



20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

MORENO,

7 JUN 2015

VISTO el Expediente N° UNM:0000408/2015 del Registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO; y

CONSIDERANDO:

Que el REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO, aprobado por Resolución UNM-R N° 37/10 y sus modificatorias, el que fuera ratificado por el Acta de la Sesión Ordinaria N° 01/13 del CONSEJO SUPERIOR de fecha 25 de Junio de 2013, establece el procedimiento para la aprobación de las obligaciones curriculares que integran los Planes de Estudios de las carreras que dicta esta UNIVERSIDAD NACIONAL.

Que conforme lo dispuesto en el citado REGLAMENTO GENERAL, se ha elevado una propuesta de Programa de la asignatura: TALLER OPTATIVO: TALLER DE TRANSMEDIA Y DOCUMENTAL INTERACTIVO (3263), del ÁREA: FORMACIÓN COMPLEMENTARIA, correspondiente CICLO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS de la carrera LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, de esta UNIVERSIDAD, aconsejando su aprobación con vigencia a partir del 2do. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2015.

any  
A

# 20

Que la SECRETARÍA ACADÉMICA de la UNIVERSIDAD ha emitido opinión favorable, de conformidad con lo previsto en el artículo 3º de la Parte I del citado REGLAMENTO GENERAL, por cuanto dicho Programa se ajusta a las definiciones enunciadas en el artículo 4º de la Parte I del REGLAMENTO en cuestión, así como también, respecto de las demás disposiciones reglamentarias previstas en el mismo.

Que la SUBSECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA ha tomado la intervención de su competencia.

Que el CONSEJO del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, en sesión de fecha 04 de Junio de 2015, trató y aprobó el Programa propuesto, conforme lo establecido en el artículo 2º de la Parte I del REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO.

Por ello,

EL CONSEJO DEL DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el Programa de la asignatura TALLER OPTATIVO: TALLER DE TRANSMEDIA Y DOCUMENTAL INTERACTIVO (3263), del ÁREA: FORMACIÓN COMPLEMENTARIA, correspondiente CICLO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS de la carrera LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL del DEPARTAMENTO DE





20

**Universidad Nacional de Moreno**  
**Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales**

HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES de esta UNIVERSIDAD, con vigencia a partir del 2do. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2015, el que como Anexo I forma parte integrante de la presente Disposición.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese, dese a la SECRETARÍA ACADÉMICA a sus efectos y archívese.-

DISPOSICIÓN UNM-DHyCS N° 20/15

*Cuy*

*Marta Patricia Jorge*  
MARTA PATRICIA JORGE  
DIRECTORA GENERAL DEPARTAMENTO  
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES



20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

ANEXO I

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO**

**Asignatura:** TALLER OPTATIVO: TALLER DE TRANSMEDIA Y DOCUMENTAL INTERACTIVO (3263)

**Carrera:** LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL (aprobado por resolución UNM -R N° 21/10)<sup>1</sup>

**Área:** Formación Complementaria

**Trayecto curricular:** Actividades Complementarias

**Período:** Año 5 - Cuatrimestre 10

**Carga horaria:** 48 (cuarenta y ocho) horas

**Vigencia:** A partir del 2° cuatrimestre de 2015

**Clases:** 16 (dieciséis)

**Régimen:** de regularidad

**Responsable de la asignatura:** Prof. Maximiliano de la Puente

**Programa elaborado por:** Prof. Maximiliano de la Puente

**FUNDAMENTACIÓN:**

El taller, de formato cuatrimestral, se encuentra dirigido a los estudiantes del último año de cursada correspondiente a la carrera de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Moreno. Su planteo teórico y práctico consiste en proporcionar las herramientas imprescindibles para que los estudiantes puedan analizar, comprender y desarrollar prototipos y guiones de proyectos transmedia en general, y de documentales interactivos en particular.

Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por Resolución ME 1545/12.

Con el cambio de siglo y de milenio, el escenario de la comunicación descansa en la convergencia de las industrias de las telecomunicaciones, la informática y la producción de contenidos. Las transformaciones en el terreno de las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han hecho entrar a la comunicación humana en una nueva época, con sus defensores y sus detractores, quienes temen, en este último caso, al control monopólico de los medios masivos. No obstante, la magnitud de la revolución tecnológica que guía a la Sociedad de la Información asume proporciones desmesuradas, invadiendo todos los ámbitos de la vida cotidiana. La prensa gráfica, la radio, la televisión y el cine, tanto el de ficción como el documental, están reinventándose constantemente en esta era atravesada por la cultura de la convergencia, pues deben adaptarse necesariamente a las nuevas formas de transmitir la información que están teniendo lugar. La convergencia mediática se ha impuesto de tal manera que ha generado la redefinición de la industria del conocimiento en general y de la audiovisual en particular, desarrollándose así nuevas maneras de enseñar, entretener y construir mundos ficcionales o documentales, como veremos a lo largo de este seminario.

El presente seminario permitirá brindar un panorama general sobre las narraciones transmedia y su influencia en el género del documental interactivo. Se dará cuenta de las características, las diferencias y las similitudes con respecto a los documentales lineales, así como de los pasos necesarios para su elaboración y el establecimiento de una





20

**Universidad Nacional de Moreno**  
**Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales**

matriz de análisis. Se trabajará con ejemplos de productos transmedia y documentales interactivos de Argentina y de otras partes del mundo.

**OBJETIVOS GENERALES**

- Acercar al estudiante los nuevos términos propios de la cultura de la convergencia, las narrativas transmedia y el documental interactivo.
- Ofrecer las nociones principales que caracterizan al amplio panorama de las narrativas transmedia en la actualidad, su influencia social y su aprovechamiento desde el plano de las nuevas tendencias en el campo de la comunicación audiovisual.
- Reflexionar sobre las posibilidades de Internet como medio de comunicación y de conocimiento, y como espacio de convergencia cultural.
- Presentar los nuevos modelos narrativos que propone la era digital: no secuencialidad, no linealidad y relación fragmentaria.
- Hacer un recorrido general del panorama del transmedia y el documental interactivo desde el análisis, la crítica, la reflexión y la producción.
- Caracterizar a los nuevos actores productivos en el campo documental.
- Introducir a los estudiantes en las características diferenciales del documental interactivo: definiciones y principales rasgos.

## **CONTENIDOS MINIMOS**

Proporcionar herramientas imprescindibles para que los estudiantes puedan analizar, comprender y desarrollar prototipos y guiones de proyectos transmedia en general, y de documentales interactivos en particular. Recorriendo: La cultura de la convergencia y las narrativas transmedia. Trabajando: Hipertexto, hipermedia, multimedia y documental interactivo y analizando los contenidos generados por los usuarios y los nuevos actores productivos del transmedia.

## **PROGRAMA**

### **Unidad 1: La cultura de la convergencia y las narrativas transmedia**

El concepto de la cultura de la convergencia en los medios masivos de comunicación. La digitalización y sus posibilidades. Características y consecuencias. Hibridación de lenguajes. Medios, tecnologías, protocolos y prácticas sociales. Los procesos de convergencia multimedial: la homogeneización de los soportes, productos, lógicas de emisión y consumo de las industrias infocomunicacionales. Convergencia de propiedad, de medios y formatos. Convergencia empresarial, introspectiva, social. Economía de redes. Los actores sociales en la cultura de la convergencia. La generación de comunidades de consumo. Redefinición de los medios masivos de comunicación. Interacción entre los nuevos medios y los existentes. La irrupción de nuevos servicios, nuevas formas de vida, de trabajo y de relacionarse. Qué es la narrativa transmedia: una nueva forma de contar historias. Introducción al universo transmedia, sus orígenes y principales características. Intertextualidad, multimodalidad, cultura en

*Cory*  
*A*





20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

red. Producción multiplataforma, crossmedia y multimedia. Principios y componentes de la obra transmedia. Continuidad y multiplicidad. Expansión, profundidad y compresión. Inmersión y "Extraibilidad". Construcción de mundos. Serialidad. Subjetividad. El relato líquido a través de distintos medios y plataformas. Narrativas transmedia surgidas a partir de un libro, una película, un videojuego o un cómic, y sus correspondientes estrategias de expansión y compresión narrativa. Desarrollo de casos.

Actividad práctica 1: Tomar un ejemplo de film (ficción o documental) lineal, imaginar y escribir el proyecto de una posible narración transmedia. Discusión y puesta en común en clase sobre los trabajos realizados.

**Unidad 2: Hipertexto, hipermedia, multimedia y documental interactivo**

El cambio de paradigma de los modelos narrativos tradicionales frente a las nuevas tecnologías. El nuevo modelo hipertextual: no secuencialidad, no linealidad, relación fragmentaria. Características del lenguaje de Internet: hipertexto, multimedia, hipermedia, interactividad, actualización. Elementos y esquemas hipertextuales. Antecedentes y aspectos centrales del hipertexto. Unidad, fragmentación y segmentariedad. Discontinuidad. Multilinealidad. Interconexión. Estructura en red. Interacción. Condición efímera. Cambios epistemológicos y de roles. Hiperlectura. Multiplicidad de datos y diversificación de líneas narrativas. Hipertexto rizomático. El hipertexto como collage asociativo. Desorientación, pérdida y saturación cognitiva: soluciones directas e indirectas. El nuevo poder del usuario a partir de

Cory  
A



la interactividad. Tipos de lectores hipertextuales. Navegación por estructura y por contenido. Interactores activos. El usuario crítico. El gran dilema: satisfacer distintas necesidades y personalizar al usuario/espectador. La tensión entre libertad y estructura. El desarrollo de modos propios de organización de la información. Documental interactivo: definiciones, características, análisis de casos contemporáneos (*Seat, In Situ, Bear 71, Solos, Prison Valley, Proyecto Walsh, etc.*). Diferencias con el documental tradicional. La pérdida del ámbito fotográfico. Principales aspectos de la interactividad. Modalidades de navegación y de interacción en el documental interactivo y su relación con las modalidades de representación en el cine documental. Análisis de distintos casos. Tipos de narrativa interactiva. Interacciones e interactores. Los docugames. Los *Alternate Reality Games*: narraciones interactivas que usan el mundo real como plataforma y el transmedia para proyectar la historia, y que los participantes puedan alterarla a través de acciones.

Actividad práctica 2.1: Se les dará a los estudiantes una serie de fotografías y con ellas deberán pensar una forma hipertextual de ligarlas, establecer un tipo de narrativa al respecto de estas imágenes, e indicar el tipo de contenido o formato que servirá para representar esta narrativa.

Actividad práctica 2.2: Se les pedirá a los estudiantes que visualicen de manera completa alguno de los documentales interactivos vistos por fragmentos en clase, y que efectúen un análisis posterior.

Actividad práctica 2.3: se les pedirá a los estudiantes que analicen las modalidades de navegación presentes en los ejemplos vistos en clase.

any  
H



20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

**Unidad 3: Claves para la realización de un proyecto transmedia.**

Cómo se hace y se analiza un proyecto transmedia. Claves para su producción y establecimiento de una matriz analítica. Desarrollo de los temas y contenidos: ¿De qué va el proyecto? Tratamiento Audiovisual: del origen de las ideas disparadoras al desarrollo de un producto. Tratamiento o preguición: logline, storyline, tagline, historia de fondo y contexto, sinopsis, etapa de investigación, *plot points* (secuencia de eventos claves), caracterización y actitud (perfil de personajes, biografía de cada uno de ellos), etc. Escenarios centrados en el usuario. Especificaciones de funcionalidad del proyecto: forma de la multiplataforma, *Websodes* o episodios producidos específicamente para Internet, *CommunityHub*, juegos temporales, instalación física, *serious games*, *social media storytelling*, mundos sociales virtuales. Reglas de enganche. Plataformas y canales. Vista de la construcción del servicio. Viaje del usuario. Eventos clave. *Timelines* o líneas de tiempo. Interfase y *branding*. Especificaciones de diseño del proyecto: estética y pautas del diseño. *Storyboard* o boceto de las interfaces. *Wireframes* o mapas y gráficos detallados de las interfases. Guía de estilo, color y fuentes. Especificaciones tecnológicas del proyecto: análisis del tipo de tecnología que se necesita, y cómo y por qué se va a usar. Arquitectura del sistema. Infraestructura del servicio. Metodología de los dispositivos.

Gestión de usuarios y de contenidos. Codificación y pruebas de control de calidad. Objetivos del proyecto: qué es lo que se quiere lograr desde la perspectiva del usuario. Tipo de

Cuy  
A

público y de usuario ideal al que se busca interpelar.  
Estructuración de presupuestos.

Actividad práctica 4: se les pedirá a los estudiantes que desarrollen un proyecto - prototipo de documental interactivo o de producto audiovisual transmedia. Dada su evidente complejidad, esta actividad se llevará a cabo de manera transversal, paulatina y acumulativa desde el comienzo de la cursada.

**Unidad 4: Los contenidos generados por los usuarios y los nuevos actores productivos del transmedia.**

Del productor al consumidor y el surgimiento de una nueva categoría: El prosumidor. Las comunidades de fans y los contenidos generados por los usuarios. Cambios en el esquema de producción y distribución. Difusión masiva y atemporal. Personalización y segmentación de las audiencias: los espectadores y actores como usuarios y creadores de la web. El espectador interactivo y el activista o "clicktivista". Las comunidades de consumo, la homogeneización cultural y la interculturalidad. Los nuevos actores productivos en el campo documental. La producción de documentales interactivos a partir de diarios y revistas: los casos de *El País*, en España, *Le Monde* en Francia, *The New York Times* en Estados Unidos, *Clarín* en Argentina. La producción de documentales interactivos a partir de productoras de arte: *National Film Board* de Canadá, *Arte* en Francia, *ITVS* en Estados Unidos. La curaduría en los "Doclabs" o laboratorios y los foros de documental interactivo en los festivales de cine documental.

any  
g



20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

**BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:**

- Acosta Díaz Heriberto y Pérez Martínez Alina (2003): "La convergencia mediática: un nuevo escenario para la gestión de información", en *ACIMED*, volumen 11, número 5, Ciudad de La Habana, septiembre - octubre de 2003.
- Bonino, Filippo (2011): *Is interactivity in interactive documentaries exploited at its full potential?* MA on Interactive Media 2010/2011. London College of Communication. Disponible en: [http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final\\_dissertation\\_Filippo-Bonino.pdf](http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2011/09/final_dissertation_Filippo-Bonino.pdf)
- Burbules, Nicholas y Callister, Thomas (2001): *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Barcelona, Granica.
- Caballero, Jorge (2012): "*Documental Interactivo Webdoc DOCLAB 2012*". Documento del Seminario sobre documental interactivo, Centro Cultural General San Martín, Ciudad de Buenos Aires, 27 y 28 de julio de 2012.
- Freixa Font, Pere, Sora, Carles, Soler-Adillon Joan y Ribas Torradabella, J. Ignasi (2014): "El découpage interactivo: una propuesta metodológica para el estudio y análisis de aplicaciones audiovisuales interactivas" Universitat Pompeu Fabra, UPF, Comunicación presentada en el IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC 2014 Bilbao "Espacios de comunicación". 23 de enero de 2014.
- Gaudenzi, Sandra (2013): *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Tesis doctoral, Goldsmiths,

*Cany*  
*[Firma]*

Universidad de Londres. Disponible en:  
<http://research.gold.ac.uk/7997/>

- Gifreu Castells, Arnau (2013): *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. Tesis doctoral UPF / 2013  
 Disponible en [www.doc.ubi.pt/14/teses\\_arnau\\_castells.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/teses_arnau_castells.pdf)  
 Fecha de consulta: 10/10/2014.
- Hayes, Gary (2011): *How to write a transmedia production bible. A template for multi-platform producers*, Screen Australia.
- Jenkins, Henry (2008): *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Maurin, Florent (2011): *Course on i-docs design at the EMI-CFD*. Disponible en:  
<http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>
- Murray, Janet (1999): *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.
- Nichols, Bill (1997): *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*, Paidós, Barcelona.
- Ospina Pineda, Diana (2012): "En-torno a la escritura hipertextual", en *Aprende en Línea - Programa Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación a la Docencia*, Universidad de Antioquía Disponible en :  
[http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente\\_virtual\\_de\\_aprendizaje/hipertexto.pdf](http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/hipertexto.pdf)
- Ribas, Ignasi (2001): "Difusión cultural y comunicación audiovisual interactiva", en *ELISAVA TdD*, número 18,

any  
 [Handwritten signature]



20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

Barcelona.

- Roselló, Roberto Arnau (2010): *Mutaciones digitales del cine documental. Espacio narrativo e interacción en el webdocumental contemporáneo: Prison valley* (Upian/Arte, 2010). Revista Científica de Cine y Fotografía. Disponible en [https://www.academia.edu/7777644/Mutaciones\\_digitales\\_del\\_cine\\_documental.\\_Espacio\\_narrativo\\_e\\_interaccion\\_en\\_el\\_webdocumental\\_contemporaneo\\_Prison\\_Valley\\_Upian\\_arte\\_2010\\_Digital\\_mutations\\_in\\_documentary\\_film.\\_Narrative\\_space\\_and\\_interaction\\_in\\_contemporarywebdocumentary\\_prison\\_valley\\_upian\\_arte\\_2010](https://www.academia.edu/7777644/Mutaciones_digitales_del_cine_documental._Espacio_narrativo_e_interaccion_en_el_webdocumental_contemporaneo_Prison_Valley_Upian_arte_2010_Digital_mutations_in_documentary_film._Narrative_space_and_interaction_in_contemporarywebdocumentary_prison_valley_upian_arte_2010) Fecha de consulta: 10/10/2014.
- Ryan, Maria Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Ryan, Maria Laure (2005): "Narrative and the Split Condition of Digital Textuality", en *Videogame, Player, Text*, Manchester University Press.
- Scolari, Carlos (2013): *Narrativas transmedia*. Deusto Ediciones, Madrid.

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

- Blog de Carlos Scolari: <http://hipermediaciones.com/>
- Blog con websodios sobre *Lost*
- <http://lostmobisodes.blogspot.com.ar/>
- Clase magistral a cargo de Josep M<sup>e</sup> Català: Flujos de lo visible: la expansión del documental: <https://vimeo.com/33016851>
- Comunidad de estudios del documental interactivo: <http://i-docs.org/>



- Sitio de la TVE <http://lab.rtve.es/webdoc>
- Sitio de juegos digitales para el cambio social <http://www.gamesforchange.org/>
- Sitio de comunidad de usuarios: <https://www.fictionpress.com/Technology>
- Sitio de comunidad de usuarios: <https://www.fanfiction.net/>
- Sitio de comunidad de usuarios: <http://www.fictionalley.org/authors/>

## Filmografía transmedia:

- *America's Army*. Disponible en: <http://www.americasarmy.com/>
- *Aguila Roja*, serie de aventuras española. Disponible en: <http://www.rtve.es/television/aguila-roja/>
- *Becoming Human*. Disponible en: <http://www.becominghuman.org/>
- *Bear 71*. Disponible en: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>
- *Bla bla bla 6*. Disponible en: <http://blabla.onf.ca/>
- *Black Friday*. Disponible en: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>
- *Conspiracy for good*. Disponible en: <http://www.conspiracyforgood.com/>
- *Darfur Game72*. Disponible en: <http://www.radiodabanga.org/darfurgame/english/game.html>
- *El Cosmonauta*, película financiada y creada con aporte colectivo. Disponible en: <http://es.cosmonautexperience.com/about>
- *Gaza Sderot, life in spite of everything*. Disponible en: <http://gaza-sderot.arte.tv/>





20

Universidad Nacional de Moreno  
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

- *Historias en el retrovisor*. Guión: Miriam Hernanz y Alberto Fernández. Realización: Miguel Campos y César Vallejo. Disponible en <http://lab.rtve.es/retrovisor/>
- *Inside the Haiti Earthquake*. Disponible en: <http://www.insidedisaster.com/experience/>
- *In Situ*. Disponible en: <http://insitu.arte.tv/de/#/home>
- *Ma tribu c'est ma vie*. Disponible en: <http://matribu.onf.ca/#/matribu>
- *Prison Valley: The prison industry*. Disponible en: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
- *Polonia*, programa español de televisión con contenidos transmedia. Disponible en <http://www.ccma.cat/tv3/polonia/> y también en: <https://twitter.com/poloniatv3>
- *Proyecto Walsh*. Disponible en: <http://proyectowalsh.com.ar/>
- *Seat, sombras del progreso*. Un documental interactivo de Ferran Andrés Martí, Cristina González, Sabrina Grajales David J. Moya Algaba y Marina Thomé. Disponible en: <http://www.sombrasdelprogreso.com/>
- *Solos*, documental interactivo del Máster de Documental de la Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: [www.webdocsolos.com/es](http://www.webdocsolos.com/es)
- *Thanatorama. You're dead, do you want to know what happens know?* Disponible en: <http://www.thanatorama.com/us/#/about/>
- *The Challenge*. Disponible en: <http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid3400-c-le-challenge.html>
- *The Iron Curtain Diaries 1989-2009*. Director: Matteo

Scanni. Disponible en:  
<http://www.theironcurtaindiaries.org/>

## OBJETIVOS APRENDIZAJE:

El seminario se propone que al final del cuatrimestre los alumnos sean capaces de:

- Generar sus propios procesos y técnicas de aprendizaje en el marco de la cultura digital.
- Participar crítica y creativamente durante el intercambio áulico.
- Reconocer el impacto de los cambios tecnológicos en los medios masivos de comunicación.
- Conocer y comprender los procesos sociales, culturales, tecnológicos y económicos que se producen en las sociedades contemporáneas a partir de la cultura de la convergencia.
- Saber diferenciar las principales características y componentes inherentes a las narrativas transmedia.
- Introducir a los estudiantes en el campo de la hiperlectura, de los esquemas y elementos hipertextuales, así como en el desarrollo de modos propios de organización de la información.
- Reconocer los distintos tipos de lecturas hipertextuales.
- Comprender cuáles son las principales características que hacen al documental interactivo, y sus diferencias con el documental tradicional.
- Ser capaz de analizar diversos documentales interactivos, teniendo en cuenta las modalidades de navegación y de interacción y su relación con las modalidades de representación en el cine documental lineal.

*Cury*  
*A*



20

**Universidad Nacional de Moreno**  
**Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales**

- Aplicar los conocimientos sobre las diversas etapas que intervienen en todo proyecto transmedia, con el fin de elaborar el prototipo y/o el preguión de un proyecto propio.
- Comprender las amplias y significativas implicancias, en cuanto a la diversificación y segmentación de las audiencias, que trae aparejada el surgimiento de la categoría de prosumidor, a la hora de proyectar y analizar productos transmedia.

**Materiales y recursos:**

Será necesario contar con un aula informática para el dictado del seminario. Asimismo, se precisará contar con un equipo de PC, cañón de video y conexión a Internet, para la proyección de documentales y series interactivas propuestas en el programa. El aula deberá poder oscurecerse para poder visualizar la pantalla. Además se deberá contar con una pizarra y fibras.

**METODOLOGÍA DE TRABAJO:**

El seminario se organiza sobre la base de la obligatoriedad de asistencia a las clases por parte de los estudiantes, la misma deberá ser de un setenta y cinco por ciento. La modalidad del seminario implica una metodología de trabajo que conlleva la participación activa del estudiante en todas las actividades propuestas por el docente.

Las clases serán de carácter teórico-práctico. Se desarrollarán las siguientes actividades: se expondrán los contenidos desplegados en el programa con el aporte de textos bibliográficos, materiales audiovisuales interactivos y el tratamiento de casos específicos. Se solicitarán trabajos prácticos de carácter individual o grupal, de distinto grado

*Cury*  
*A*

de complejidad, que responderán a los contenidos y las problemáticas vistas en el seminario. De esta forma, las clases tendrán diferentes momentos, algunos de los cuales serán de exposición de conocimientos teóricos y otros estarán destinados a la elaboración de actividades según las consignas de trabajo.

**EVALUACION Y APROBACIÓN:**

El seminario se enmarcará en el régimen de promoción directa, siempre que el estudiante obtenga una calificación de 7 (siete) o más puntos en cada una de las evaluaciones parciales. La evaluación se realizará por dos vías: 1). A partir de la entrega y la aprobación de las actividades prácticas detalladas en el programa; y 2) A partir de la realización de un trabajo final individual que consistirá en la elaboración de un proyecto o prototipo de producto transmedia o documental interactivo.

