



Guía Docente

Workshop Creación de Contenidos *Transmedia*

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2024-25

Los *workshops* son actividades formativas que el estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor En este *workshop* deberás ser capaz de desarrollar un plan de contenidos *transmedia* y enviarle un mensaje a una audiencia. Para ello, se identificarán las diferentes posibilidades *transmedia* y se crearán diferentes formatos audiovisuales (*micropodcast* y videos cortos, entre otros). El/la alumno/a conocerá las claves para hacer que nuestro producto sea atractivo para un target específico y así adaptar nuestro *storytelling*. La narrativa multicanal es una forma seductora de acercarnos a nuestra audiencia y por ello aprenderemos sobre formatos y plataformas.

Contenido

Tema 1: Introducción al *transmedia*.

- ✓ ¿Qué es '*transmedia*' y para qué se utiliza?
- ✓ ¿Cuándo nace?, casos de éxito.
- ✓ La importancia dentro de la estrategia de contenidos.

Tema 2: Participar en el desarrollo de un relato multicanal.

- ✓ Los mejores formatos del marketing de contenidos.
- ✓ El proceso creativo: de la idea inicial a la/s pantalla/s.

EVALUACIÓN

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Sistema de Evaluación Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**
- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*
- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.



- A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.
- A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de *Moodle*.
- A comunicarse con el/la docente exclusivamente:
 - *Vía Moodle*.
 - Personalmente en el aula.

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no** se contemplan **ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación**.

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como mínimo en el 80% de las sesiones. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos EXCLUSIVAMENTE si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual (obligatoria)	El/la estudiante realizará diferentes prácticas de formato audiovisual. Su <i>storytelling</i> estará interconectado para que la estrategia en redes sociales sea <i>transmedia</i> . Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes. (obligatoria)	Creación de un proyecto, producción de contenidos y desarrollo de una estrategia <i>transmedia</i> original, decidiendo en qué plataformas de audio y video alojar cada contenido. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

Bibliografía

- Calvo, I. G. (2013). La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social. *Journal of communication*, 1, 58-79.
- Gutiérrez, A. (2003). Alfabetización digital. Algo más que botones y teclas. Barcelona: Gedisa.
- McKee, R. (2013). El guión: Story (9ª edición). Alba Editorial.