



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2024/2025
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MÓVIL Y CONTENIDO DIGITAL
Nombre de la asignatura	NARRATIVAS Y PROYECTOS TRANSMEDIA
Código	6200
Curso	PRIMERO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	6.0
Estimación del volumen de trabajo	150.0
Organización temporal	1º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

ABELLAN AGUILAR, TATIANA

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

DIBUJO

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

tabellan@um.es tabellan@um.es Tutoría electrónica: Sí

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Lunes	14:30-17:30	868888079, Facultad de Bellas Artes B2.1.047

Observaciones:
Pedir cita previa a tabellan@um.es

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Jueves	10:00-13:00	868888079, Facultad de Bellas Artes B2.1.047

Observaciones:
Pedir cita previa a tabellan@um.es

GRANDIO PEREZ, MARIA DEL MAR

Docente: GRUPO 1

Coordinación de los grupos:

Categoría

PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD

Área

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Departamento

COMUNICACIÓN

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

mgrandio@um.es <https://murcia.academia.edu/MarimarGrand%C3%ADo> Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Miércoles	11:00-14:00	868888780, Facultad de Comunicación y Documentación B1.0.041

Observaciones:
No consta

2. Presentación

La asignatura Narrativas y Proyectos Transmedia aborda las posibilidades narrativas en el complejo entramado tecnológico y social actual. Aprenderemos a construir, desde un punto de vista estratégico, historias o experiencias que utilizan múltiples medios o canales. Para ello, analizaremos estudios de caso, valoraremos herramientas (analógicas y digitales) y haremos propuestas que incluyan y combinen elementos de innovación.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Es aconsejable estar familiarizado con el uso de las TIC y herramientas de producción audiovisual

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el 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.

4.2. Competencias de la titulación

- CG3: Ser capaz de trabajar de modo eficaz y creativo en equipos de desarrollo y producción de contenidos audiovisuales y textuales en el entorno digital y móvil.
- CG4: Ser capaz de tomar decisiones estratégicas sobre la orientación, diseño, formato, sistema de distribución, control y difusión de un proyecto de contenido digital en entornos de movilidad.
- CG6: Ser capaz de identificar y analizar objetos de estudio relevante en el ámbito del nuevo contenido digital y la comunicación móvil.
- CE5: Conocer y aplicar creativamente las aportaciones tecnológicas de la movilidad a la innovación en contenido digital.
- CE10: Comprender, evaluar y discutir experiencias relevantes en el desarrollo de proyectos y servicios de contenido digital en movilidad.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CEM1 Conocer y comprender las principales teorías que intervienen en la delimitación y análisis de las narrativas transmedia, así como el papel de las tecnologías digital y móvil en su actual desarrollo
- CEM2 Diferenciar las fases y elementos de un proyecto de contenido transmedia, desde su concepción inicial hasta la evaluación de su eficacia y/o alcance
- CEM3 Analizar y valorar proyectos de narrativa transmedia en función de los objetivos, públicos, coste, complejidad técnica y medios implicados

5. Contenidos

5.1. Teoría

Bloque 1: Contexto y terminología. Introducción a la Narrativa Transmedia.

Tema 1: Delimitación terminológica: transmedia, cross-media, cross-platform y multi-screening.
Narrativas emergentes.

Definición y análisis de los términos utilizados.

Tema 2: Síntesis y claves del formato transmedia.
Síntesis de elementos y dinámicas relacionales del formato transmedia.

Aproximación a través de ejemplos.

Bloque 2: Elementos y fases de un proyecto transmedia

Tema 3: Definición de componentes y fases
Análisis de la línea temporal y de desarrollo de un proyecto transmedia.

Tema 4: Estrategias alternativas de financiación y gamificación.
Estudio de diferentes vías alternativas para la financiación de proyectos transmedia.

Revisión de casos de gamificación en proyectos transmedia.

Bloque 3: Storyboarding y Guión no lineal.

Tema 5: Storyboarding para proyectos transmedia.
Cómo trabajar un storyboard para un proyecto transmedia.

Tema 6: Guión no lineal.
Estudio comparativo entre guión tradicional (lineal) y el guión no lineal

Pautas para la realización de un guión no lineal

Bloque 4: Creatividad y transmedia.

Tema 7: El documental que viene.
Estudio de líneas emergentes en el documental contemporáneo y su vinculación con nuevos formatos y la movilidad.

Tema 8: Medios hábiles para el transmedia
Revisión de herramientas y/o elementos "hábiles" para el transmedia y tecnologías asociadas.

Bloque 5: Estrategias de cross-promotion en proyectos transmedia.

Tema 9: Estrategias de crosspromotion
Análisis de diferentes estrategias de crosspromotion.

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: Realización de Storyboard y Guión Transmedia

Realización de storyboard y guión para una propuesta de proyecto transmedia

Relacionado con:

- Bloque 1: Contexto y terminología. Introducción a la Narrativa Transmedia.
- Tema 1: Delimitación terminológica: transmedia, cross-media, cross-platform y multi-screening.
- Tema 2: Síntesis y claves del formato transmedia.
- Bloque 2: Elementos y fases de un proyecto transmedia
- Tema 3: Definición de componentes y fases
- Tema 4: Estrategias alternativas de financiación y gamificación.
- Bloque 3: Storyboarding y Guión no lineal.
- Tema 5: Storyboarding para proyectos transmedia.
- Tema 6: Guión no lineal.
- Tema 8: Medios hábiles para el transmedia
- Tema 9: Estrategias de crosspromotion

■ Práctica 2: Desarrollo de proyecto Transmedia.

Diseño y desarrollo de un proyecto Transmedia Las docentes de la asignatura plantearán una **línea temática** a la que deberá vincularse el ejercicio

Práctica en grupo

Relacionado con:

- Bloque 1: Contexto y terminología. Introducción a la Narrativa Transmedia.
- Tema 1: Delimitación terminológica: transmedia, cross-media, cross-platform y multi-screening.
- Tema 2: Síntesis y claves del formato transmedia.
- Bloque 2: Elementos y fases de un proyecto transmedia
- Tema 3: Definición de componentes y fases
- Tema 4: Estrategias alternativas de financiación y gamificación.
- Bloque 3: Storyboarding y Guión no lineal.
- Tema 5: Storyboarding para proyectos transmedia.
- Tema 6: Guión no lineal.
- Bloque 4: Creatividad y transmedia.
- Tema 7: El documental que viene.
- Tema 8: Medios hábiles para el transmedia
- Bloque 5: Estrategias de cross-promotion en proyectos transmedia.

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica en línea		30.0	12.3
AF2: Realización de trabajos individuales o grupales, en espacios virtuales de colaboración		5.0	6.2
AF3: Resolución de problemas en línea / Seminarios en línea / Estudio de Casos en línea		7.5	4.6
AF4: Prácticas de laboratorio en línea / Prácticas con ordenadores / Aula informática en línea / Seminarios especializados		7.5	4.6
AF5: Exposición y discusión de trabajos en línea		10.0	3.1
AF6: Tutorías		5.0	1.2
AF7: Trabajo del estudiante con los contenidos de la materia-asignatura		85.0	0.0
	Totales	150,00	

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/masteres/contenidos-digitales/2024-25#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
SE1	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente.		0.0
SE2	Presentación pública de trabajos: exposición de los resultados obtenidos y procedimientos necesarios para la realización de un trabajo, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee sobre el mismo.		0.0
SE4	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros, etc.		0.0

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/masteres/contenidos-digitales/2024-25#examenes>

10. Resultados del Aprendizaje

La adquisición y puesta en práctica conforme a criterios de eficacia, adecuación y oportunidad de las competencias vinculadas a esta materia se consideran explícitamente como los resultados de aprendizaje previstos

11. Bibliografía

Bibliografía básica

No constan

Bibliografía complementaria

- [AGUADO, Juan Miguel; Feijóo, Claudio; Martínez, Inmaculada J. \(coords\). \(2013\): La comunicación móvil : hacia un nuevo ecosistema digital. Barcelona, Gedisa.](#)
- [BOURRIAUD, Nicolas \(2009\): Radicante. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.](#)
- [DENIS, Renó \(2012\): Periodismo transmedia : reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos. Madrid, Fragua](#)
- [GRANDÍO, María del Mar; BONAUT, Jonaut. \(2012\): "Twitter y el consumidor implícito en la ficción televisiva. La narración crossmedia al servicio del branding creativo", en Estrategias de comunicación en redes sociales. Usuarios, aplicaciones y contenidos. Gedisa, Barcelona.](#)
- [MURRAY, Janet H. \(1999\): Hamlet en la holocubierta. Paidós, Barcelona.](#)
- [PERALES, Verónica. \(Ed.\) \(2013\): Creatividad y discursos Hipermedia. Editum, Murcia.](#)
- [RYAN, Marie-Laure \(2004\): La narración como realidad virtual. Paidós Ibérica.](#)
- [SCOLARI, Carlos A. \(2013\): Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan. Barcelona, Planeta de Libros.](#)
- [GRANDÍO, María del Mar \(2012\): "Transmedia audiences and television fiction: A comparative approach between Skins \(UK\) and El Barco \(Spain\)". Participations. Journal of Audience and Reception Studies, Vol 9 \(2\), pp. 558-57](#)
- [HERNÁNDEZ, Manuel.; GRANDÍO, María del Mar \(2011\): "Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. El caso de Battlestar Galactica \(2003-2010\)", en Área Abierta, Nº 28.](#)
- [JENKINS, Henry - The Transmedia Generation: Spreadable Media, Fan Activism, and Participatory Learning \(presentation\)](#)
- [JENKINS, Henry . \(P.I.\) \(2009\). Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century. The John D. and Catherine Foundation Reports on Digital Media and Learning. Massachusetts: MIT Press.](#)
- [SCOLARI, C. et Al. \(2012\): Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación.](#)

12. Observaciones

Durante el curso se facilitará a los estudiantes documentación adicional: bibliográfica, filmográfica y otras

La planificación semanal o **Cronograma** de la asignatura estará accesible en la carpeta de Recursos de la asignatura

La asignatura 6200 NARRATIVAS Y PROYECTOS TRANSMEDIA se rige por el [REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES \(REVA\)](https://sedeumes/sede/normativa/reglamento-de-convocatoria-evaluacion-y-actas-2011-aplicable-a-gradados-y-masteres-pdf/80pdf) (Aprobado en sesión de Consejo de Gobierno de 25 de octubre de 2019) <https://sedeumes/sede/normativa/reglamento-de-convocatoria-evaluacion-y-actas-2011-aplicable-a-gradados-y-masteres-pdf/80pdf>

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://www.umes/adyv/>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016 El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad

La Universidad de Murcia tiene establecidas las siguientes competencias básicas para los estudios de máster (MECES nivel 3 - «BOE» núm 185, de 03/08/2011):

- CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el 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

Los temas de los proyectos grupales estarán relacionados con los ODS, en concreto, esta asignatura se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible: nº 3 "Salud y bienestar", nº 4 "Eduación de calidad" y nº 10 "Reducción de las desigualdades"

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - <https://www.um.es/adyv>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".