



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
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 <https://tatianaabellan.com/> 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://portalinvestigacion.um.es/investigadores/333311/detalle> Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
C1	Martes	12:00-14:00	868888780, Facultad de Comunicación y Documentación B1.0.041 (DESPACHO PROF. MAR GRANDIO)

Observaciones:
No consta

2. Presentación

La asignatura Narrativas y Proyectos Transmedia explora las posibilidades narrativas que emergen en el complejo entramado tecnológico, cultural y social contemporáneo. Nos centraremos en el diseño estratégico de historias o experiencias que se despliegan a través de múltiples medios, plataformas y dispositivos, cada uno de los cuales contribuye de forma diferenciada al desarrollo global del relato.

Las narrativas transmedia hacen referencia a una forma de construcción creativa en la que una historia se expande a través de distintos canales —como redes sociales, videojuegos, podcasts, vídeo, web interactiva, performance u otros formatos analógicos o digitales—, de manera que cada medio aporta una pieza única y complementaria al conjunto. Esta lógica de expansión permite no solo una mayor implicación de las audiencias, sino también una articulación más rica y compleja del contenido.

Durante el curso, analizaremos estudios de caso representativos, tanto de índole cultural como comercial, valoraremos herramientas y metodologías de producción transmedia (tanto analógicas como digitales), y desarrollaremos un proyecto grupal de aplicación práctica en entornos digitales transmedia. El objetivo es que el alumnado adquiera competencias para idear, estructurar y ejecutar propuestas narrativas innovadoras, adaptadas a un ecosistema mediático en constante transformación.

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.

Aplicación a proyectos transmedia.

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: Diseño y desarrollo de Proyecto Transmedia

Esta práctica tiene como objetivo principal el diseño y desarrollo de un proyecto narrativo transmedia en equipo. A partir de una línea temática propuesta por las docentes de la asignatura, los grupos deberán concebir, planificar y presentar una experiencia narrativa que utilice de forma estratégica múltiples medios y plataformas, generando un universo coherente y expandido.

Para asegurar el correcto seguimiento del proceso, se establecerán distintas fases de trabajo que se entregarán y evaluarán progresivamente a través de la herramienta "Tareas" del Aula Virtual, según el cronograma de la asignatura. Estas entregas intermedias permitirán monitorizar el desarrollo del proyecto y ofrecer retroalimentación continua.

Las fases del proyecto incluirán ejercicios como:

1. Lluvia de ideas y análisis de referentes
2. Presentación en vídeo de la idea inicial del proyecto grupal
3. Creación de perfiles en redes sociales y diseño de una estrategia de difusión en red
4. Elaboración del guion gráfico y diseño de la arquitectura narrativa
5. Desarrollo de la página web del proyecto
6. Planificación del calendario y contenidos de producción
7. Producción de un tráiler o pieza promocional
8. Redacción y entrega final de la biblia del proyecto transmedia

Esta práctica tiene un carácter integral, por lo que se valorará tanto el proceso como el resultado final, incluyendo la creatividad, la coherencia narrativa, el uso adecuado de los medios, la viabilidad del proyecto y la calidad de las entregas. En ciertos casos, no será necesaria su implementación o desarrollo completo debido a las limitaciones obvias que pueden darse.

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.
- Tema 9: Estrategias de crosspromotion

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/2025-26#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de	Ponderación
---------------	--	--------------	-------------

		Valoración
SE1	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente.	60.0
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.	20.0
SE4	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros, etc.	20.0

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/masteres/contenidos-digitales/2025-26#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

RA1. Diseñar proyectos narrativos transmedia que integren múltiples plataformas de forma estratégica, coherente e innovadora, atendiendo a la lógica de cada medio y a las posibilidades narrativas que ofrece el entorno digital y móvil.

RA2. Analizar críticamente casos de estudio de narrativas transmedia, identificando sus estructuras narrativas, elementos técnicos, públicos destinatarios y estrategias de expansión, incluyendo la aplicación de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial generativa.

RA3. Aplicar herramientas y metodologías creativas en la elaboración de contenidos multiformato, valorando tanto recursos digitales como analógicos y comprendiendo su papel en la construcción de experiencias inmersivas e interactivas.

RA4. Desarrollar de forma colaborativa un proyecto transmedia desde su concepción y guionización hasta su implementación total o parcial, promoviendo el trabajo en equipo, la creatividad aplicada y la reflexión sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible vinculados al contenido.

11. Bibliografía

Grupo: GRUPO 1

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.](#)
- [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, N° 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.](#)
- [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.](#)
- [SCOLARI, C. et Al. \(2012\): Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación.](#)

12. Observaciones

Durante el curso, el alumnado contará con documentación complementaria —bibliográfica, filmográfica y de otro tipo— que se pondrá a su disposición para ampliar y enriquecer los contenidos trabajados. Asimismo, la planificación semanal o **cronograma** de la asignatura estará disponible en la carpeta de Recursos del Aula Virtual.

La asignatura 6200 NARRATIVAS Y PROYECTOS TRANSMEDIA se rige por el [REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES \(REVA\)](#) (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-grados-y-masteres-/pdf/80pdf>

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):

12.1. 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

12.2. 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

12.3. 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

12.4. 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

12.5. 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

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".