

FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Laboratorio transmedia y multiplataforma I
Código de la asignatura	35016 - COM
Periodo Académico	202320
Nrc	11746
Grupo	001
Programas/Semestres	COM 07
Intensidad horaria	4
Intensidad Semanal	4
Créditos	3
Docente(s)	Andres Felipe Moncada Ortiz

Introducción o presentación general del curso

Laboratorio transmedia y multiplataforma I se propone como un espacio de creación de medios y experiencias para un proyecto de comunicación pública en escenarios de la ciudad. El curso está encaminado al desarrollo de un proyecto transmedia, esto significa fundamentalmente dos cosas. Primero, su narrativa es expandida en múltiples medios, relatos y plataformas de comunicación. Segundo, su narrativa es expansible, por tanto, habilita al usuario para navegar, participar e involucrarse activamente, incluso más allá de lo previsto por los autores.

Esta edición del curso se desarrollará en articulación con el Programa de Medicina de la Universidad Icesi. Es una oportunidad para profundizar en la investigación de un problema de interés público: el sistema de salud colombiano. El corazón del proyecto transmedia no es la producción de información y contenidos, sino la experiencia relacional de las personas con el sistema de salud en escenarios y plataformas de su vida: la sala de espera de una IPS, el consultorio médico, los medios digitales (como el chat de WhatsApp), el hogar y otros por descubrir. Es allí, en esa relación, donde podemos hacer comunicación en clave transmedia, teniendo en el horizonte que **el proyecto movilice la apropiación social del conocimiento sobre tres diferentes problemáticas del sistema de salud.**

1. ¿Cómo experimentan pacientes, profesionales en salud y la sociedad colombiana, las debilidades del sistema para asegurar y proteger financieramente los servicios de salud?
2. ¿Cómo lo que sabemos los usuarios del sistema de salud -sobre sus planes y servicios- afecta la manera en que los usamos?
3. ¿Cómo mejorar nuestra comprensión sobre los servicios de prestación primaria en salud: de lo que debemos hacer ante una necesidad en salud, de los beneficios de prevención en salud y de realizar consultas oportunas?

El proyecto a desarrollar atenderá estas preguntas y buscará inventar contenidos y relatos distribuidos en una red de múltiples medios y plataformas donde participen creativamente los usuarios. Para ello, inventaremos mecanismos de participación que aprovechen creativamente la riqueza de medios, recursos y tecnologías que estén a la mano del usuario.

Se espera que los equipos de trabajo del laboratorio transmedia produzcan una trama de historias, obras expresivas, lenguajes y medios relacionados con las problemáticas. Pero, sobre todo, buscarán proponer una secuencia de intervenciones (experiencias participativas) colectivas que expandan el sentido, disfrute y comprensión del problema de comunicación pública.

Formación en competencias

El curso fortalecerá un conjunto de competencias y capacidades vinculadas con la **creatividad narrativa, tecnológica y relacional** en las que se valorará su desempeño para analizar y representar de manera creativa las problemáticas y retos que presenta la sociedad contemporánea desde una perspectiva comunicativa en entornos digitales. También, se espera que logre fortalecer su **perspectiva multiplataforma** para conceptualizar y producir contenidos digitales y no digitales en distintos formatos a través de múltiples plataformas. Así mismo, el curso busca fortalecer sus habilidades para desarrollar **estrategias de comunicación** que contribuyan al mejoramiento de un problema de comunicación social.

Objetivo general de aprendizaje

Al finalizar el curso cada estudiante estará en capacidad de desarrollar una red de medios de comunicación interactivos y estrategias de participación teniendo en cuenta las características de las narrativas transmedia.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Formular un problema de comunicación pública considerando su relación con una audiencia.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Producir una batería de productos comunicativos empleando diferentes plataformas de comunicación.	Perspectiva multiplataforma	null
3. Producir estrategias y experiencias de uso tecnológico-cultural para las audiencias involucradas	Comunicación estratégica	null
Implementar prácticas de producción transmedia aplicando sus conceptos y metodologías clave.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null

Unidades de aprendizaje

El proyecto contempla cuatro fases de desarrollo articuladas a diferentes módulos temáticos. Las fases del proyecto no son lineales y unidireccionales, sino que se cruzan y solapan, de tal manera que habrá semanas en que estamos conceptualizando y comprendiendo la problemática y diseñamos la información clave del proyecto, a la vez que producimos piezas comunicativas; o realizamos tareas de investigación en campo mientras se prueban módulos del proyecto.

Fase 1. Formulación del problema de comunicación pública (4 semanas)

Módulo 1: comprender el problema de comunicación

Comenzaremos por explorar y discutir el tema-problema con el propósito de comprenderlo y reconocer las claves que lo hagan comprensible al público. Aquí será fundamental la identificación de la audiencia y su relación mediática con el problema. Procederemos a idear, bocetar e inventariar los medios del proyecto de comunicación, teniendo en mente que en el modelo de producción transmedia todos los medios cuentan para comunicar.

Al concluir la unidad cada estudiante estará en capacidad de:

- Formular problemas de comunicación pública pertinentes para un contexto social local.
- Relacionar aspectos claves de un problema de comunicación pública con medios de comunicación pertinentes en un proyecto transmedia.

Fase 2. Diseño del proyecto transmedia (5 semanas)

Módulo 2: inventar medios para contar y actuar

Este módulo se propone estudiar los conceptos y las referencias que nos permitan imaginar y guionizar los medios a producir. Partimos de una historia lineal y explotamos sus vetas para construir narrativas complejas, con múltiples entradas y salidas donde la participación del usuario es el corazón del relato y del proyecto de intervención. También, reconoceremos procedimientos y metodologías de diseño transmedia. La invención de medios para el proyecto dialogará y buscará sacar provecho de nociones claves del transmedia como: narrativa expandida, plataforma transversal, ecosistema de relatos convergentes, estrategias participativas y no linealidad.

Al concluir la unidad cada estudiante estará en capacidad de:

- Diseñar una red de medios comunicativos empleando conceptos, herramientas y metodologías para la producción de relatos y mensajes transmedia.
- Inventar estrategias y experiencias de uso de medios en un proyecto de comunicación transmedia.

Fase 3. Producción del proyecto transmedia (7 semanas)

Módulo 3: desarrollo del proyecto transmedia situado

Este módulo dedica esfuerzos a la producción de todos los medios y recursos diseñados para el proyecto transmedia de cada equipo. Explora diferentes plataformas de producción que favorecen la interacción con los contenidos y, sobre todo, la coordinación de acciones entre usuarios para la producción de obras expresivas. Operaremos como una unidad de producción creativa que desarrolla y prueba estrategias de participación para los usuarios empleando creativamente plataformas de producción, circulación y uso de medios. .

Al concluir la unidad cada estudiante estará en capacidad de:

- Experimentar e inventar metodologías de producción transmedia.
- Inventar formas de mediación y pautas de participación de usuarios en proyectos de comunicación social.
- Trabajar en equipos de producción de medios interactivos y de proyectos transmedia.

Fase 4. Montaje y prueba piloto del proyecto transmedia (3 semanas)

Módulo 4: plataforma de comunicación pública: hacia la implementación de un

proyecto transmedia

Durante el laboratorio avanzaremos en la consolidación de una estructura abierta del proyecto y en este módulo nos encargaremos de ponerlo a prueba. Consolidaremos todos los desarrollos: relatos, estrategias, dispositivos y obras, y a continuación haremos su montaje en el espacio social que nos permita simular y experimentar el proyecto en su conjunto. De esta experiencia debe derivar un monitoreo y análisis que reflexione sobre la eficacia del proyecto transmedia con respecto a sus objetivos.

Al concluir la unidad cada estudiante estará en capacidad de:

- Poner en marcha proyectos transmedia y evaluar su eficacia.

Metodologías de aprendizajes

El laboratorio se desarrolla en clave de aprendizajes basados en proyectos, buscando que los estudiantes se vinculen desde sus capacidades y habilidades, trabajen en equipo y enriquezcan el proyecto transmedia. Contarán con espacios de trabajo iterativo con los estudiantes de medicina vinculados a cada proyecto, por tanto, se requiere construir canales de comunicación continua que evidencien los desarrollos y los validen conjuntamente. Así mismo, el escenario de laboratorio permitirá durante su desarrollo la resolución de diversos problemas propios de los proyectos de comunicación, para esto se apoyará de metodologías proyectuales y de prototipado rápido.

El laboratorio explorará un modelo de desarrollo de pequeñas tareas que se repiten, a partir de pruebas continuas, para evaluar y mejorar los avances del proyecto. Cada nuevo desarrollo finalizado se suma al producto final como una componente que responde a los problemas y objetivos del proyecto.

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Desempeño	Desempeño	10	Transversal a todos los resultados de aprendizaje.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional
Parcial 1	Parcial 1	25	Formular un problema de comunicación pública considerando su relación con una audiencia.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional
Parcial 2	Parcial 2	20	Producir estrategias y experiencias de uso tecnológico-cultural para las audiencias involucradas.	Comunicación estratégica
Parcial 3	Parcial 3	25	Producir una batería de productos comunicativos empleando diferentes plataformas de comunicación.	Perspectiva multiplataforma

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Parcial 4	Parcial 4	20	Implementar prácticas de producción transmedia aplicando sus conceptos y metodologías clave.	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional

Recursos de apoyo

Medios educativos

Acuña, Fernando & Caloguerea, Alejandro (2012). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Gómez, Rocío & González, Julián. (2022). Lo 0.0: máquinas para educar y pensar a mano. 10.13140/RG.2.2.19581.03045.

Irigaray, Fernando (2014). La ciudad como plataforma narrativa. El documental transmedia Tras los pasos de El Hombre Bestia. En: Hacia la comunicación transmedia. Rosario, UNR Editora.

Jenkins, H. (2009). Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

Jensen, J. F. (2008). The concept of interactivity -- revisited: Four new typologies for a new media landscape. Proceedings of the 1st International Conference on Designing Interactive User Experiences for TV and Video.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. (Primera Edición en Inglés, 2001 ed.). (Ó. Fontrodona, Trad.) Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. (1996 [1964]). Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.

Prádanos, Eduardo (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Tomado de: eduardoprados.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/

Scolari, Carlos (2013) Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto

Medios complementarios

Collados-Alcaide, A. (2015). Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural. Arte, Individuo y Sociedad, 27(1), pp. 45-64.

Fechine, Y. (2014). Transmediacao, entre o ludico e o narrativo In Campalans, C., Reno, D. & Gosciola, V. (editores.) Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial UOC.

Jenkins, Henry (2009). Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós.

Latour, B. (2008). Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red.

Latour, B. (1998). La tecnología es la sociedad hecha para que dure. Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad.

Martín Barbero, J. (2008). Diversidad cultural y convergencia digital. España I/C - Revista Científica de Información y Comunicación, pp. 12-25.

Martín Barbero, J. (1996). de Los Medios a Las Mediaciones: Comunicación, Cultura y

Hegemonía. Editorial Gustavo Gili.

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, G. (1967/1988). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos* (Primer edición en inglés, 1967 ed.). (L. Miras, Trad.) Barcelona: Paidós.

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. CreateSpace.

Ramos, D. ¿Qué son las “prácticas artísticas comunitarias”? Algunas reflexiones prácticas y teóricas en torno a la construcción del concepto. (Pensamiento), (palabra) y obra, 9, pp. 118-133.

Renó, L. (2014). Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso. In Campalans, C., Reno, D. & Gosciola, V. (editores.) *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial UOC.

Renó, D. (2014): *Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia*. En: *Hacia la comunicación transmedia*. Rosario, UNR Editora.

Rodríguez, J. A. (2002). *El hipermedia narrativo. Tecnocultura y comunicación*. Bogotá: Universidad Javeriana.

Sanders, E. y Stappers, J. (2008). La co-creación y los nuevos paisajes de diseño, codiseño. *Revista Internacional de la co-creación en el Diseño y las Artes*, 4(1), pp. 5-18.

Scolari, Carlos (2010). “Narrativa transmediática, estrategias cross-media e hipertelevisión”. En: *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires: Cinema.

Vásquez Arias, M. (2015). *Arquitectura de experiencias inmersivas y sistemas intermediales. Claves para el análisis y el diseño*. En C. Ardila; I. Gunia y S. Schlickers (Eds.), *Estéticas de la autenticidad. Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica*. Medellín: Universitat Hamburg y Fondo Editorial Eafit.

Weibel, P. (1998). *El mundo como interfaz*. *Revista El Paseante*, pp. 27-28. Madrid: Ediciones Siruela.

Otros medios

Duarte, J. (2017, December 15). *Espacio público, ciudadanía y datos*. Consultado en: https://www.ted.com/talks/jose_duarte_espacio_publico_ciudadania_y_datos

Ferguson, K. [@KirbyFerguson]. (2021a, September 6). *Everything is a Remix Part 1 (2021)*, by Kirby Ferguson. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MZ2GuvUWaP8>

Moncada, Felipe. (2022). *Repositorio de plataformas, recursos y proyectos mediáticos de interés*. Consultado en: <https://docs.google.com/document/d/1el4jOe8Dy5Y8C4kYuGIITrMNuQCsYR6i/>

Soy Cámara CCCB. (n.d.). Youtube. Retrieved January 16, 2023, from <https://www.youtube.com/channel/UCIYUCukgy0GG7SHLkx3-5Sg>

Ter [@Ter]. (2019, June 9). *¿Este cambio de LOGO cuesta 250.000 euros?* Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=h5DY5GD3uF0>