



---

**Proyecto Nº 227** Laboratorio transmedia

---

**Centro :** Facultad de Filología

**Departament** Literaturas Hispánicas y Bibliografía

**Rama :** ARTES Y HUMANIDADES

**Resumen :** El laboratorio transmedia se concibe como un espacio (presencial-virtual) en el que el alumnado pueda desarrollar sus proyectos creativo-narrativos bajo el asesoramiento de profesores y profesionales de reconocido prestigio.

**Palabras :** taller de creación    transmedia    escritura creativa    ciberliteratura    lit.expandidas

**No es continuación**

**No es interdepartamental**

**No es interfacultativo**

**Equipo**

---

Responsable	CORA LORENA REQUENA HIDALGO		crequena@ucm.es
Miembro	JOAQUIN MARIA IGNACIO AGUIRRE ROMERO	PDI Complutense	aguirre@ccinf.ucm.es
Miembro	GUADALUPE ARBONA ABASCAL	PDI Complutense	arbona@ccinf.ucm.es
Miembro	MANUEL ANTONIO BROULLON LOZANO	PDI Complutense	manubrou@ucm.es
Miembro	ANA MARIA GOMEZ-ELEGIDO CENTENO	PDI Complutense	amgecenteno@ccinf.
Miembro	BELÉN MAINER BLANCO	PDI otra	b.mainer@ufv.es
Miembro	PILAR MARIA VEGA RODRIGUEZ	PDI Complutense	pvegarod@ucm.es
Baja	ÓSCAR JIMÉNEZ OTERO	Estudiante	oscajime@ucm.es

**Breve descripción**

El laboratorio transmedia pretende ser un espacio interdisciplinar y creativo para asignaturas del área de Literatura aplicada a los Medios de Comunicación de la Facultad de Ciencias de la Información en tres líneas:

- 1) generar un complemento entre teoría y práctica en materias que abordan la dimensión creativa de la escritura
- 2) fomentar y alentar las prácticas como un trabajo útil, acabado y con proyección
- 3) abordar la dimensión tecnológica de la comunicación verbal estética, esto es, de la literatura.

Para ello proponemos el acercamiento a la transmedialidad como técnica expresiva que utiliza los medios digitales no solo para dar cauce y difusión a los contenidos, sino como forma de escritura, en sus distintas facetas: adaptación, reescrituras, glitch, remix, escrituras colaborativas, mundos inmersivos, experiencias lúdicas, etcétera.

## Objetivo del proyecto y propuestas de valor del mismo

- Reforzar la formación de los estudiantes en Escritura Creativa para distintos medios de comunicación, tanto en la forma como en el contenido.
- Promover la formación en competencia digital.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.
- Desarrollar seminarios y talleres monográficos en donde abordar estrategias concretas de transmedialidad entre Literatura y Medios de Comunicación.
- Dotar a las prácticas de un enfoque más profesional.
- Generar estrategias de divulgación del conocimiento producido en las titulaciones.
- Desarrollar trabajos de fin de estudios de tipo teórico o práctico que aborden el fenómeno de la transmedialidad.

## Metodología y plan de trabajo

La metodología prevista para la realización del laboratorio será de carácter teórico-práctico e irá dirigido a las/os alumnas/os de grado, máster y doctorado de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Periodismo.

Actividades por desarrollar:

### 1. Talleres:

Descripción: veinte sesiones, de las cuales cinco serán de contenido teórico y quince de trabajo de creación. Las sesiones serán presenciales, siempre y cuando las medidas sanitarias lo permitan, en caso contrario se realizarán de manera virtual (vía Zoom).

Sesiones teóricas:

- Introducción al transmedia: Manuel Broullón (CCINF, UCM), Domingo Sánchez-Mesa (Universidad de Granada)
- Narratología aplicada al transmedia: Manuel Broullón (CCINF, UCM)
- Semiosfera: Joaquín Aguirre Romero (CCINF, UCM)
- Narratividad en videojuegos: Belén Mainer Blanco (Universidad Francisco de Vitoria)
- Aplicaciones móviles para la escritura: Cora Requena, Adrián Riesco (Fac. de Informática, UCM), Óscar Jiménez (doctorando del programa Estudios literarios, Fac. Filología, UCM)

El alumnado deberá desarrollar sus proyectos creativos fuera del aula. En los talleres de creación su trabajo será tutorizado por todos los miembros del equipo del proyecto de manera presencial y virtual (Zoom).

### 2. Presentación de proyectos realizados o en curso.

Habrà una presentación general de proyectos al final de cada semestre en la que participarán alumnado y profesores. Ambas sesiones serán de carácter presencial, siempre y cuando las medidas sanitarias lo permitan, en caso contrario se realizarán de manera virtual.

### 3. Creación de una página web interactiva en la que el alumnado producirá directamente sus obras digitales.

Actividades integradas:

#### 1. Seminario de prácticas transescriturales.

El seminario pretende ampliar los conocimientos práctico-teóricos de las/os alumnas, se realizará del 3 al 6 de noviembre de 2020 (de manera virtual) y contará con la participación de profesores y profesionales de transmedia y escritura creativa de gran prestigio internacional:

Programa:

#### 1. Literatura electrónica: Giovanna di Rosario.

<https://www.ucm.es/siim/giovanna-di-rosario>

#### 2. Ilustración y narrativa autobiográfica virtual: Paloma Valdivia. Pontificia Universidad Católica de Chile.

<http://palomavaldivia.cl/>

#### 3. Música, Emociones y Narrativa I: Jorge Aliaga. Jorge Aliaga. Studio & Academy, Santiago de Chile.

<http://www.jorgealiaga.com/>

#### 4. Música, Emociones y Narrativa II: Jorge Aliaga. Jorge Aliaga. Studio & Academy, Santiago de Chile.

<http://www.jorgealiaga.com/>

5. Laboratorio de literatura expandida: Alicia Kopf

<http://www.aliciakopf.net/>

2. Tutorización o dirección de trabajos (TFGs, TFM, Tesis)

- Tema: Diseño y desarrollo de aplicaciones para el fomento de la Escritura Creativa. Facultad de Informática. Tutores: Adrián Riesco, Cora Requena.

- Tema: Cine, novela, poesía y Radio seriales. Facultad de Ciencias de la Información. Tutores: Guadalupe Arbona, Manuel Broullón, Ana Gómez-Elegido, Cora Requena, Pilar Vega.

Este desarrollo metodológico abordará tres fases distintas, que comprenden la adquisición de competencias teóricas y conceptuales (saber saber), el desarrollo de competencias aplicadas en los talleres (saber hacer) y, finalmente, transferencia (hacer saber):

Fase 1 (competencias teóricas y conceptuales: saber saber) seminarios monográficos.

Fase 2 (competencias aplicadas: saber hacer) talleres prácticos de transmedialidad.

Fase 3 (transferencia: hacer saber): edición y divulgación de resultados.

### Justificación e idoneidad de los recursos necesarios

La experiencia docente de los últimos años en asignaturas de Literatura en las titulaciones de la Facultad de Ciencias de la Información demuestran un interés tanto de estudiantes como de docentes por el desarrollo y proyección de las prácticas de escritura. En dichas titulaciones, además, entendemos la escritura en un sentido amplio, a través de distintos medios, técnicas, formatos y soportes, especialmente, digitales, con prácticas que van desde la adaptación de contenidos, o el reciclaje de referencias culturales, hasta la creación de mundos inmersivos, textos colaborativos e interactivos, hipertextos, audiovisuales, etcétera. Bajo la denominación genérica de transmedialidad –como se ha denominado desde el Instituto de Tecnologías de Massachusetts de la Universidad de Cambridge (Estados Unidos), agrupamos todas estas experiencias de escritura que se difunden a través de distintos medios y plataformas.

Sirva como antecedente de esta propuesta el libro *Apenas memoria*, de las/os alumnas/os del Máster Universitario en Escritura Creativa, curso 2018/2019, coordinado por la profesora Cora Requena.

Por otro lado, la experiencia durante el segundo cuatrimestre del curso 2019/2020 en las asignaturas “Literatura y Medios de Comunicación” y “Literatura y cine” (grado de Comunicación Audiovisual) y “Novela policiaca” (Máster en Escritura Creativa) durante el confinamiento provocado por la crisis sanitaria de la COVID-19, ha demostrado que los estudiantes son capaces de desarrollar proyectos creativos excelentes con los medios que tienen a su alcance, en ocasiones, tan solo un teléfono móvil, generando relatos, adaptaciones musicales o videojuegos, a partir de las lecturas obligatorias de la asignatura, asumidas, recreadas y transformadas en el plano práctico.

### Impacto esperado e indicadores propuestos para medirlo en relación con los objetivos

- Presencia en foros de divulgación y transferencia.
- Informes de calificaciones finales de las asignaturas implicadas.
- Encuestas e informes del Programa Docencia.

### Viabilidad

- Los profesores y profesionales que participarán en el proyecto de innovación (y actividades asociadas) son especialistas que cuentan con larga trayectoria y reconocimiento en sus respectivos campos (transmedia, escritura creativa, videojuegos, aplicaciones informáticas, etc.).
- La propia naturaleza del proyecto (transmedia) se basa en la interdisciplinariedad de conocimientos prácticos que el alumnado adquirirá para desarrollar sus proyectos creativos.
- Si bien los seminarios y los talleres (y las actividades asociadas) están directamente relacionados con los contenidos teórico-prácticos del temario de las asignaturas de la Facultad, su carácter práctico (laboratorio) no genera duplicidades.

### Adecuación a las líneas prioritarias establecidas en la convocatoria

Las líneas prioritarias establecidas por el programa Innova-Docencia que cumple el proyecto son:

2. Nuevas metodologías e innovación en enseñanza presencial y enseñanza semipresencial.
3. Innovación en recursos educativos en abierto y enseñanza virtual.
7. Diseño de herramientas de aprendizaje para las nuevas generaciones de estudiantes.

A las que se debe agregar:

- Desarrollo de proyectos creativos que puedan contribuir a la inserción laboral y el emprendimiento entre los estudiantes.

### Transferencia

- Ediciones digitales de textos elaborados en los talleres y alojados en el repositorio (web) del laboratorio.
- Trabajos transmedia alojados en el repositorio (web) del laboratorio.
- Participación en foros de divulgación o en encuentros relacionados: Semana de la Ciencia, Día del Libro, Feria del Libro, Games Week Madrid...
- Seminario internacional de prácticas transescriturales.

### Memoria económica de gastos

Material fungible	0.00 €
Material	0.00 €
Viajes y dietas	0.00 €
Personal	0.00 €
Varios	950.00 €

Gastos de servicio de emisión en vivo por medios telemáticos (1 año): licencia Zoom webinar (Pro)

Programa de escritura Scrivener (licencia educativa)

Aplicación móvil para escritura: iDeas for Writing (o similar)

Aplicación móvil para sonido: GlitchCore (o similar)

Aplicación móvil para imagen: Glitch Art Effects & Filters (o similar)

Otros gastos en aplicaciones y programas que requieran los profesores

Tabletas de luz AGPTEK

Alojamiento/duración del proyecto (1 año): webempresa (10 GB)

Total	950.00 €
-------	----------