

Facultad de Lenguas y Educación

Patricia de Casas Moreno

Doctora en Comunicación

Narrativa digital en la educación

Máster en Tecnologías de la Información y la
Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital



Narrativa digital en la Educación

Unidad 6. Narrativa transmedia



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Patricia de Casas Moreno
Doctora en Comunicación

Justificación	3
Objetivos	4
Mapa conceptual	4
Contenidos	
6. Narrativa transmedia	
6.1. La influencia de Henry Jenkins	5
6.2. Introducción a los nuevos formatos narrativos	7
6.3. Más allá de la ficción: la biblia transmedia	10
6.4. Nuevas ventanas, nuevas posibilidades	12
Evaluación de la unidad	14
Bibliografía	15

Justificación

La convergencia mediática, propiciada por el autor Henry Jenkins, ha provocado que los medios de comunicación y los contenidos hayan evolucionado de manera vertiginosa. Sin duda, antes de la aparición de los nuevos medios tecnológicos, así como de Internet, cada medio tenía funciones y mercados perfectamente definidos. Sin embargo, con la llegada de la citada convergencia mediática el contenido que antes se caracterizaba por su linealidad, ahora, circular a través de los múltiples soportes comunicativos. De este modo, la narrativa transmedia cobra un papel importante en la producción de contenidos y los entornos de colaboración interactiva, propiciando generación de conocimiento y el aumento del consumo cultural (Islas, 2009).

Por lo tanto, la presente unidad recoge alrededor de sus cuatro epígrafes las bases teóricas y conceptuales que concurren en torno a la narrativa transmedia. En este sentido, el alumno conocerá y profundizará sobre el autor y pionera de los conceptos de convergencia mediática y narrativa transmedia, Henry Jenkins. Estudiará los hitos más importantes relacionados con el investigador, así como sus obras más conocidas. Del mismo modo, analizará los nuevos formatos y soportes que surge a raíz del desarrollo tecnológico con el objetivo que sepan cómo usarlos y aplicarlos en entornos educativos. Asimismo, estudiarán la conocida biblia transmedia, así como cada uno de los elementos que conforman este documento a la hora de crear y presentar un adecuado proyecto. Es importante, dominar cada uno de las piezas que constituyen un diseño de estas características para luego, plantearlo y usarlo como instrumento didáctico. Por último, el estudiante albergará las nuevas posibilidades que ofrece este tipo de narrativas, así como los desafíos a los que hay que enfrentarse.

En definitiva, esta unidad cumple la función de asentar las bases introductorias frente a la elaboración de un proyecto transmedia basado en la narrativa audiovisual. De este modo, partimos de la base que los medios han evolucionado y que los contenidos en educación se han tintado con características relacionadas con la interactividad, la multiplataforma y los entornos de colaboración.

Objetivos

La unidad 6 pretende a través de sus contenidos alcanzar una serie de objetivos generales y específicos. En el caso del objetivo general, este tema trata de analizar la narrativa transmedia, desde la influencia de las bases teóricas de la convergencia mediática y la influencia de Henry Jenkins, así como conocer las oportunidades que ofrece este nuevo entorno narrativo.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos específicos se detallan los siguientes:

- Conocer la figura del investigador Henry Jenkins como pionero en los estudios de la convergencia mediática y la narrativa transmedia.
- Analizar los nuevos formatos narrativos desarrollados a raíz del nuevo entorno comunicativo basado en la cultura participativa.
- Profundizar y delimitar los elementos necesarios que conforman la biblia transmedia como base de un proyecto narrativo.
- Descubrir las nuevas ventanas y nuevas posibilidades que ofrece la narrativa transmedia a nivel educativo en la actualidad.

Mapa conceptual



Contenidos

6.1. La influencia de Henry Jenkins

Henry Jenkins es un académico de origen estadounidense, cuyo objeto de investigación está asentado en los medios de comunicación. Profesor de comunicación, periodismo y artes cinemáticas en la USC Annenberg Escuela para Comunicación y en la USC School of Cinematic Arts, ha sido galardonado en múltiples ocasiones por su labor docente e investigadora. Además, es también autor de varios libros, siendo los más destacados «Star Trek: Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching» (1989), «Piratas de textos» (2010), «La cultura de la convergencia» (2008) y «Fans, blogueros y videojuegos» (2009). Para conocer con profundidad la trayectoria de este autor, se recomienda acceder a las siguientes páginas web:

- Blog (<http://www.henryjenkins.org/>)
- Web Nuevas Alfabetizaciones mediáticas (<http://newmedialiteracies.org/>)



Fuente: Press Room. University of Southern California. Recuperado de: <https://goo.gl/ipkJWW>

Hay que destacar, que la investigación de este famoso estudioso, se ha centrado en explorar las fronteras entre el texto y el lector, el crecimiento de la cultura fan y de la cultura prosumidora, cada vez más demandada en la actualidad. Asimismo, ha abordado temas como el estudio de la nueva alfabetización mediática, evaluando la tecnología y destacando la puesta en marcha de la cultura participativa para generar contenidos digitales y transmedia.

Según el autor (2015), esta nueva alfabetización ha provocado que el individuo adquiera nuevos desafíos y

nuevas formas participativas. Por ello, se elaboran una serie de habilidades sociales y competencias culturales para que este nuevo panorama comunicativo se pueda llevar a cabo: apropiación, inteligencia colectiva, cognición distribuida, juicio, negociación, networking, performance, simulacro, navegación transmedia, vacío de participación, el problema de transparencia, y el problema ético.

Hay que destacar que, el reciente proyecto de Jenkins (NLM) se ha integrado profundamente en el campo de la educación. De este modo, se incluyen todas las posibles formas de comunicar a través de la multiplicidad de los soportes mediáticos. Por lo tanto, con esta investigación, lo que propone el autor, es que las escuelas formen, tanto a alumnado como docentes, en el uso de las tecnologías de forma creativa y eficaz. Los docentes deben conocer las posibilidades y riesgos asociados a las nuevas narrativas para poder usarlas como métodos de aprendizaje en el aula (Lacasa, 2010).

Por otro lado, para comprender la producción y creación de un proyecto basado en las teorías de la convergencia mediática y la cultura participativa, hay que señalar la existencia de siete principios de la narrativa transmedia (Jenkins, 2009):



Figura 2: Principios narrativa transmedia. Recuperado de <https://goo.gl/JHRZQh>

- **Expansión y profundidad:** el término de expansión está ligado a la habilidad y compromiso de los espectadores por transmitir y difundir los contenidos a través de los múltiples canales existentes. Por su parte, la profundidad es la búsqueda de información sobre el universo y las posibles extensiones, donde se puedan desarrollar las narrativas transmedia.
- **Continuidad y multiplicidad:** el primer concepto define la coherencia y la credibilidad de los universos desarrollados, mientras que el segundo concepto, ofrece el acceso a versiones alternativas de los personajes o universos de la historia.
- **Inmersión y extracción:** el término de inmersión involucra al espectador en todos los mundos, que conforman el universo transmedia. Por su lado, extracción implica al espectador para que tome parte de los elementos del universo para incorporarlos en su rutina diaria.
- **Construcción de mundos:** se trata de una extensión, donde la narrativa se complementa con el mundo real y el mundo digital.
- **Serialidad:** relacionada con la construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos de una historia para ser emitido a través de diferentes entregas.
- **Subjetividad:** se trata de examinar la historia a través de los distintos personajes y puntos de vistas que la conforman.
- **Ejecución:** los trabajos realizados por los fans consiguen obtener posibilidades de convertirse en productos transmedia.

En los estudios basados en la convergencia mediática se ha apuntado que Henry Jenkins es el McLuhan del siglo XXI. La convergencia mediática se trata de un proceso de transmisión cultural y que afecta al uso de los medios de comunicación. De este modo, esta convergencia aúna las posibilidades de acción y participación de los usuarios. Estas teorías son la tesis de los libros e investigaciones de Jenkins. Por lo tanto, el autor (2008: 15) infiere en que la convergencia

«representa un cambio cultural, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos».

En definitiva, el conjunto de los estudios de Henry Jenkins se ha convertido una sustanciosa base teórica para comprender el antiguo paradigma de la comunicación de masas y el inicio de la cultura participativa.

6.2. Introducción a los nuevos formatos narrativos

Las narrativas transmedia son el espacio de negociaciones semánticas. Asimismo, resalta que un proyecto de estas características debe ser creado por uno o pocos visionarios, que debe haber una previsión debido a las distintas plataformas que soportan el producto, y además, hay que asegurar la visión del mundo narrativo sin fracturas (Scolari, 2013).

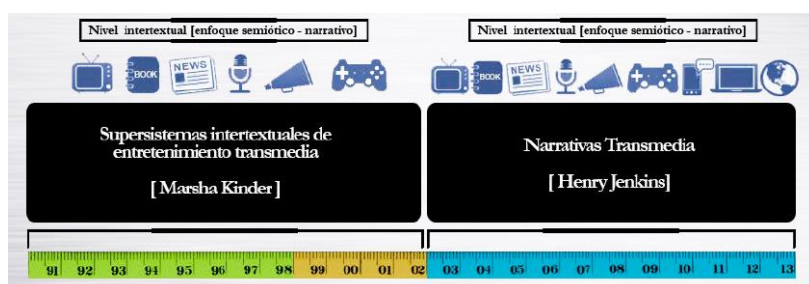


Figura 3: Géneros y formatos alternativos (Montoya, 2013)

A groso modo, las nuevas formas basadas en narrativa transmedia son los siguientes (Tabla 1) (Scolari, 2013):

- Apps: las aplicaciones móviles se alzan como una buena herramienta para generar contenidos y fomentar la interacción de los usuarios.
- Audios: los podcasts se han convertido en un modelo de distribución de contenidos (entrevistas, testimonios, clases, etc.).
- Blog: herramienta indispensable para crear entornos colaborativos y de difusión de contenidos.

- Cómic digital: favorece a la comprensión por sus aspectos visuales, consiguiendo enganchar y entretener al usuario.
- E-books: los libros en papel cambian el soporte a on-line, facilitando el acceso a la lectura.
- Infografías: a través de imágenes, tópicos y esquemas se generan contenidos que facilitan el entendimiento del usuario sobre una materia.
- Juegos: la gamificación, cada vez, es más utilizada para enseñar a través del juego por sus distintas plataformas (web, móviles o tablets).
- Presentaciones: los slides se convierten en una buena forma para divulgar de forma esquemática los contenidos en clase.
- Códigos QR: funciona como enlace y vínculo de la web para acceder a los contenidos.
- Vídeos: con el desarrollo tecnológico se puede crear multiplicidad de vídeos, generados a través de las distintas técnicas narrativas que existen.

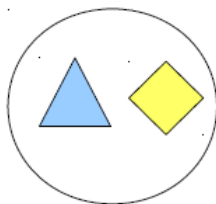
Soporte	Objetivos	Contenido
Televisión	Contar	Eventos principales, precuelas, secuelas, spin off
Cine	Contar	Eventos principales o espaciales, precuelas, secuelas, spin off
Libros	Contar	Eventos principales, precuelas, secuelas, spin off
Cómic	Contar	Precuelas, secuelas, spin off
Webisodios/Mobisodios	Contar	Contenidos intersticiales, spin off, avances, recapitulaciones, anticipos
Apps	Informar/compartir	Contenidos, juegos, geolocalización
Videojuegos	Desafiar/interactuar	Serious games
Redes sociales	Conversar/compartir	Presentación de contenidos, interacción con la

		trama, debate
Wikis	Informar/compartir/intercambiar	Contenidos, información, participación colectiva, presentación de la trama

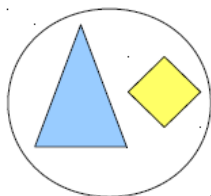
Tabla 1: Nuevos formatos transmedia

Para entender los proyectos transmedia, hay que atender a una serie de modelos catalogados por Dena (2009). En este sentido, la autora diferencia entre:

- Transmedia intracomposicionales: identificados por la coherencia narrativa y una fuerte dependencia entre las partes. En este tipo de modelo convergen dos composiciones diferentes visionados a través de las siguientes imágenes. Para poder comprenderlas hay que anotar que el círculo representa la composición completa del proyecto y las figuras están ligadas a los media que están integrados en el proyecto.

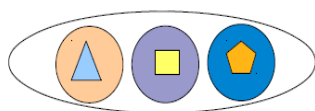


Este modelo está conformado por media con el mismo peso narrativo en la historia. Ejemplo: Una historia comienza en un cómic y finaliza en una Web interactiva.



Esta composición está conformada por un media principal, donde se desarrolla la parte principal de la historia, y el otro media es el encargado de incluir los elementos secundarios a la narración. Ejemplo: La historia se desarrolla en televisión a través de una serie animada.

- Transmedia intercomposicionales: caracterizados por aquellos proyectos que son transmedia por la relación entre los diferentes trabajos. Por lo tanto, no solo hay una macrohistoria, sino que hay múltiples composiciones producidas por diversos autores por lo que cada proyecto se alza como una composición en sí misma.



Esta composición está formada por tres historias. Cada historia se representa de forma coherente y en un medio distinto, enriqueciendo a un universo narrativo en común.

A la hora de producir contenido transmedia, hay que tener en cuenta que el énfasis no está en la producción de piezas adicionales, sino en la exploración de producciones por los autores-lectores. De este modo, a nivel educativo hay que explotar el universo transmedia con el objetivo de conseguir la atención receptiva y de indagación por parte del alumnado.

- Serie Mad Men (etnicidad y roles de género): relato basado en la ficción. La historia se desarrolla a través de Twitter, Slideshare, Linkedin, YouTube, Webisodios y Apple Store, ofreciendo la posibilidad de elegir la aventura que más se adecue a tus gustos.
- Vasily: relato que comienza con un corto de 20 minutos. La propuesta pedagógica se desarrolla a través de un blog, en donde el alumno escribe cartas al protagonista de la historia y a la misma vez publican los contenidos en Instagram y Facebook.
- Tecnologías emergentes: proyecto de investigación transmedia en el que los alumnos investigan sobre un tema, y a partir de ello, comparten los contenidos en las redes sociales (vídeos, listas de reproducción temática, infografías, imágenes, presentaciones, etc.).



En definitiva, este rompecabezas narrativo se alza como una actividad interesante en el aula, debido al análisis de la perspectiva de los personajes, el lenguaje audiovisual y la trama. Además, las expansiones funcionan como un

instrumento para potenciar el desarrollo creativo del alumnado en el marco de colaboración y trabajo en grupo.

6.3. Más allá de la ficción: la biblia transmedia

Un producto transmedia debe presentar una fisionomía compleja para que el consumidor pueda explorar cada una de las tramas del relato. Para ello, hay que prestar especial interés a las extensiones y soportes mediáticos que usemos para presentar este tipo de proyecto (movisodios, webisodios, etc), pero sobre todo, hay que tomar en consideración el desarrollo de una

«biblia transmedia», que recoja detalladamente la producción y planificación con el objetivo de evitar la dispersión narrativa que infieran en la coherencia del mundo ficcional (Scolari, 2013).



Fuente: Biblia Transmedia. Recuperado de: <https://goo.gl/FRCknP>

Según Sánchez (2013), la biblia se alza como un catálogo de instrucciones, determinando los parámetros narrativos y de producción. En este sentido, la biblia abarca todos los componentes necesarios para conformar un servicio multiplataforma. Según Prádanos-Grijalvo (2012), la biblia transmedia se trata de

un documento que recoge los elementos narrativos que conforman un producto transmedia.

Por ello, este documento debe estar cumplimentado por una serie de partes:

Tratamiento

- Lema: se trata del gancho para captar al consumidor.

- Historia de fondo y contexto: describe el entorno, el contexto histórico, la narrativa, etc.
- Sinopsis: idea general del proyecto. Asimismo, se delimitarán los hilos narrativos y los personajes principales.
- Plot points: lista de los elementos centrales de la historia.
- Caracterización y actitud: esta sección describe los caracteres específicos de los personajes, así como la historia, proporcionando el elemento humano y el relato ficcional.
- Guiones: se recomienda anexar ejemplos de escritura de guiones.
- Argumentos/guiones centrados en el usuario: descripción del perfil psicológico del supuesto usuario del proyecto.

Especificaciones funcionales

- Formulario multiplataforma: se trata de una lista que define los soportes utilizados como por ejemplo: Webisodio (contenido de audio o vídeo-serie social de ficción), eje de la comunidad (site que gestiona la comunidad basada en la propiedad intelectual), casual games (aprender jugando-multijugadores masivos), instalación física (edificio físico interactivo fijo), social Tv (redes sociales y vídeo), seious games (videojuegos-objetivos-educación), localizaciones de servicios (contar historias a través de la geolocalización), social media estorytelling (redes sociales-narrativa), mundos 3D (narraciones extensas), mundos virtuales sociales (espacio virtual-socialización) y sitios web estáticos (narrativa ficticia).
- Normas de engagement: se explican detenidamente los aspectos de interfaz desde el punto de vista del usuario.
- Plataformas y canales: lista de plataformas (televisión, teléfonos móviles, tablets, ordenador, etc.) y de canales o servicios (códigos QR, SMS, whatsapp, redes sociales, etc).
- Visión general del servicio: analiza detalladamente cada uno de los canales citados anteriormente.
- Viaje del usuario: se trata de un diagrama que refleja las posibles rutas que puede realizar el usuario.
- Eventos clave: complementa la tabla del viaje, dotándolo con una descripción narrativa de los elementos.
- Cronogramas: combinación de los canales creados con las pautas de cuándo son requeridos.
- Interfaz y branding: perspectiva funcional de los elementos dinámicos del relato como puede ser la marca personal del producto.

Especificaciones de diseño

- Diseño estático: descripción de los ambientes y escenas de la historia.

- Introducción a las directrices de branding y diseño: guía de estilo y diseño.
- Storyboard: diseño, a modo de cómic, que muestre la idea del proyecto narrativo.
- Wireframes: mapas y diagramas que permiten al desarrollador web crear los elementos estructurales para el relato.
- Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes: importante anotar todos los detalles que conformen el proyecto como puede ser la paleta de colores o los gráficos.
- Diseño de estilos en medios: demostración de otros archivos multimedia (audio, video, etc.).
- Lista de activos completa: lista jerárquica y planificación de la producción.

Especificaciones tecnológicas

- Visión tecnológica de la plataforma: justificación del uso de las plataformas elegidas (ordenador, móvil, tablets, consolas especializadas, realidad aumentada, televisión, cine, etc.).
- Arquitectura del sistema: uso de gráficos para defender cómo las plataformas y los canales están conectados entre sí.
- Servicio de construcción de infraestructura: motores multiplataforma (sistemas operativos, entornos de codificación, motores de código abierto, software jugadores, servicios web existentes, formatos).
- Metodología de dispositivos: los dispositivos multiplataforma requieren su propia forma de pensar debido a su constante evolución.
- Gestión de usuarios: definición de cómo se gestionará la recogida de los datos proporcionados por los usuarios.
- Gestión del contenido: administración de los recursos multimedia.
- Codificación y programación: se detallarán los elementos específicos (motores de juegos, interfaces, gestión de datos, etc.).
- Test de calidad: testeo del producto durante su desarrollo.

Marketing

- Objetivos: debe contestar a tres preguntas específicas como son ¿qué desea lograr desde la perspectiva del usuario a través de del servicio?, ¿cuáles son los objetivos desde la perspectiva del equipo creativo? y ¿cuál es el objetivo educativo?
- Indicadores de éxito: delimitar cómo serán medidos los objetivos establecidos.

- Necesidades del usuario: resumen de la originalidad y aporte del producto narrativo.
- Target de la audiencia: señalar el perfil del usuario a través de un desglose demográfico y psicográfico.
- Proyecciones: concretar los beneficios del desarrollo del proyecto.
- Equipo de producción: hay que definir los roles y las responsabilidades de cada individuo en el equipo de trabajo.
- Estado del proyecto y próximos pasos: cronograma de producción.
- Derechos de autor: propiedad intelectual.
- Resumen y llamadas a la acción: presentación en la comunidad como un proyecto narrativo transmedia cuyo fin es utilizar como herramienta de aprendizaje en el aula.

Para concluir hay que destacar que, el diseño de un proyecto transmedia ha conseguido que se creen universos alrededor de la historia. De este modo, el equipo de creadores debe plantear, de manera muy rigurosa, en qué universo van a desarrollar la historia y qué tipo de narración y formato van a presentar. En esta misma línea, hay que planificar el producto basándonos en el mundo de la historia, la trama principal y secundaria, los personajes principales y secundarios, las plataformas y contenidos, la audiencia y los modelos de difusión.

6.4. Nuevas ventanas, nuevas posibilidades

La clave principal a la hora de crear una narrativa transmedia es diseñar un universo narrativo conformado por diferentes plataformas que aporten significado al relato. Asimismo, hay que atender a la diversidad, que se le presenta al usuario, no solo desde un mundo ficcional, sino también como un producto docente. Sin duda, este tipo de proyecto tiene una cierta autonomía en comparación con otros formatos narrativos, ya que no es lo mismo la lectura de un cómic como la interacción producida en una aplicación digital. De este modo, esta metodología de producción ofrece al usuario una experiencia, donde no solo son consumidores, sino que también participan de forma activa en la construcción del relato.

Según Bakioglu (2009: 320), «narrar consiste, cada vez más, en el arte de construir universos» y ejemplo de ello, son las diversas novelas, historias o películas seriadas.

Además, a esta tesis hay que sumarle la expansión de los contenidos a través de las múltiples plataformas y soportes que conocemos en la actualidad. La narrativa se ha convertido en el elemento más predominante en los contextos

educativos por su habilidad de registrar y contar hechos específicos, y por ofrecer la posibilidad de obtener exploraciones pasadas e imaginar escenarios futuros en comunidad. En efecto, la convergencia tecnológica ha jugado un papel importante en la conformación y desarrollo de la cultura, alentando al uso de procesos transmedia con el objetivo de expandir las historias en diferentes plataformas y soportes para que lleguen al máximo número de usuarios (Rodríguez, 2014).

Múltiples investigadores relacionados con la narrativa transmedia han recalcado que existen dos problemas en el aula:

por un lado, la distancia establecida entre los modelos teóricos y el mundo exterior; y por otro lado, la característica impersonal del modelo de aprendizaje, donde el profesor y el alumno carecen de vínculos interpersonales (Ribeiro, Moreira y Pinto da Silva, 2014). En este sentido, este nuevo proyecto educativo procura combatir ambas situaciones.

Según Lambert (2006), el uso de la narrativa en la escuela ha conseguido propulsar muchas de las áreas educativas, ofreciendo ventajas para el entendimiento y la integración social de los alumnos. Por lo tanto, a raíz de esta afirmación, podemos señalar los beneficios que se pueden encontrar:

- Favorece el recuerdo y la memoria.
- Vincula las emociones y la empatía con la historia.
- Atenúa el aprendizaje reflexivo.
- Promueve el uso del pensamiento y el diálogo.
- Impulsa el pensamiento crítico.
- Motiva a la audiencia.
- Construye conocimiento a partir de la experiencia de otros usuarios.
- Impulsa la identidad del alumno a través de la conformación de comunidades multiculturales.
- Provee la asimilación de los diferentes puntos de vista.
- Mejora la competencia de la comunicación lingüística.
- Alienta al empleo de los recursos TIC y dispositivos multimedia.
- Favorece la creatividad e imaginación de los estudiantes.
- Ayuda a la adaptación de los nuevos procedimientos en la enseñanza educativa.

Por otro lado, el reto de la narrativa transmedia radica en el desarrollo de la historia y cómo convertirla en un formato multimedia. Por lo tanto, desde una mirada crítica, hay que destacar también ciertas desventajas que presenta este tipo de narrativa:

- Algunos usuarios no poseen creatividad para la construcción de historias.
- Delimitaciones técnicas para la producción de las narraciones.
- Factores poco explotados: la economía verbal, coherencia, poca ambigüedad, prejuicios, sensibilidad, innovación y enseñanza.
- Insuficiente competencia mediática para llevar a cabo este tipo de proyecto en educación.
- Falta de modernización de los métodos didácticos de acuerdo con las nuevas tendencias.

Se puede resumir destacando que, la narrativa transmedia permite que el usuario se sumerja en la historia, fomentando su implicación en la trama. Por su parte, desde el ámbito educativo, el alumno consigue alfabetizarse digitalmente en la construcción y desarrollo de los nuevos contenidos digitales y multimedia a través del factor motivacional. En este sentido, este proyecto ayuda a crear entornos de aprendizaje a través del uso de los múltiples medios de comunicación existentes con el fin de enseñar en la utilización de éstos a través de la conformación de una conciencia crítica adecuada.



Fuente: Uso de la narración digital. Recuperado de <https://goo.gl/oKUNim>

Evaluación de la unidad

Metodología docente:

- Clases teóricas: Mediante la exposición oral del profesor, se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura en modalidad on-line. Las clases son el punto de partida para el estudio, reflexión y análisis de cada uno de los temas propuestos.
- Clases prácticas: En estas clases el profesor aplicará modelos de análisis y comentarios narratológicos de textos y piezas seleccionadas, guiando a los estudiantes en la realización de las tareas que se les piden en los ejercicios de esta naturaleza.
- Tutorías: En ellas se aclararán dudas y orientará a los estudiantes acerca de los contenidos teóricos y/o prácticos que se desarrollarán en las diferentes actividades.
- Trabajo del alumnado: Estudio de los contenidos, y elaboración de los trabajos tanto teóricos como prácticos afines.
- Aula virtual. El seguimiento adecuado de la asignatura se apoyará a través de Blackboard, desde donde podrán acceder a los contenidos.

Evaluación de la asignatura:

Con el fin de evaluar al alumnado en la adquisición de conocimientos y competencias de la asignatura, se llevará a cabo un sistema de evaluación diversificado compuesto por las siguientes herramientas:

- Pruebas escritas: para medir las competencias relacionadas con la comprensión del conocimiento en la materia se realizarán exámenes tipo test, informes y diarios de clase o trabajos escritos.
- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura.
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase. Es imprescindible la asistencia y participación en todas las actividades formativas en cada uno de los módulos que constituye la asignatura.

Bibliografía

- Bakioğlu, B. S. (2009). *The business of storytelling: Production of works, poaching communities, and creation of story worlds*. Tesis doctoral inédita. Bloomington: Indiana University.
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Tesis doctoral inédita. Australia: Universidad de Sidney (<https://goo.gl/RpkLCE>)

- Ferrarelli, M. (2015). La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. *Lenguas Vivas*, 11, 8-18.
- Henry Jenkins (2017). *Biografía* (<https://goo.gl/oRkW2p>) (2017-10-17).
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Los 7 principios de la narrativa transmedia* (<https://goo.gl/S53s1>) (2017-10-17)
- Jenkins, H. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Lacasa, P. (2010). Entrevista a Henry Jenkins: Cultura participativa y nuevas alfabetizaciones. *Cuadernos de pedagogía*, (398), 52-56.
- Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Montoya, D. (2013). Géneros y formatos alternativos en la cultura de convergencia: ¿Hacia un periodismo transmedia?. IV Encuentro Nacional Red Periodismo de Hoy (<https://goo.gl/h2rB1c>) (2017-10-20).
- Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Comunicar*, 17(33), 25-33.
- Prádanos-Grijalvo, E. (2012). Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma (<https://goo.gl/66gWnn>) (2017-10-18)
- Ribeiro, S., Moreira, A. & Pinto da Silva, C. (2014). *Digital Storytelling: Emotions in Higher Education*. XI International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA, 2014) (<https://goo.gl/WZF4wy>) (2017-10-19).
- Rodríguez, J. M. C. Retos para investigar el aprendizaje y las narrativas ficcionales transmedia. XII Congreso ALAIC (<https://goo.gl/AMs9vf>) (2017-10-19)
- Sánchez, C. C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y comunicación social*, 18, 561-574.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta