



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Taller de Televisión Interactiva
CÓDIGO	:	AV89
CICLO	:	202101
CUERPO ACADÉMICO	:	Castillo Bernal, Aldo Raúl Leandro García Anhuamán, Félix Enrique Paredes Manrique, Maria Patricia Vite Leon, Victor Omar
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	17
HORAS	:	4 H (Laboratorio) Semanal /2 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

El curso de Taller de televisión interactiva aborda las nuevas formas de generar contenido televisivo en el marco de la comunicación transmedia. Donde el universo narrativo se encuentra en expansión constante a través de diversas plataformas, de manera estratégica y cercana a un usuario activo.

Propósito:

El curso de Taller de televisión interactiva tiene como objetivo crear, producir y realizar un proyecto de narrativa transmedia, con el propósito de brindarle al estudiante una experiencia de investigación activa, de manera teórica y práctica. El curso contribuye directamente al desarrollo de las competencias generales Comunicación Oral, Ciudadanía y Pensamiento innovador y de las competencias específicas de Técnica y tecnología y Análisis y comprensión de la realidad peruana.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante realiza un proyecto de comunicación audiovisual sostenible, creativo y susceptible de ser viralizado dirigido a diferentes públicos.

Competencia 1: Comunicación oral

Nivel de logro: Nivel 2

Definición: Capacidad para transmitir mensajes orales de manera eficaz para diversas audiencias, usando

diferentes recursos que faciliten la comprensión del mensaje y logro del propósito.

Competencia 2: Ciudadanía

Nivel de logro: Nivel 2

Definición: Capacidad para valorar la convivencia humana en sociedades plurales, reflexionando acerca de las dimensiones morales de las propias acciones y decisiones, asumiendo la responsabilidad por las consecuencias en el marco del respeto de los derechos y deberes ciudadanos.

Competencia 3: Pensamiento innovador

Nivel de logro: Nivel 2

Definición: Capacidad para detectar necesidades y oportunidades para generar proyectos o propuestas innovadoras, viables y rentables. Planifica y toma decisiones eficientes orientadas al objetivo del proyecto.

Competencia 4: Técnica y tecnología e interactividad

Nivel de logro: Nivel 3

Definición: Gestiona un proyecto audiovisual e interactivo aplicando los criterios de viabilidad económica, financiamiento y gestión de recursos.

Competencia 5: Análisis y comprensión de la realidad

Nivel de logro: Nivel 2

Definición: Aplica los métodos científicos de análisis de la realidad para el desarrollo de proyectos audiovisuales.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Introducción a las narrativas transmedia
LOGRO Competencia(s): Comunicación oral, Ciudadanía y análisis y comprensión de la realidad. Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante define las narrativas transmedia y sus principales características.
TEMARIO Contenido 1: Qué son las narrativas transmedia. - ¿Qué es transmedia? - ¿Por qué historias? - ¿Por qué múltiples plataformas? - Los 7 principios de Henry Jenkins - Los 10 mandamientos de Jeff Gomez - Los 7 principios de Robert Pratten para la creación de mundos narrativos Actividad de aprendizaje: - Lectura obligatoria. - Revisión de vídeos. - Discusión grupal.

- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Presentación definiendo las narrativas transmedia y sus principales características.

Bibliografía:

- PRATTEN, Robert (2015). Getting started in transmedia storytelling a practical guide for beginners. Create Space Independent Publishing Platform
- JENKINS, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Blog: Confessions of an aca-fan. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Contenido 2:

Transmedia Literacy

- ¿Dónde estamos ahora?
- Del alfabetismo mediático al alfabetismo transmedia.
- El proyecto Transmedia Literacy.
- ¿Qué hacen los adolescentes con los medios?
- Competencias transmedia.
- ¿Cómo aprenden los adolescentes a hacer cosas con los medios?
- Estrategias informales de aprendizaje.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa

Evidencia de aprendizaje:

- Presentación definiendo la transmedia literacy y los elementos del proyecto transmedia literacy.

Bibliografía:

- SCOLARI, Carlos (2018). Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Recuperado el 2 de marzo de 2020 de: http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 1 y 2

UNIDAD N°: 2 Diseño de un proyecto de narrativas transmedia

LOGRO

Competencia(s): Comunicación oral, Ciudadanía y análisis y comprensión de la realidad.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante diseña un proyecto de narrativa transmedia con creatividad y usando la tecnología adecuada.

TEMARIO

Contenido 3:

La Biblia transmedia.

- Tratamiento.
- Especificaciones funcionales.
- Especificaciones tecnológicas.
- Especificaciones de diseño.
- Negocio y marketing.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Presentación describiendo las partes de la Biblia transmedia.

Bibliografía:

- HAYES, G. (2011). How to Write a Transmedia Production Bible.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

Contenido 4-8

Tratamiento.

- Lema.
- Historia de fondo y contexto.
- Sinópsis.
- Plot Points.
- Caracterización y actitud.
- Guiones.
- Argumentos/guiones centrados en el usuario.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.

- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Biblia Transmedia: Tratamiento de un proyecto de narrativa transmedia.
- Piezas multimedia correspondientes.

Bibliografía:

- HAYES, G. (2011). How to Write a Transmedia Production Bible.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- SNYDER, Blake (2010). Salva al gato. El libro definitivo para la creación de un guion. Barcelona: Alba Editorial.

Contenido 9-10:

Especificaciones funcionales

- Formulario multiplataforma.
- Normas de engagement.
- Plataformas y canales.
- Visión general del servicio.
- Viaje del usuario.
- Eventos clave.
- Cronogramas.
- Interfaz y branding.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Biblia Transmedia: Especificaciones funcionales de un proyecto de narrativa transmedia.
- Piezas multimedia correspondientes.

Bibliografía:

- HAYES, G. (2011). How to Write a Transmedia Production Bible.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- SUÁREZ, R. GRANÉ, M. & TARRAGÓ, A. (2019). APPS4CAV. Creación audiovisual con dispositivos móviles. Recuperado de http://www.lmi.ub.edu/transmedia21/pdf/13_Apps4CAV.pdf

Contenido 11-12:

Especificaciones de diseño

- Diseño estético.
- Introducción a directrices de branding y diseño.
- Storyboard.
- Wireframes.
- Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes.
- Diseño de estilos en medios.
- Lista de activos completa.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Biblia Transmedia: Especificaciones de diseño de un proyecto de narrativa transmedia.
- Piezas multimedia correspondientes.

Bibliografía:

- HAYES, G. (2011). How to Write a Transmedia Production Bible.
- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

Contenido 13-14:

Negocio y marketing

- Objetivos.
- Indicadores de éxito.
- Necesidades del usuario.
- Target de la audiencia y marketing.
- Modelos de negocio.
- Proyecciones, presupuestos y cronogramas.
- Equipo de producción.
- Estudio del proyecto y próximos pasos.
- Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias.
- Resumen y llamadas a la acción.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Biblia Transmedia: Negocio y marketing de un proyecto de narrativa transmedia.
- Piezas multimedia correspondientes.

Bibliografía:

- HAYES, G. (2011). How to Write a Transmedia Production Bible.
- OSTERWALDER, Alexander & PIGNEUR, Yves (2011). Generación de modelos de negocio. Barcelona: Deusto.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10,11, 12, 13 y 14

UNIDAD N°: 3 El futuro de las narrativas transmedia

LOGRO

Competencia(s): Comunicación oral, Ciudadanía y análisis y comprensión de la realidad.

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante identifica las nuevas fronteras y desafíos de las narrativas transmedia.

TEMARIO

Contenido 15:

El futuro de las narrativas transmedias

- Una era de realidad fluida.
- ¿Qué está formando la realidad?
- ¿Qué oportunidades ofrecen la alternativa y realidad del mixeo?
- Reinventando el entretenimiento
- Reinventando la educación
- Reinventando la publicidad.
- Nuevas fronteras y desafíos de las narrativas transmedia.

Actividad de aprendizaje:

- Lectura obligatoria.
- Revisión de vídeos.
- Discusión grupal.
- Trabajo grupal.
- Elaboración de un informe.
- Exposición participativa.

Evidencia de aprendizaje:

- Presentación definiendo las nuevas fronteras y desafíos de las narrativas transmedia.

Bibliografía:

- PRATTEN, Robert (2015). Getting started in transmedia storytelling a practical guide for beginners. Create Space

Independent Publishing Platform.

- SCOLARI, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semana 15

UNIDAD N°: 4 __

LOGRO

—

TEMARIO

—

HORA(S) / SEMANA(S)

—

UNIDAD N°: 5 __

LOGRO

—

TEMARIO

—

HORA(S) / SEMANA(S)

—

UNIDAD N°: 6 __

LOGRO

—

TEMARIO

—

HORA(S) / SEMANA(S)

—

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

Las actividades y productos desarrollados en el curso buscan situar a los estudiantes en la cambiante realidad de la comunicación contemporánea. El cumplimiento del logro de cada una de las unidades servirá de base sobre la que se trabajará el siguiente, finalizando en una propuesta que engloba el trabajo realizado durante todo el ciclo. El curso plantea el desarrollo de un proyecto de comunicación audiovisual consistente en tres vídeos en el que los estudiantes evidencian el conocimiento de los nuevos medios de comunicación y las tendencias tecnológicas que configurarán nuestro futuro. El curso combina las siguientes sesiones y actividades de trabajo: sesiones presenciales en grupo en aula, sesiones de trabajo autónomo y colaborativo y sesiones plenarias de presentación de trabajos. El estudiante deberá dedicar al menos tres horas para las lecturas y desarrollo de las actividades complementarias a la semana fuera del horario de clases.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

10% (CL1) + 10% (CL2) + 15% (TB1) + 15% (TB2) + 15% (TB3) + 5% (PA1) + 5% (PA2) + 25% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
CL - CONTROL DE LECTURA	10
TB - TRABAJO	15
PA - PARTICIPACIÓN	5
TB - TRABAJO	15
TB - TRABAJO	15
CL - CONTROL DE LECTURA	10
PA - PARTICIPACIÓN	5
TF - TRABAJO FINAL	25

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
CL	CONTROL DE LECTURA	1	Semana 3	Evidencia de Aprendizaje: Resolución satisfactoria del control de lectura. Competencia evaluada: Comprensión de lectura y dominio del tema, así como proposición de casos aplicativos. Trabajo Individual.	NO
TB	TRABAJO	1	Semana 4	Evidencia de Aprendizaje: Presenta un avance de la preproducción de la Serie Web de manera adecuada y con las pautas solicitadas. Competencia evaluada: Planificación ordenada y coherente del objetivo que se propone, en torno a la realización audiovisual demostrando profesionalismo. Trabajo Grupal.	NO
PA	PARTICIPACIÓN	1	Semana 7	Evidencia de Aprendizaje: Planificación y grabación del piloto de la Serie Web, respetando la lógica que exige el formato. Competencia evaluada: Puesta en escena y organización de producción demostrando capacidad de trabajo en equipo y proactividad. Trabajo Grupal /Sustento individual.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 9	Evidencia de Aprendizaje: Presenta el primer capítulo editado de la Serie Web trabajada. Asimismo, presenta un prototipo y avance del proyecto transmedia que se ha propuesto. Competencia evaluada: Calidad narrativa y técnica audiovisual. Planificación ordenada y coherente de las piezas y extensiones transmedia, demostrando el dominio conceptual que propone el taller. Trabajo Grupal.	NO

TB	TRABAJO	3	Semana 10	Evidencia de Aprendizaje: Presenta la primera temporada editado de la Serie Web trabajada. Competencia evaluada: Calidad narrativa y técnica audiovisual. Planificación ordenada y coherente de las piezas y extensiones transmedia, demostrando profesionalismo y prolijidad. Trabajo Grupal.	NO
CL	CONTROL DE LECTURA	2	Semana 14	Evidencia de Aprendizaje: Resolución satisfactoria del control de lectura. Competencia evaluada: Comprensión de lectura y dominio del tema, así como proposición de casos aplicativos. Trabajo Individual.	NO
PA	PARTICIPACIÓN	2	Semana 14	Evidencia de Aprendizaje: Presentación de piezas y extensión transmedia integrada como producto final. Trailer transmedia presentando el concepto general. Competencia evaluada: Presenta los objetivos finalizados del proyecto transmedia, sustentando de manera profesional el cargo asumido y ejecución según los tiempos propuestos. Asimismo, sustenta el aporte personal dentro del proyecto integral. Trabajo Grupal /Sustento individual.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencia de Aprendizaje: Presenta una Biblia Transmedia y las piezas finales del proyecto, con prolijidad y profesionalismo. Competencia evaluada: Sustentación del proceso de producción y postproducción del proyecto transmedia. Trabajo Grupal y Sustento Individual.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313601960003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL