

PROGRAMA DE CURSO

INFORMACIÓN GENERAL

Información del curso

Nombre del Curso: Narrativas Digitales

Código: CPER1801

Créditos: 2

Periodo: 2025-10 (ciclo 1)

Horario: martes y jueves de 2:00 pm a 4:00 pm

Salón: R_111

Información del profesor

Nombre del profesor: Jaime Andrés Rodríguez Gómez

Correo electrónico del profesor: j.rodriguezgomez@uniandes.edu.co

Horario de atención del profesor: cita previa por correo electrónico

Monitora 1: Alejandra Jaramillo Romero

Correo electrónico de la monitora 1: a.jaramillor2@uniandes.edu.co

Monitor 2: Alejandro Izquierdo Yepes

Correo electrónico del monitor 2: a.izquierdo@uniandes.edu.co

PRESENTACIÓN DEL CURSO

Descripción:

Las narrativas digitales constituyen un vasto y diverso campo de prácticas creativas, expresivas, informativas y comunicacionales, profundamente influenciado por la *lógica constitutiva de Internet* y la constante evolución de los medios, plataformas y tecnologías digitales. Este entorno digital no solo proporciona nuevas *plataformas* para la narración, sino que también transforma la manera en que las historias son creadas, distribuidas y experimentadas. La digitalización del mundo dinamiza también los procesos de *hibridación de lenguajes*, creación de *nuevas formas narrativas* y *mezcla de códigos culturales*, permitiendo la *convergencia de medios* y la exploración de narrativas *interactivas* y *participativas*.

La medialidad digital se caracteriza por sus *affordances* específicos, que, en contraste con los medios físicos y analógicos, dan lugar a narrativas no lineales, inmersivas, intermedia, transmedia, en red, y producidas mediante prácticas colaborativas, remix, programación creativa, experimentación y hackeo. No obstante, la manera en que se apropian las tecnologías, dispositivos y herramientas para narrar depende no solo de configuración tecnológica, sino también de los paradigmas culturales. Cada tecnología refleja un modo de pensar que cataliza su desarrollo y las formas en que se apropian y usan reflejan actitudes latentes en la cultura. Así como el *hipertexto* encuentra sus raíces en

experimentos narrativos escriturales, los retos virales que circulan en redes sociales encuentran su origen en las performances del siglo XX.

Desde este marco, este curso se propone como un espacio introductorio a las relaciones entre las *formas de narrar*, los *medios* y las *tecnologías digitales*. A lo largo del curso se analizará la evolución de estas relaciones con especial atención por el desarrollo de Internet, y se estudiarán diversas formas narrativas y de experiencia posibles que emergen de determinadas interfaces, dispositivos y plataformas, siguiendo el famoso aforismo de McLuhan de “el medio es el mensaje”. Además, se abordarán los procesos de producción en relación con públicos, formatos, temporalidades y ámbitos de práctica.

Palabras claves:

Narrativa digital, Cultura digital, Tecnologías emergentes, Hipertextualidad, Hipermediaciones, *Affordances* de los medios digitales.

Objetivo del área (Tecnología):

Profundizar en la comprensión de los modos actuales de operar y narrar en los entornos mediáticos digitales, articulando distintos niveles de análisis teniendo como eje central la influencia de la tecnología y las modificaciones y retos que ésta proporciona.

Resultados de aprendizaje:

- Reconocer las condiciones tecnológicas y culturales en la historia de los medios que habilitan e inciden en la explosión y democratización de la narración digital en el presente.
- Comprender las características y referentes narrativos (predigitales y posdigitales) presentes en los medios digitales en relación y contraposición con los medios masivos.
- Aplicar distintos criterios de análisis para aproximarse de manera crítica y creativa al estudio de un caso específico.
- Analizar medios y narrativas digitales desde una perspectiva crítica y compleja que problematice la influencia en un contexto de acción determinado.
- Construir un producto digital para la presentación creativa y argumentativa de un problema o fenómeno relacionado con las narrativas digitales mediante análisis de casos.

Metodología:

Cada semana se abordará un tema específico a través de preguntas clave que generen reflexión y debate. El curso combinará lecturas, discusiones grupales, análisis de referentes y ejercicios prácticos, tanto creativos como críticos. Los productos digitales resultantes, concebidos como parte de un proceso de “pensar haciendo”, deberán evidenciar una apropiación crítica y reflexiva de los conceptos y cuestiones planteadas, al mismo tiempo que reflejar un enfoque narrativo creativo.

Evaluación:

La evaluación final del curso comprende los siguientes componentes:

1. **De safari por la red** – 30% [Formato multimedia] Sesión 8
2. **Diccionario memético de narrativas digitales** – 30% [Formato gráfico escritural] Sesión 12
3. **Las narrativas en el mundo digital contado por un sapiens a un neandertal** – 40% [Formato audiovisual] Sesión 16
4. **Controles de lectura** - 15% [Día aleatorio]
5. **Análisis de proyectos** - 10% [Algunos en clase y otros en casa]
6. **Participación en clase** - 10% [Intervenciones en las discusiones]

Para tener en cuenta

Asistencia: La asistencia a las sesiones es obligatoria. Llevaremos registro de esto, y, siguiendo con las reglamentaciones de la Universidad, quienes fallen al 20% o más del curso lo perderán.

Notal final: La nota final no se aproximará al decimal (.5) sino que quedará tal cual la arroje la sumatoria de todas las notas del semestre. Los reclamos de nota de un trabajo se deben presentar y sustentar por correo electrónico en los siguientes 5 días de entregada la nota. Las calificaciones se entregan en un periodo de máximo 10 días hábiles después de recibida la entrega.

CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES POR SEMANA

Semana 1 Introducción a las Narrativas Digitales

¿Qué son las narrativas digitales y cómo se diferencian de las narrativas tradicionales?

Sesión 1 / martes 21 de enero

Presentación del curso. Arquitectura de una narrativa digital. Hacia una definición colaborativa y expandida.

Sesión 2 / jueves 23 de enero

Hipermediaciones. Convergencia de medios.

Lectura: Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa. Pág. 69 – 118.

Semana 2 Los medios digitales y sus cualidades intrínsecas

¿Cuáles son los *affordances* del medio digital y cómo influyen en la experiencia narrativa?

Sesión 3 / martes 28 de enero

Los principios de los nuevos medios.

Lectura: Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios* (N. Fernández Gutiérrez, Trad.). Editorial Paidós. Pág. 63 – 95.

Sesión 4 / jueves 30 de enero

Affordances de los medios digitales. Procesos para la materia digital.

Lectura: Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Updated ed.). The MIT Press. Pág. 113 – 119.

Semana 3 Narración salvaje y manipulación de códigos culturales

¿Cómo circulan y mutan las narrativas digitales en los flujos informacionales y cómo intervienen en la cultura?

Sesión 5 / martes 4 de febrero

Participación con tácticas salvajes. Condición circulatoria de las imágenes.

Lectura: Tanni, V. (2023). *Memestética*. Turner. Pág. 47 – 72.

Podcast: Radio Ambulante. (2023, octubre 17). *Mi abuela es un meme* [Episodio de podcast]. En Radio Ambulante. <https://radioambulante.org/audio/mi-abuela-es-un-meme>

Sesión 6 / jueves 6 de febrero

Desinformación y posverdad

Podcast: Carrión, J. (2021, 5 de enero). *Capítulo ocho: Posverdad* [Audio de pódcast]. En *Solaris*.

Podium Podcast. <https://www.podiumpodcast.com/podcasts/solaris-podium-os/episodio/3097602/>

Lectura: Marín García, B. (2019). *La tiranía del clic*. Turner. Pág. 23 – 35.

Semana 4 Lenguajes, formas narrativas y modos de recepción

¿Cómo se hibridan los lenguajes y tecnologías y cómo ello da lugar a formas de narración?

Sesión 7 / martes 11 de febrero

Hipertexto y estética hipertextual

Lectura: Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa. Pág. 213 – 241.

Sesión 8 / jueves 13 de febrero

Nuevas formas narrativas

Lectura: Sánchez López, I., Pérez-Rodríguez, A., Fandos-Igado, M. (2020). The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processed on new narrative forms. *Heliyon*, 6(9).

DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809>

Entrega 1 – De safari por la red [13 de febrero]

Semana 5 Producción y procesos creativos entre la ficción y la no ficción

¿Cómo se lleva a cabo un proyecto de narrativa digital desde la conceptualización hasta la producción y cómo se pone en tensión o se diluye el límite entre realidad y ficción?

Sesión 9 / martes 18 de febrero

Tensión entre métodos y flujos de trabajo rígidos y procesos flexibles y no lineales.

Sesión 10 / jueves 20 de enero

Herramientas y criterios para la toma de decisiones. De lo abstracto a lo concreto. Estrategias narrativas.

Lectura: Freixa, P., Sora, C., Soler-Adillón, J., & Ribas, J. I. (2014). Snow Fall y A Short History of the Highrise: dos modelos de comunicación audiovisual interactiva del New York Times. *Textual & Visual Media*, 1(7), 185-206. Recuperado de

<https://textualvisualmedia.com/index.php/txtvmedia/article/view/89>

Semana 6 Campos de acción y lugares de enunciación

¿Qué rol juegan las narrativas digitales en distintos ámbitos y en la esfera pública, desde este lado del mundo, especialmente en Colombia y América Latina?

Sesión 11 / martes 25 de febrero

Participación lúdica y activismo en red(es)

Lectura: Laddaga, R. (2019). Espacios públicos y juegos digitales. En G. Speranza (Comp.), *Futuro presente: Perspectivas desde el arte y la política sobre la crisis ecológica y el mundo digital* (pp. 117-126). Siglo XXI Editores.

Sesión 12 / jueves 27 de febrero

Las narrativas digitales en las humanidades y la educación

Lectura: Barber, J. F. (2016). Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1181037>

Semana 7 Complementariedad entre historias y mundos

¿Dónde empieza y dónde termina una narrativa digital?

Sesión 13 / martes 4 de marzo

(Re)narrar y expandir mundos

Video: TED. (2015, noviembre 12). *Cómo crear un mundo de ficción - Kate Messner* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZQTQ5bjecLg>

Sesión 14 / martes 6 de marzo

Producciones y estrategias narrativas transmedia

Lectura: Pratten, R. (2019). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners* (2nd ed.). Focal Press.

Entrega 2 – Diccionario memético de narrativas digitales [6 de marzo]

Semana 8 Relatos de anticipación

¿Cómo los nuevos desarrollos tecnológicos están impactando las narrativas digitales y qué desafíos y oportunidades suscitan las Inteligencias Artificiales para el campo?

Sesión 15 / martes 11 de marzo

Las IA en las narrativas digitales

Sesión 16 / martes 13 de enero

Socialización de proyecto final y cierre del curso

Entrega 4 – Las narrativas en el mundo digital contado por un sapiens a un neandertal [13 de marzo]

BIBLIOGRAFÍA

Barber, J. F. (2016). Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1181037>

Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.

Bizzocchi, J. (2005). Run Lola Run: Film as database narrative. *Fourth Media in Transition Conference*, Cambridge, MA, MIT.

Blom, P. (2023). *El gran teatro del mundo* (D. Najmías, Trad.). Anagrama.

Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.

BrandJuice. (2012, 11 de noviembre). *A Whiteboard History of Storytelling* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/p6E8jpFasR0?si=Xdt4Box495T2z1ZH>

Carrión, J. (2021, 5 de enero). *Capítulo ocho: Posverdad* [Audio de pódcast]. En *Solaris*. Podium Podcast. <https://www.podiumpodcast.com/podcasts/solaris-podium-os/episodio/3097602/>

Cuesta, M. (2015). *La Rue del Percebe de la Cultura y la niebla de la cultura digital*. Consonni.

Fernández Giordano, F. (Ed.). (2020). *Cíborgs, zombis y quimeras: La cibercultura y las cibervanguardias*. Holobionte Ediciones.

Freixa, P., Sora, C., Soler-Adillón, J., & Ribas, J. I. (2014). Snow Fall y A Short History of the Highrise: dos modelos de comunicación audiovisual interactiva del New York Times. *Textual & Visual Media*, 1(7), 185-206. Recuperado de <https://textualvisualmedia.com/index.php/txtvmedia/article/view/89>

Gladwell, M. (2021). Por qué la revolución no será tuiteada. *El Malpensante*, republicado por *The Clinic*. [Por qué la revolución no será tuiteada](#)

González, S., Cruz, R., & García, M. (Eds.). (2021). *Vocabulario crítico para los estudios intermediales: Hacia el estudio de las literaturas extendidas*. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras. http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL_UNAM/5830

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Herder Editorial.

Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra Editora.

Laddaga, R. (2019). Espacios públicos y juegos digitales. En G. Speranza (Comp.), *Futuro presente: Perspectivas desde el arte y la política sobre la crisis ecológica y el mundo digital* (pp. 117-126). Siglo XXI Editores.

López-Delacruz, S. (2023). Un vínculo paradójico: narrativas audiovisuales generadas por inteligencia artificial, entre el pastiche y la cancelación del futuro. *Hipertext.net*, (26), 31-35.
<https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.05>

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios* (N. Fernández Gutiérrez, Trad.). Editorial Paidós.

Marín García, B. (2019). *La tiranía del clic*. Turner.

Martín Prada, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Ediciones Akal.

Maté, D. (2019). Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras. *In Mediaciones De La Comunicación*, 14(1), 129–150. <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2889>

Ministerio de Cultura & Poliedro. (2019). *Manual de Narrativas Digitales Vol. 1*. Ministerio de Cultura de Colombia. <https://conectacultura.co/sites/default/files/2021-11/ManualNarrativasDigitalesVOL1.pdf>

Ministerio de Cultura & Poliedro. (2020). *Manual de Narrativas Digitales* (2ª ed.). Ministerio de Cultura de Colombia. https://conectacultura.co/sites/default/files/2021-12/Manual%20de%20Narrativas%20Digitales%202020_0.pdf

Millás, J. J. (2019). *La vida contada por un sapiens a un neandertal*. Editorial Planeta.

Mollick, E. (2024). *Cointeligencia: Vivir y trabajar con la IA*. Conecta.

Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Updated ed.). The MIT Press.

Odin, J. K. (1997). *Electronic Revolution*. University of Hawaii at Manoa. Recuperado de https://www.hawaii.edu/aln/lit_imp.htm

Pereyra, I. (2024). *Universal Principles of UX*. Rockport Publishers.

Pratten, R. (2019). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners* (2nd ed.). Focal Press.

- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, (6), 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Sánchez López, I. (2020). *Narrativas en la era digital: Mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z* [Tesis de doctorado, Universidad de Huelva]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva. <https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/18989>
- Sánchez López, I., Pérez-Rodríguez, A., Fandos-Igado, M. (2020). The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processed on new narrative forms. *Heliyon*, 6(9). DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809>
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.
- Scolari, C. A., & Rapa, F. (2021). *Media evolution: Sobre el origen de las especies mediáticas*. Ediciones Uniandes.
- Sethi, K. S. (2021). *Digital storytelling: The rise of user-generated content*. New Degree Press.
- Speranza, G. (Comp.). (2019). *Futuro presente: Perspectivas desde el arte y la política sobre la crisis ecológica y el mundo digital*. Siglo XXI Editores.
- Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan: La tecnología, extensión y amputación del ser humano. *Infoamérica: Iberoamerican Communication Review*, 7(8), 61-80
- Tanni, V. (2023). *Memestética*. Turner.
- TED. (2015, noviembre 12). *Cómo crear un mundo de ficción - Kate Messner* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZQTQSubjeLg>
- The Telegraph (2015). *How Youtube Changed the World*. <https://s.telegraph.co.uk/graphics/projects/youtube/>
- Treré, Emiliano (2020). *Activismo mediático híbrido*. Bogotá: FES. Rothman, Lily (2018).
- Trillo-Domínguez M. y Alberich-Pascual J. (2020). Análisis y tipificación de formatos emergentes en el ciberperiodismo español: de la adaptación multimedia a la disrupción transmedia. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(1), 367-375. <https://doi.org/10.5209/esmp.67317>
- Tubau, D. (2011). *El guion del siglo 21: El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Alba Editorial.