y escenarios.
- OE7: Desarrollar habilidades de *storytelling*.
-
- OA1: Reflexionar sobre los conceptos de narrativa y de transmedia, ejes rectores de la asignatura y de todo el grado.
- OA2: Profundizar en el conocimiento de las diversas formas expresivas, comprendiendo los debates narrativos y estéticos que alrededor de todas ellas se han configurado.
- OA3: Articular una noción del narrador transmedia a la luz de las diferentes contribuciones aportadas por las diferentes formas expresivas analizadas.

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E4. Desarrollar narrativas a través de diferentes formatos mediáticos que consigan vincular a las audiencias.
- E5. Ser capaz de analizar la aplicación de la transmedia en distintos entornos profesionales, aprovechando su potencial para conectar personas, para facilitar los flujos de información y la formación continua.
- E6. El reconocimiento del valor estratégico de la transmedia y del uso bien gestionado de las tecnologías en los flujos de información, en la gestión de la información y en la gestión del cambio en las organizaciones.
- E7. La identificación de los aspectos que fundamentan una gestión eficaz de la transmedia en las organizaciones incidiendo en la estructuración interna y externa que afecta a procesos estratégicos como la comunicación, formación, expansión o internacionalización siendo capaz de generar proyectos globales y transversales.
- E14. Gestionar procesos de diseño de videojuegos en entornos profesionales.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T4. Capacidad de gestión de la información
- T9. Habilidades en las relaciones interpersonales
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N2. Moral y ética: juzgar retributivamente y en base a grandes principios las relaciones interpersonales para disfrutar del beneficio y bienestar que produce compartir experiencias cargadas de afectos positivos para la toma de decisiones, estableciendo procesos de identificación y desarrollo de valores en distintos ámbitos.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL

5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA			
Bloque 1	SOBRE NOCIONES CLAVE		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	9	13,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el diseño? Elementos para una definición de uno de los conceptos rectores de la asignatura. - ¿Qué se entiende por escenario en un entorno transmedia? Del lugar donde suceden cosas al entorno que hace que sucedan. - ¿Cómo entender el concepto de lenguaje omniscanal? Reflexiones sobre la variedad de códigos y plataformas disponibles en el repertorio transmedia. 			
Bibliografía básica del bloque			
AA.VV. (2019). <i>Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales</i> . Barcelona, Gedisa. Sennett, R. (2008). <i>El artesano</i> . Barcelona, Anagrama.			
Bibliografía complementaria del bloque			
AA.VV. (2017). <i>Ficciones nómadas: procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> . Madrid, Pígalión.			

Bloque 2	DISEÑO Y DESARROLLO: LOS CIMIENTOS CONCEPTUALES		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	9	13,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - El diseño y el desarrollo como los elementos clave de todo proceso creativo. - Diseño: la articulación de los núcleos temático y expresivo de todo proyecto. - Desarrollo: el encuentro entre la idea previa y la materialidad presente. - Explotación: la gran olvidada de todo proceso creativo. 			
Bibliografía básica del bloque			
Ciller, C. y Palacio, M. (2016). <i>Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales</i> . Madrid, Síntesis. Scolari, C.A. (2013). <i>Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona, Grupo Planeta.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Munari, B. (2016). <i>¿Cómo nacen los objetos?</i> Barcelona, Gustavo Gili. Munari, B. (2005). <i>El arte como oficio</i> . Cornellà, Idea Books.			

Bloque 3	EL GUIÓN: LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO
-----------------	---

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICANAL

Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	7	10,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un guion? Rastreo del concepto desde los usos narrativos en el audiovisual a los usos constructivos en la transmedia. - Conceptos básicos de escritura de guion. - Rasgos diferenciales: las particularidades expresivas de cada medio o forma a la hora de escribir un guion. 			
Bibliografía básica del bloque			
McKee, R. (2013). <i>El guion</i> . Barcelona, Alba Editorial.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Field, S. (1994). <i>El libro del guion</i> . Madrid, Plot Ediciones.			
Seger, L. (1994). <i>Cómo convertir un buen guion en un guion excelente</i> . Madrid, Rialp.			

Bloque 4		EL DESARROLLO AUDIOVISUAL: LAS CUATRO PUESTAS	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	7	10,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué el audiovisual? Razones de la centralidad de lo audiovisual en los procesos creativos contemporáneos. - La puesta en guion - La puesta en escena: el trabajo con las personas y los objetos sobre un decorado. - La puesta en cuadro: la construcción de imágenes y sonidos sobre la puesta en escena. - La puesta en serie: la elaboración del montaje final. 			
Bibliografía básica del bloque			
Casetti, F. y Di Chio, F. (2013). <i>Cómo analizar un film</i> . Barcelona, Paidós.			
Costa, A. (2008). <i>Saber ver el cine</i> . Barcelona, Paidós.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). <i>El arte cinematográfico</i> . Barcelona, Paidós.			

Bloque 5		LA CREACIÓN VIDEOLÚDICA: EL SALTO CULTURAL	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	7	10,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - Las peculiaridades del diseño y el desarrollo del videojuego en relación a los modelos hegemónicos del audiovisual anterior. - ¿Qué significa escribir un guion para videojuegos? De la narración de un relato a la construcción de un universo. 			

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICANAL

- Los tres grandes entornos: lo lúdico, lo narrativo, lo enunciativo.

Bibliografía básica del bloque

Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander, Shangrila.
 Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes.
 Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De 'Super Mario' a 'Portal'*. Madrid, Cátedra

Bibliografía complementaria del bloque

AA.VV. (2018). *La industria del videojuego frente a la era digital*. Madrid, Fragua.

Bloque 6		ESCENARIOS TRANSMEDIA I: CONSTRUYENDO EL MUNDO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas	
0,75	7	10,5	2	
Descripción del contenido del bloque				
<ul style="list-style-type: none"> - Los fundamentos de la construcción de mundos: de las geografías a las culturas. - El entorno transmedia: definición de reglas, introducción de variables, asignación de roles. - Las fuentes del 'world-building': de la fantasía heroica a los ámbitos videolúdicos. 				
Bibliografía básica del bloque				
Goodman, N. (2015). <i>Maneras de hacer mundos</i> . Madrid, Antonio Machado Libros.				
Bibliografía complementaria del bloque				
Planells, A. J. (2015). <i>Videojuegos y mundos de ficción. De 'Super Mario' a 'Portal'</i> . Madrid, Cátedra				

Bloque 7		ESCENARIOS TRANSMEDIA II: TRAZANDO LAS RELACIONES		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas	
0,75	7	10,5	2	
Descripción del contenido del bloque				
<ul style="list-style-type: none"> - El productor transmedia y el consumidor transmedia: la emergencia de la figura del prosumidor. - Márgenes de actuación y roles fluidos: la fractura de los esquemas básicos de la comunicación y su influencia en la creación transmedia. - Liquidez relacional: o la idea de un producto en permanente construcción. 				
Bibliografía básica del bloque				
VV.AA. (2017). <i>Territorios transmedia y narrativas audiovisuales</i> . Barcelona, Editorial UOC. Eguía Gómez, J.L. y Contreras Espinosa, R.S. (2014). <i>Juegos multijugador</i> . Barcelona, Editorial UOC.				

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICANAL

Bibliografía complementaria del bloque			
Navarro, J. (2017). <i>El videojugador: a propósito de la máquina recreativa</i> . Barcelona, Anagrama.			
Bloque 8	ESCENARIOS TRANSMEDIA III: LA ADECUACIÓN ENTRE CONTENIDO Y EXPRESIÓN		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,75	7	10,5	2
Descripción del contenido del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> - La falsa separación entre la forma y el fondo: la inextricable sinergia entre lo que se cuenta y cómo se cuenta. - Elecciones apropiadas: o cómo las decisiones formales influyen y posicionan con respecto al contenido. - La adecuación como elemento evaluador a la hora de valorar la pertinencia del trabajo en el diseño y el desarrollo. 			
Bibliografía básica del bloque			
Scolari, C.A. (2013). <i>Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan</i> . Barcelona, Grupo Planeta.			
AA.VV. (2019). <i>Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales</i> . Barcelona, Gedisa.			
Bibliografía complementaria del bloque			
AA.VV. (2017). <i>Ficciones nómadas: procesos de intermedialidad literaria y audiovisual</i> . Madrid, Pigmalión.			

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL
6. METODOLOGÍA
Interacción con el profesorado

Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Características de la metodología y elección del proceso de trabajo

La naturaleza de la asignatura y las características de la docencia exigen de una metodología múltiple y dinámica que cristalice en diversas formas de abordar el circuito de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, la interacción del profesorado y el alumnado se basará en los siguientes elementos:

- Explicaciones puntuales sobre conceptos y temas que sirvan de mecha intelectual para la conversación.
- Debates y puestas en común, el eje vertebral de la metodología, al entender los contenidos del temario como una construcción conceptual en la que participan dialécticamente el profesorado y el alumnado a través de la discusión de los ejes de dichos contenidos.
- Diseño de proyectos y realización de trabajos, en los que poner en práctica los conceptos adquiridos, desarrollar destrezas de trabajo en equipo y potenciar la metodología del trabajo por proyectos.
- Exposiciones públicas de proyectos y trabajos, en los que desarrollar habilidades comunicativas y el dominio de presentaciones públicas.
- Estudios de casos y análisis de ejemplos concretos, para lo que será imprescindible saber buscar adecuadamente información pertinente y necesaria.
- Por la naturaleza de la asignatura, el uso de soportes educativos como las películas, los contenidos televisivos, los cómics o los videojuegos será fundamental.

Descripción de la metodología

La metodología descansará sobre una idea fuerza: el conocimiento en el aula no es un proceso unidireccional (del docente a los discentes), sino una construcción en la que cada participante (profesorado y alumnado) genera y aporta una serie de elementos que contribuyen a la creación de unos conceptos que, en última instancia, sean útiles para el alumnado en sus reflexiones y ejercicios profesionales.

Para ello, se privilegiará el debate documentado, el trabajo por proyectos (con su correspondiente exposición) y el análisis de casos y ejemplos concretos.

Trabajo autónomo

- Trabajos y tareas individuales
 Trabajos en equipo

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL

Estudio y/o preparación de la asignatura <input type="checkbox"/> Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado
El trabajo autónomo del alumno se concreta en los siguientes elementos: - Realización de análisis y estudios de caso (sobre fragmentos de películas, contenidos televisivos, cómics, lecturas...) - Realización de proyectos y trabajos en equipo, incluida la preparación de presentaciones públicas. - Lectura de textos y visionado de contenidos audiovisuales con los que afianzar y ampliar la base de conocimientos disponibles.
Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)
Los alumnos podrán solicitar tutorías presenciales o digitales con el profesor de la asignatura en cualquier momento. Se valorará como muy positiva la consulta y el debate con el profesor, por parte del alumnado, tanto de contenidos tratados como de desarrollo de trabajos y proyectos que se estén realizando.

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICAL
7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	20 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	40 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	25 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	50 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	0 h	
	Lecturas y ampliaciones	15 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNISCANAL
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	20 %	Trabajo individual	30 %
Trabajo en grupo	40 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	0 %	Participación	0 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

La evaluación de la asignatura consta de los siguientes elementos:

- Un 20% de la calificación consistirá en el comentario de texto de 3 textos académicos que tengan como tema de estudio el concepto de narrativa transmedia. Los comentarios serán trabajos de carácter individual.
- Un 30% de la calificación consistirá en la memoria sobre el proceso creativo en el que cada alumno ha participado durante el diseño y desarrollo del proyecto de narrativa transmedia que también forma parte de la evaluación de la asignatura. El análisis será un trabajo de carácter individual.
- Un 40% de la calificación consistirá en el diseño y desarrollo de un proyecto de narrativa transmedia, el cual será llevado a cabo en grupo.
- El 10% restante, al que solo podrá acceder el alumnado que haya asistido al menos al 60% de las sesiones presenciales, consistirá en una recensión crítica de un libro de la bibliografía básica que el profesor especificará el primer día de clase.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICANAL

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	JORNADAS DE ACOGIDA				
2	Sobre nociones clave	E1, E4, E5, E6, E7, T4, T9, T14, N2, N4, N5	Sesión magistral Debate y puesta en común Exposición por el alumnado Técnicas de dinámicas de grupo Trabajos en equipo Estudios de caso Trabajo por proyectos Cine-fórum Análisis documental Actividades de aplicación práctica Búsqueda de información y documentación Tutorías programadas	Trabajos y tareas individuales Trabajos en equipo Lecturas y ampliaciones	Trabajo en grupo Trabajo individual Comentario de lecturas
3					
4	Diseño y desarrollo: los cimientos conceptuales				
5	El guion: la estructura del proyecto				
6					
7	El desarrollo audiovisual: las cuatro puestas				
8					
9	La creación videolúdica: el salto cultural				
10					
11	Escenarios transmedia I: construyendo el mundo				
12					
13	Escenarios transmedia II: trazando las relaciones				
14					
15	Escenarios transmedia III: la adecuación entre contenido y expresión				
16					

DISEÑO DE ESCENARIOS Y LENGUAJE OMNICAL

17					
----	--	--	--	--	--