

## PROGRAMA DE CURSO

### INFORMACIÓN GENERAL

#### Información del curso

Nombre del Curso: Narrativa Multimedia

Código: CPER2501

Créditos: 2

Periodo: 2023-11 (ciclo 1)

Horario: lunes y miércoles de 9:00 am a 10:50 am

Salón: T\_301 / T\_201

#### 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: Valeria Piña Martínez

Correo electrónico de la monitora: v.pina@uniandes.edu.co

### PRESENTACIÓN DEL CURSO

#### Descripción:

Narrar en la era digital implica en un nivel general hacer uso de plataformas y herramientas de creación y difusión de contenido a través de Internet con el propósito de contar historias. Sin embargo, es mucho más que esto, ya que las posibilidades de creación en Internet son diversas, por un lado, gracias a la materialidad digital —programable, combinable, variable y actualizable— de los medios computacionales, y por otro, a la estructura hipertextual, no lineal, interactiva, algorítmica, navegable y en red que caracteriza a la web. Narrar en/a través de/con/para Internet, de manera crítica y creativa, supone apropiar plataformas y herramientas en su dimensión técnica, conociendo sus posibilidades y limitaciones narrativas. Implica también abordar la creación narrativa desde la convergencia de lenguajes (escrito, sonoro, corporal y audiovisual) y desde la experimentación práctica en torno a paradigmas de creación propios de Internet. Por lo anterior, el curso se propone como un espacio para explorar el lenguaje multimedia en diálogo con prácticas creativas surgidas y consolidadas gracias a Internet, mediante ejercicios de apropiación crítica de plataformas de diseño y publicación de contenido y mediante la escritura y manipulación de código en los lenguajes de programación principales que constituyen la web (HTML, CSS y JS).

**Objetivo del área:**

- Desarrollar habilidades técnicas y narrativas orientadas a la creación en circuitos de internet y espacios digitales, a partir de la integración de múltiples medios y lenguajes.

**Resultado de aprendizaje:**

- Desarrollar un relato multimedia, cuya estructura y elementos se integren de manera coherente, implementando medios, formatos y herramientas con criterio y desde una conducta creativa experimental y crítica.

**Metodología:**

El curso será esencialmente práctico y estaremos experimentando todo el tiempo con herramientas y plataformas diversas, en algunos casos programando o manipulando código y en otros casos apropiando plataformas existentes para construir relatos cortos bajo estructuras narrativas características del lenguaje multimedia. Habrá momentos de revisión y análisis de referentes, y otros momentos de discusión colectiva sobre las posibilidades de aplicación. Cada semana se explicarán temas nuevos a partir de ejemplos y se realizarán ejercicios prácticos en clase basados en la imitación de lo que se explique, haciendo variaciones sobre los mismos. Deberán poner en práctica los conceptos y elementos abordados, según parámetros específicos en cada una de las entregas, manteniendo un espacio de libertad creativa para explorar y proponer. Habrá ejercicios individuales y grupales, y se presentará un proyecto final grupal.

**Evaluación:**

La evaluación final del curso comprende los siguientes componentes:

- Criatura digital en HTML y CSS a partir de remix de imágenes (Glitch) – 15%
- Relato de estructura ramificada y no lineal (Twine) – 20%
- Gabinete de curiosidades basado en pop-ups (Glitch) – 25%
- Reportaje / Documental de ficción basado en hechos reales (Glitch) – 30%
- Participación – 10%

**Criterios de evaluación:**

Cada ejercicio tendrá sus propios criterios de evaluación. Sin embargo, en general se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Implementación de los temas técnicos y conceptuales abordados.
- Experimentación creativa de los modos en que se complementan los distintos lenguajes.
- Coherencia narrativa y ejecución técnica de los relatos contruidos.

**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 la narrativa multimedia

**Sesión 1:** Presentación del curso. Revisión de referentes que ejemplifiquen maneras de apropiar plataformas existentes para crear y publicar contenido digital; y maneras de construir espacios digitales mediante la programación, a la luz de paradigmas teóricos vinculados a la creación en Internet. Aproximación a Storymap.

Herramientas: Storymap - <https://storymap.knightlab.com/>

Entregable: Historia personal basada en geolocalización usando Storymap.

**Sesión 2:** Introducción a HTML y CSS. Aproximación a la estructura básica de una página web. Remix como práctica creativa.

Herramientas: Glitch - <https://glitch.com/>

Entregable: Creación de collage digital

### Semana 2: La web como lienzo para mezclar

**Sesión 3:** Introducción a la programación creativa en HTML y CSS. Creación de un personaje basado en collage.

Herramientas: Glitch - <https://glitch.com/>

**Sesión 4:** Desarrollo de Criatura digital.

Herramientas: Glitch - <https://glitch.com/>

Entregable: Criatura digital

### Semana 3: No linealidad, hipertextualidad y navegación en red

**Sesión 5:** Presentación de referentes de narración no lineal basada en la web. Aproximación creativa a Twine. Apropiación y uso de plataformas de creación existentes. Creación de microrrelato hipertextual basado en texto e imagen.

Herramientas: Twine - <https://twinery.org/>

Entregable: Avance de microrrelato hipertextual

---

**Sesión 6:** Creación de microrrelato hipertextual basado en texto e imagen.

Herramientas: Twine - <https://twinery.org/>

Entregable: Relato hipertextual ramificado

---

#### **Semana 4: Simultaneidad y profundidad en capas de información emergente**

**Sesión 7:** Diagramación y organización de contenido usando contenedores. Diseño de niveles de información. Prototipado en procesos de diseño de experiencia de usuario. Estados potenciales y accesibles.

Herramientas: Figma - <https://www.figma.com>

Entregable: Construcción de mockup de gabinete de curiosidades en Figma.

---

**Sesión 8:** Programación de pop-ups. Del prototipo al desarrollo. Gramática del lenguaje interactivo.

Herramientas: Figma - <https://www.figma.com>

Entregable: Desarrollo del sitio web de gabinete de curiosidades siguiendo el mockup realizado.

---

#### **Semana 5: Simultaneidad y profundidad en capas de información emergente**

---

**Sesión 9:** Desarrollo de gabinete de curiosidades.

Herramientas: Glitch - <https://glitch.com/>

Entregable: Avance de gabinete de curiosidades.

---

**Sesión 10:** Desarrollo de gabinete de curiosidades.

Herramientas: Glitch - <https://glitch.com/>

Entregable: Gabinete de curiosidades

---

## **Semana 6: Narrativa multimedia en el cruce entre ficción y no ficción**

---

**Sesión 11:** Conceptualización a partir de los ejercicios realizados. Formatos y elementos de narración documental multimedia. Estrategias de verosimilitud. Estructuras y técnicas narrativas de reconstrucción.

Entregable: Alternativas para el proyecto final (Reportaje / Documental de ficción basado en hechos reales).

---

**Sesión 12:** Desarrollo de proyecto final.

Entregable: Conceptualización y plan de trabajo.

---

## **Semana 7: Proyecto final**

---

**Sesión 13:** Desarrollo de proyecto final.

Entregable: Avance.

---

**Sesión 14:** Desarrollo del proyecto final. Asesorías y retroalimentación.

Entregable: Avance.

---

## **Semana 8: Proyecto final**

---

**Sesión 15:** Desarrollo del proyecto final. Asesorías y retroalimentación.

Entregable: Pre entrega del proyecto.

---

**Sesión 16:** Presentación del proyecto. Exposición colectiva.

Entregable: Proyecto final terminado y funcionando.

---

## **BIBLIOGRAFÍA**

Antonelli, P. (2011). *Talk to Me*. En: *Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects*. MoMA. Disponible en:

<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/essay/>

Braidotti, R., & Hlavajova, M. (2020). *Posthuman glossary*. London: Bloomsbury Academic.

Brea, J. (2009), *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Disponible en: [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=8](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=8)

Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on interactive storytelling*. 2nd. Edition. New Riders.

Garrett, J. (2011). *The elements of user experience*. Berkeley, CA: New Riders.

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. Disponible en:

[http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL\\_UNAM/5830](http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL_UNAM/5830)

Guarinos, V. & Gordillo Álvarez, I. (2010). El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria. Universidad de Sevilla. Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. IX Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática. Disponible en <https://idus.us.es/handle/11441/25627>

Kozak, C., & Castromán, E. (2015). *Tecnopoéticas argentinas*. Buenos Aires: Caja Negra.

Moreno, I. (2012) Narrativa hipertexto y transmedia. *Creatividad y discursos hipertexto*. Editum. Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, Murcia, pp. 21-40. ISBN 978-84-15463-44-3. Disponible en <https://eprints.ucm.es/id/eprint/45471/>

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Murray, J. (2012). *Inventing the medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge: The MIT Press.

Pozzoni, E. (2021). Narrativa multimedia y nuevas formas de comunicación digital: el fenómeno del chat fiction en la literatura de terror. *El Toldo de Astier*, 12 (22), 82-92. En *Memoria Académica*.

Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.12867/pr.12867.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12867/pr.12867.pdf)

Quaranta, D. (2011). *La perspectiva postmedia*. Disponible en:

<http://www.tintank.es/2011/02/04/la-perspectiva-postmedia/>

Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, (6), 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>

Redström, J. (2005) On Technology as Material in Design, *Design Philosophy Papers*, 3:2, 39-54.  
<http://dx.doi.org/10.2752/144871305X13966254124275>

Rice, C., LaMarre, A., Changfoot, N. & Douglas, P. (2020) Making spaces: multimedia storytelling as reflexive, creative praxis, *Qualitative Research in Psychology*, 17:2, 222-239, Disponible en:  
<https://doi-org.ezproxy.uniandes.edu.co/10.1080/14780887.2018.1442694>

Sapega, M. (2022). How to get started with multimedia storytelling. Recuperado de  
<https://shorthand.com/the-craft/tips-tools-guides-for-multimedia-storytellers/>

Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2013). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación interactiva*. Buenos Aires: Gedisa.

Soegaard, M., (2022). *Interaction Styles*. Ch. 26. The Glossary of Human Computer Interaction. The Interaction Design Foundation.

Stevens, J. (2022). Multimedia Storytelling: learn the secrets from experts. Recuperado de:  
<https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>

Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan. *Infoamérica*, nº 7-8, pp. 61-80.

Van Krieken, K. (2018). Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring Narrative Techniques in Snow Fall. *Information*, 9(5), 123. MDPI AG. Recuperado de  
<http://dx.doi.org/10.3390/info9050123>