

## **DISEÑO Y NARRATIVA TRANSMEDIA DESARROLLO PARA ENTORNOS VIRTUALES.**

Seminario sobre el diseño en entornos digitales  
pensando en el usuario y sus experiencias

**Prof. Titular**

D.C.V. Eugenia Molinero

**Prof. Adjunta**

D.C.V. Paula Calvente

Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual  
Profesorado en Diseño en Comunicación Visual

## **MODALIDAD DEL SEMINARIO OPTATIVO**

Cuatrimestral - A dictarse el 2do. cuatrimestre de 2023.

## **SISTEMA DE PROMOCIÓN**

Directa

## **CARGA HORARIA SEMANAL**

Cuatro (4) horas de cursada semanales obligatorias.

## **MODALIDAD DE LA CURSADA**

Taller

Las clases están organizadas bajo la modalidad teórico-práctico.

La asignatura busca otorgar al alumno los recursos y conocimientos necesarios para trabajar en entornos virtuales, interviniendo desde la ideación y creación de prototipos hasta la producción.

A través de una serie de contenidos presentados en orden lógico, se pretende establecer una clara comprensión y conocimiento del universo digital. La aprehensión y construcción de conocimientos se verá fortalecida con la realización de proyectos temáticos particulares y generales que permitirán la integración de los temas abordados.

En todas las unidades habrá casos de estudio para analizar.

Se contempla la posibilidad de charlas con participación de profesionales que se encuentren trabajando en proyectos afines.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Esta instancia permitirá mensurar el grado de comprensión, conceptualización e instrumentación alcanzado por el alumno tanto en aspectos teóricos como en la resolución de proyectos de comunicación.

Se considerarán, además, los aportes al debate colectivo, la evolución individual y el cumplimiento de los tiempos y normas de presentación.

Los trabajos prácticos podrán desarrollarse de forma individual o grupal de acuerdo a los contenidos y propuesta docente. Se prevé la realización de un proyecto integrador grupal. La acreditación del seminario se realiza con la aprobación del 100% de los trabajos prácticos con una nota de 6 (seis), y el 80% de presentismo a clase.

## **Datos de contacto**

Correo electrónico: [euge\\_molinero@yahoo.com.ar](mailto:euge_molinero@yahoo.com.ar)

## **FUNDAMENTACIÓN**

El avance en la tecnología producido en los últimos 20 años, y su impacto en la comunicación ha transformado la forma en la que producimos, distribuimos y consumimos contenidos e información. En este contexto, surgen nuevas narrativas, nuevas formas de contar historias donde los «espectadores» generan nuevos puntos de entrada al relato, ya no son actores pasivos, sino que son partícipes y constructores. Ejemplo de ello son las narrativas transmedia, un modelo de producción de contenidos que se expande a través de múltiples plataformas y medios, en donde cada relato es independiente pero integra y construye un universo narrativo mayor.

En este contexto, *¿cuál es el papel del Diseñador en Comunicación Visual en la generación y gestión de los contenidos de procedencia digital?* La respuesta a esta pregunta plantea para los Diseñadores en Comunicación Visual nuevos desafíos, requiere aprender nuevos saberes, herramientas y estrategias de medios y comunicación.

El presente seminario busca preparar al alumno para liderar o insertarse en equipos de diseño de experiencias digitales actuales, que muchas veces implican operar en diversos canales o plataformas. Introducirlo en el diseño centrado en el usuario, su aplicación a interfaces, además del universo de la narrativa transmedia. Que aprenda a conocer al usuario y los diferentes contextos dentro del entorno digital en los que interactúa y brindar así mejores respuesta a los problemas de diseño comunicacionales del mundo actual.

## **OBJETIVOS Y PROPÓSITOS**

- Comprender las diferentes etapas de un proyecto de diseño en soporte digital, desde el concepto hasta la materialización, publicación y difusión.
- Conocer los formatos, estructuras, particularidades y patrones de diseño e interacción de los diferentes dispositivos.
- Conocer cómo se construye un relato transmedia y cuáles son las diferencias con la narrativa tradicional. Analizar el rol y las características del prosumidor.
- Reflexionar sobre el rol del Diseño en Comunicación Visual en este nuevo contexto interdisciplinario.
- Fomentar el trabajo colaborativo y multidisciplinario durante la cursada, a través de la elaboración de proyectos de diseño y comunicación transmedia.
- Promover el pensamiento crítico basado en el análisis y la fundamentación teórica.
- Crear un espacio para el intercambio

## **CONTENIDOS**

1.

Narrativa. Nociones de storytelling. Narración digital, narrativa digital multimedial, cross-media y transmedia. Herramientas para generar un relato.

El universo transmedia, elementos de composición del relato y principios. Posibilidades y características. La expansión de historias.

Prosumidores y produsuarios.

Diseño de una NT. Planificación y desarrollo de un proyecto narrativo transmedia.

2.

Definición de usuario.

Experiencia de usuario. Introducción y objetivos

3.

La comunicación, la tecnología y el diseño

Historia de la comunicación.

Historia de internet, web 1.0,2.0 y 3.0. Internet en Argentina

Redes sociales y plataformas, rol, ventajas y desventajas. Panorama actual de los medios digitales. Tendencias.

4

Diseño de proyectos digitales. Proceso de Diseño. Roles en el equipo.

Arquitectura de la Información. El contenido y su organización.

Pensamiento de diseño.  
Definiciones de accesibilidad y usabilidad

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Bellón Sánchez de la Blanca, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *COMUNICACIÓN. Revista Internacional De Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales*, 1(10), 17–31. <https://doi.org/10.12795/comunicacion.2012.v01.i10.02>
- Casado Martínez C., Garreta Domingo M., Hassan Montero Y., Martínez Norman L. y Mor Pero E. (2011) *Interacción Persona Ordenador*. Openlibra. FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya
- Cooper A. (2007) *About Face: The Essentials of Interaction Design*, Wiley
- Costa Sánchez C. (2014). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44349](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349)
- Cuello, J. y Vittone, J. (2013) *Diseñando apps para móviles*.
- Frascara, J. (2011) *¿Qué es el diseño de información?*, Infinito.
- Gallego Aguilar, A (2011). *Diseño de Narrativas transmediática*. Universidad de Caldas
- Gothelf J., (2016), *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*, O'Reilly Media
- Guerrero-Pico, M. y Scolari, C. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, 38, 183-200. <http://www.cuadernos.info>. doi: 10.7764/cdi.38.760
- Hassan Montero Y. (2015) *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*.
- Irigaray, F. y Lovato, A. (ed) (2021): *La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia*. *Hipertext.net*, 23. Recuperado de <https://raco.cat/index.php/Hipertext/issue/view/29966>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Knapp J., (2016), *Sprint: El método para resolver problemas y probar nuevas ideas en solo cinco días*, Conecta
- Krug (2014), *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders.
- La Guía del proceso creativo*, Institute of Design at Stanford
- Long, L. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Geoffrey A. Long.
- Marcotte, E. (2011) *Responsive Web Design, A Book Apart*
- Norman D. (1990) *The Design of Everyday Things*, Nerea
- Odetti, V. (2018). *Narrativas Trasmmedia*. El Abrojo
- Rodríguez Pérez, V. (2015). *Los orígenes del Transmedia Storytelling. Las narrativas transmedia antes del siglo XX*. Recuperado de [https://www.academia.edu/9110966/LOS\\_OR%C3%8DGENES\\_DEL\\_TRANSMEDIA\\_STORYTELLING\\_Las\\_narrativas\\_transmedia\\_antes\\_del\\_siglo\\_XXI](https://www.academia.edu/9110966/LOS_OR%C3%8DGENES_DEL_TRANSMEDIA_STORYTELLING_Las_narrativas_transmedia_antes_del_siglo_XXI)
- Ross, R. (2008). *Beyond the Box. Television and the Internet*. Blackwell Publishing.
- Scolari, C. (2012). *¿Existe un canon transmedia? Una propuesta de obras*. Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2012/08/03/el-canon-transmedia>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Planeta
- Scolari, C. (2011). «Narrativa transmedia, estrategias cross-media e hipertelevisión». En: Piscitelli, A.; Scolari, C. A. y Maguregui, C. (eds.) (2011), *Lostología. Instrucciones para entrar y salir de la isla*. Cinema.