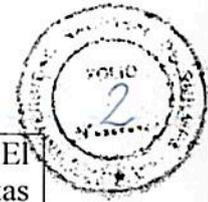


Escuela Universitaria de Artes  
Programa Libre

<b>Carrera:</b>	Tecnicatura Universitaria en Producción Digital
<b>Año:</b>	2016
<b>Curso:</b>	Narrativa Transmedia
<b>Créditos:</b>	10 (diez)
<b>Núcleo al que pertenece:</b>	Formación electiva
<b>Tipo de Asignatura:</b>	Teórico-Práctica
<b>Presentación y Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Que los alumnos reflexionen sobre los nuevos medios, usos y prácticas alrededor de las tecnologías de la comunicación contemporáneas.</li><li>• Que los alumnos comprendan los desarrollos de las tecnologías de la comunicación en relación con la industria cultural y la educación.</li><li>• Que los alumnos desarrollen capacidades para la planificación de estrategias de intervención comunicacional en nuevas pantallas.</li><li>• Que los alumnos articulen conocimientos para el análisis narrativo audiovisual para diferentes pantallas/soportes.</li><li>• Que los alumnos desarrollen y potencien conocimientos, habilidades y creatividad para la realización de contenidos audiovisuales para nuevas pantallas.</li></ul>
<b>Contenidos mínimos:</b>	
Elaboración de relatos que se articulan en múltiples medios. Cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada. Diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Formatos. Ficción transmedia, periodismo transmedia, documental transmedia. Medios. Mercados. Experiencias. RESOLUCIÓN (CS) N°: 569/13	
<b>Contenidos Temáticos o Unidades:</b>	
<b>UNIDAD 1. Conceptos principales.</b> Determinismo tecnológico y Tecnología sintomática en el pensamiento de Raymond Williams. La postura de Marshall McLuhan: las extensiones del ser humano. Medios calientes y medios fríos. Las pantallas. ¿Qué son las Nuevas Pantallas? Sociedad de la información y del conocimiento. Nativos digitales y Brecha digital. Nuevas Pantallas, comunicación y educación. Modelos 1 a 1 en las escuelas. Los casos <i>One Laptop Per Child</i> . <i>Plan Ceibal</i> y <i>Conectar-Igualdad</i> .	



Prosumidores, lectura lineal, lectura hipervincular y uso de los nuevos medios. El “nuevo sensorium” en el pensamiento de Walter Benjamin. Autores y propuestas contemporáneas.

**UNIDAD 2. *Las Pantallas.*** La televisión digital como Vieja-Nueva pantalla. Normas de TV Digital en el mundo. El caso argentino. *Internet.* La World Wide Web. Internet como medio esencial para las nuevas pantallas. La Pantalla Pirata: la aparición de sitios de reproducción y descarga y la apropiación de contenido de material de la industria cultural protegido por derechos de autor. Los casos argentinos: Cuevana y Taringa. El triunfo de modelos de negocios: los casos de Netflix y Spotify.

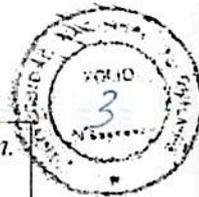
**UNIDAD 3. *Lenguaje audiovisual para las NP.*** Diferencias narrativas del lenguaje audiovisual en cine, televisión y nuevas pantallas. Los cambios conceptuales: televisión, canal, grilla, rating, páginas, aplicaciones, visualizaciones. La Pantalla Amateur: la aparición de YouTube y los formatos creados por los usuarios para Internet. El tutorial, el youtuber, el fanvideo, el trailer falso. La Pantalla Ficcional para NP: Las series web. Casos argentinos: los comienzos. FWTV y UN3. Festivales y concursos para fomento de ficción en Internet. Las narrativas transmedia: concepto y ejemplos.

**UNIDAD 4. *Telefonía móvil, Redes Sociales Virtuales y videojuegos.*** La Pantalla Móvil: usos y narrativas de la telefonía móvil. El ISeg: televisión digital para el teléfono móvil. El uso del celular como dispositivo para controlar la incertidumbre en el pensamiento de Rosalía Winocur. Usos del celular en el espacio público. La Pantalla Social: la aparición de redes sociales virtuales. Facebook, Twitter, Instagram y sus aplicabilidades. Los formatos para las redes sociales virtuales: posteo, emoticones, kinésica, memes, video breve, hashtag. Una vuelta a la fotografía: de los orígenes a la selfie como narrativa de las redes sociales virtuales. La Pantalla Lúdica: generaciones de videojuegos y usos sociales. La estética de videoclip y la estética de videojuego. Las correspondencias entre los videojuegos y el audiovisual.

**Bibliografía Obligatoria:**

**UNIDAD 1.**

- Benjamin, Walter (1936) “La obra de arte en la época de su reproductividad técnica”, en *Conceptos de Filosofía de la Historia*. La Plata: Terramar.
- García, Felipe; Portillo, Javier; Romo, Jesús; Benito, Manuel (¿?) *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Universidad de País VASCO / Eukasal Herriki Unibertsitatea (UPV/EHU). Disponible en línea: <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol-318/Garcia.pdf>
- Islas, Octavio (2008) “El Prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad”. En *Palabra – Clave*, junio, año/vol. 11, número 001. Universidad de La Sabana, Bogotá, Colombia. Pp. 29 – 39.
- McLuhan, Marshall (2009) “El medio es el mensaje” y “Medios calientes y medios fríos”. En *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Rodríguez Gallardo, Adolfo (2006) *La brecha digital y sus determinantes*. México: UNAM – Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.



- Williams, Raymond (2011) (1973) “La tecnología y la sociedad”. En *Televisión. Tecnología y forma cultural*. Buenos Aires: Paidós.

## UNIDAD 2.

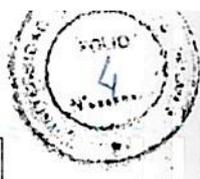
- Alfonso, Alfredo (2014) “Televisión Digital Abierta en Argentina en debate”. En Nicolosi, Alejandra Pía (compiladora), *La televisión en la década kirchnerista. Democracia audiovisual y batalla cultura*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Martín-Barbero, Jesús (2009) “El cambio en la percepción de los jóvenes. Socialidades, tecnicidades y subjetividades”. En Morduchowicz, Roxana, *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa.
- Material didáctico sobre los sitios Cuevana y Taringa. Dictámenes judiciales y notas periodísticas.
- Rincón, Omar (2006) “Narrativas televisivas”. En *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa Editorial.

## UNIDAD 3.

- De Cicco, Juan “YouTube: el archivo audiovisual de la memoria colectiva”. Universidad de Palermo. Disponible en: <http://www.palermo.edu/ingenieria/downloads/pdfwebc&T8/8CyT06.pdf>
- Jenkins, Henry (2010) *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Murolo, Norberto Leonardo. (2012) “Nuevas Pantallas: Un Desarrollo Conceptual”. En *Razón y Palabra. Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología, México*, ISSN: 1605-4806. Disponible en: [www.razonypalabra.org](http://www.razonypalabra.org)
- Navarro Güerre, Héctor (2010) *Hibridación de contenidos y pantallas. Tendencias del consumo de contenidos audiovisuales e interactivos en España en el marco de la convergencia digital*. Disponible en: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos>
- Varela, Mirta (2014) “Él miraba televisión, you tube. La dinámica del cambio en los medios”. En Carlón Mario y Scolari, Carlos A. (eds.) (2014) *El fin de los medios masivos*. Buenos Aires: La Crujía.

## Youtubers:

- Moreno Acosta, Adriana Marcela (2010) “De la habitación al estrellato, celebridades youtuberas: Gary Blosma & Numa Numa”. En *Memorias de las XIV Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación*. Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en: [http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2010momoreno\\_adriana.pdf](http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2010momoreno_adriana.pdf)
- Murolo, Norberto Leonardo y Lacorte, Natalia (2015) “De los bloopers a los youtubers. Diez años de Youtube en la cultura digital”. En *Question*, [S.l.], v. 1, n. 45, p. 15-29, mar. 2015. ISSN 1669-6581. Disponible en:



<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2407>

### **Trailer Falso:**

- Gil Pons, Eva (¿?) “La narrativa del tráiler cinematográfico”. Disponible en <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/La%20narrativa%20del%20Trailer%20cinematogr%C3%A1fico.pdf>
- Guarinos, Virginia y Lozano, Javier (2011) “Consideraciones narrativas sobre el falso trailer. El relato del relato que nunca existió. En Razón y Palabra, Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Disponible en: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)

### **Videografía**

#### **Series Web**

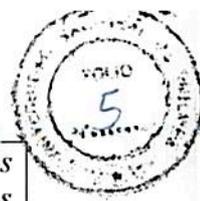
- *El Rastro*. <http://www.telefe.com/2011/11/25/el-rastro> - <http://www.youtube.com/watch?v=6XWv4X11FtM>
- *Embarcados*. <http://entretenimiento.latam.msn.com/xl/especiales/embarcados>
- *Estilo Esther*. <https://www.facebook.com/estiloestherserieweb>
- *La Epopeya del León*. <http://vimeo.com/channels/73402>
- *La Pareja del Mundial*. <http://www.misionmundial.com.ar/la-pareja-del-mundial>
- *Malviviendo*. [www.malviviendo.com](http://www.malviviendo.com)
- *Vera Blum, una historia de amor y rock*. <http://www.telefe.com/2013/01/28/gran-estreno-vera-blum-una-historia-de-amor-y-rock>
- *FWTV*: <https://www.fwtv.tv>
- *UN3*: <http://un3.tv>

### **Estética amateur y nuevos formatos**

- *Doble Click*. <https://www.facebook.com/dobleclicknovela>
- *Teaserland. Primer Festival Internacional de Trailers Falsos*. <http://www.youtube.com/watch?v=w8T8HaoWCaM>
- *18 de NOV. Mensaje de la Presidenta Cristina Fernández al retomar sus actividades* <http://www.youtube.com/watch?v=bmbNAFDcH2s>

### **UNIDAD 4.**

- Ciuffoli, Clara y Lçopez, Guadalupe (2010) “Facebook como paradigma de la alfabetización digital en tiempos de barbaric cultural”. En Piscitelli, Alcjandro; Adaime, Iván y Binder, Inés (compiladores) *El Proyecto Facebook y la Posuniversidad*. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica.
- De Olivera, Michel (2014) “A dicotomía fotográfica: imagens para lembrar;



imagens para esquecer”. En *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR – 2 a 5/9/2014*. Disponible en: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0563-2.pdf>

- Del Pino, Cristina y Aguad, Elsa (2012) “Redes sociales, social media, distribución y televisión: el nuevo usuario/espectador y los vientos de cambio. En León, Bienvenido (coordinador), *La televisión ante el desafío de Internet*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Ferraris, Sabrina (2008) “Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos”. En Urresti, Marcelo (editor) *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Jenkins, Henry (2009) “La guerra entre efectos y significados. Replanteamientos del debate sobre la violencia en los videojuegos”. En *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Murolo, Norberto Leonardo (Septiembre de 2015). “Del mito del Narciso a la selfie: una arqueología de los cuerpos codificados”. En *Palabra Clave*, 18(3), 676-700. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.3. Colombia: Universidad de La Sabana. eISSN: 2027-534X - ISSN: 0122-8285. Disponible en: <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/4938>
- Rincón, Omar (2010) “El mejor medio de comunicación”. En *Página/12*. 28 de julio de 2010. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/laventana/26-150246-2010-07-28.html>
- Winocur, Rosalía (2006) “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”. En Universidad Nacional Autónoma de México, *Revista Mexicana de Sociología* 68, núm. 3 (julio – septiembre 2006): 551 – 580. México, D. F.
- Winocur, Rosalía (2008) “El móvil, artefacto ritual para controlar la incertidumbre”. En *Alambre*, N° 1, marzo. <http://www.revistaalambre.com/Articulos/ArticuloMuestra.asp?Id=15>

## Videografía

### Formatos para telefonía móvil

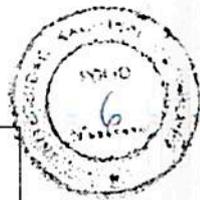
- Dori Media. *Amanda O.* (Argentina) <http://www.youtube.com/user/amandao> - <http://www.youtube.com/watch?v=pYCGeLsN-KY>

### Redes Sociales Virtuales

- Fischer, David (2010) *La Red Social (The Social Network)*.

### Cruce entre audiovisual y videojuegos

- Dayton, Jonathan y Ferris Valerie (1999) *Californication*. Video clip de Red Hot Chili Peppers. (USA) <http://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk>
- El perro en la luna producciones para canal Encuentro (2010) *La asombrosa excursión de Zamba (Serie Completa)*. (Argentina). Capítulo primero disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=3t2e2pIPCiM>



- Jankel, Anabel y Morton, Rocky (1993) *Super Mario Bros.* (USA)
- West, Simon (2001) *Lara Croft: Tom Rider.* (USA)
- Wright, Edag (2010) *Scott Pilgrim Vs. The World.* (USA)

#### Bibliografía de consulta:

- Alfonso, Alfredo (2003) "La sociedad de la información: genealogía y presente. Conflictos y armonías suscitados por un imperativo central". En Saintout, Florencia, *Abrir la comunicación.* La Plata: Ediciones de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP.
- Castells, Manuel (1996) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura.* Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Dornaletche Ruiz, Jon (2007) "Definición y Naturaleza del trailer cinematográfico". En *Pensar la Publicidad*, vol. I, n° 2, 99-116, ISSN: 1887-8598.
- Dornaletche Ruiz, Jon (2009) "El Jon trailer cinematográfico: historia de un género publicitario en EE. UU.". En *Pensar la Publicidad*, vol. III, n° 1, 163-180, ISSN: 1887-8598, pags. 163-179.
- Doueihy, Milad (2010) *La gran conversión digital.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Esnaola Horacek, Graciela Alicia (2003) "Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos". En *Etic@.net*, Número 1, Julio de 2003. Granada, España.
- Finquelievich, Susana y Alejandro Prince (2007): *El (involuntario) rol social de los cibercafés.* Disponible online en <http://www.oei.es/tic/rolcibercafes.pdf>
- Gértrudix Barrio, Felipe; Durán Medina, José Francisco; Gramonal Arroyo, Roberto; Gálvez de la Cuesta, M<sup>a</sup> del Carmen y García García, Francisco () "Una taxonomía del término "nativo digital". Nuevas formas de relación y de comunicación". Disponible en línea: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos>
- Morduchowicz, Roxana (2008) *La Generación Multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes.* Buenos Aires: Paidós.
- Morduchowicz, Roxana (2009) *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad.* Barcelona: Gedisa.
- Moreno, Pedro Manuel (2003) "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". En Bustamante, Enrique (coord.) *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital.* Barcelona: Gedisa.
- Murolo, Norberto Leonardo. (2009) "Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos" En *Razón y Palabra, Primera Revista Latinoamericana Especializada en Comunicación, México, N° 69 "Deporte, Cultura y Comunicación"*. ISSN: 1605-4806. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx>
- Murolo, Norberto Leonardo. (2010) "Post-zapping: transmite tú mismo. YouTube como la televisión posmoderna". En *Razón y Palabra, Primera Revista Latinoamericana Especializada en Comunicación.* "Estudios cinematográficos:



revisiones teóricas y análisis”, Número 71, México, ISSN: 1605-4806. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx>

- Murolo, Norberto Leonardo. (2011) “Pantallas, pantallas y más pantallas. Desasosiego en la cultura de la imagen”. En *Revista TELOS*. Número 86, Enero-Marzo. Fundación Telefónica. ISSN: 0213-084X, págs. 37-44. España. Disponible en [http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Perspectivas\\_86TELOS\\_PERSPECT\\_2/seccion=1236&idioma=es\\_ES&id=2011012709040001&activo=7.do](http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Perspectivas_86TELOS_PERSPECT_2/seccion=1236&idioma=es_ES&id=2011012709040001&activo=7.do)
- Negroponte, Nicholas (1995) *Being digital*. Barcelona: Ediciones B, S. A.
- Piscitelli, Alejandro; Adaime, Iván y Binder, Inés (compiladores) *El Proyecto Facebook y la Posuniversidad*. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Madrid: Ariel y Fundación Telefónica.
- Piscitelli, Alejandro (2009) *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires. Santillana.
- Renó, Denis (2007) “YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. Disponible en: [http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis\\_Reno.htm](http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.htm)
- Urresti, Marcelo (2008) “Ciberculturas juveniles: vida cotidiana subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información”. En *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires, La Crujía.
- Volkov, Natalia (2003) “La brecha digital, un concepto social con cuatro dimensiones”. En *Boletín de Política Informática*, Núm. 6.
- Williams, Raymond (1992) *Historia de la comunicación. Vol. II. De la imprenta a nuestros días*. Barcelona: Editorial Bosch.
- Winocur, Rosalía (x) “La computadora e Internet como estrategia de inclusión social en el imaginario de los pobres”. En [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06/n6\\_art\\_winocur\\_rosalia.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_winocur_rosalia.htm)

**Evaluación:**

Se solicitará un trabajo ensayístico escrito sobre un tema propio del programa de la materia que articule con la bibliografía propuesta. Asimismo, se presentará un trabajo audiovisual con formato para nuevas pantallas. Estos trabajos se entregarán 10 días previos a la fecha de rendir. Asimismo, en la mesa de examen el docente tomará textos seleccionados del programa, sus núcleos conceptuales más importantes y la articulación entre ellos. El/la estudiante se contactará con el profesor previamente a rendir la materia para ultimar detalles de los trabajos solicitados como de la instancia presencial.