

Narratives Digitals

Codi: 43963

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4316493 Periodisme i Innovació en Continguts Digitals	OB	0	1

Professor/a de contacte

Nom: María Rosario Lacalle Zalduendo

Correu electrònic: Rosario.Lacalle@uab.cat

Equip docent

Josep Maria Perceval Verde

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Prerequisits

Sense prerequisits

Objectius

La ràpida evolució de les tecnologies digitals en el segle XXI planteja continus reptes als continguts dels mitjans de comunicació. No obstant això, les narratives de l'era del *storytelling* incloen els elements essencials (temes, motius, estereotips, etc.) dels relats ancestrals, que es recombinen incessantment per tal d'adaptar-se als diferents formats.

L'objectiu general d'aquest mòdul és dotar els estudiants de les eines i conceptes necessaris per poder crear i analitzar, d'una manera eficaç, interactiva, crítica i responsable, diferents tipus de relats en distintes plataformes.

A la primera part de l'assignatura es reflexiona sobre la relació entre la tecnologia i els continguts i s'analitzen les estructures narratives dels relats. El paper del lector / espectador / usuari en la construcció / interpretació dels textos s'examina a la llum de les aportacions de les neurociències i en relació amb els processos transmedials que es generen tant en la producció com en la interpretació dels continguts. La segona part se centra en la construcció de nous formats periodístics, amb la finalitat d'estudiar els models de desenvolupament de la cooperació narrativa en els continguts generats per l'usuari i en les creacions col·lectives.

Competències

- Adaptar-se a noves situacions, tenir capacitat de lideratge i iniciativa mantenint la creativitat.
- Analitzar i avaluar tendències de narració digital de les empreses informatives i ser capaç de proposar alternatives de construcció del relat periodístic en un context digital i interactiu.
- Aplicar les eines de gestió, anàlisi, organització i planificació de la informació d'acord amb objectius i projectes informatius específics.
- Comprendre i analitzar les tendències i les dinàmiques del canvi en l'ecosistema comunicatiu, informatiu i regulador de l'empresa periodística del segle XXI.

- Crear i gestionar publicacions periodístiques que continguin elements innovadors a partir de la introducció aplicada de les TIC.
- Generar propostes innovadores i competitives d'investigació aplicada.
- Que els estudiants sàpiguin comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar i avaluar les característiques narratives dels productes informatius de l'empresa periodística de pràctiques.
2. Analitzar i avaluar les tendències de narració digital de l'empresa informativa i aplicar alternatives de producció que involucrin sistemes de cooperació narrativa.
3. Comprendre i aplicar les arquitectures i els sistemes d'informació digital als tipus d'empresa periodística del segle XXI.
4. Comprendre i discernir les metodologies i procediments del treball científic aplicat a la comprensió de les tendències i problemàtiques dels fenòmens comunicatius del segle XXI.
5. Construir un projecte d'investigació els resultats del qual proposin solucions aplicades a la gestió i la producció de continguts digitals informatius.
6. Cooperar en entorns de treball en un equip col·laboratiu i contribuir a l'abast d'un objectiu fixat.
7. Identificar críticament els contextos canviants de la narrativa digital en funció de les plataformes de producció i consum de la informació.
8. Identificar les eines associades al posicionament dels continguts digitals orientats a la resolució de problemes específics.
9. Planificar els processos d'introducció de la innovació dins de les estratègies del relat informatiu en una redacció periodística.
10. Planificar, de manera innovadora, diferents estratègies de posicionament dels productes periodístics realitzats en la redacció simulada.
11. Proposar solucions pràctiques a partir del desenvolupament d'un producte informatiu en un equip de treball multidisciplinari.
12. Proposar un projecte de recerca aplicada per desenvolupar-lo en el Treball de Final de Màster.
13. Respectar l'espai de desenvolupament professional adequant-se a les necessitats i rutines dels equips de treball de l'empresa informativa.
14. Responsabilitzar-se de situacions quotidianes del procés i la producció de la informació sota un estricte compliment d'objectius.
15. Utilitzar eines per a la recollida i el tractament de la informació i la documentació necessària per a la construcció del marc teòric o conceptual del TFM.
16. Utilitzar les estratègies de posicionament en motors de cerca per comunicar històries informatives de manera eficaç.

Continguts

- Narratives digitals
 - La relació entre la tecnologia i les narratives
 - Estructura i construcció dels relats
 - Interpretació i interacció
 - Convergència mediàtica i transmedialitat
- Formats de continguts i narratives digitals
 - La construcció de nous formats textuais i audiovisuals amb narratives digitals

- La intel·ligència artificial al servei de la narració digital
- Artefactes per a construir històries
 - La cooperació narrativa
- L'autor col·lectiu i les creacions col·lectives

Metodologia

Classes magistrals

Clases de resolució de problemes/casos/ejercicis

Presentació oral de treballs

Tutories

Sortides de treball de camp

Elaboració de treballs/informes

Estudi personal

Lectura d'articles/informes d'interés

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Activitats formatives supervisades	30	1,2	2, 4, 5, 6, 11, 16
Activitats formatives autònomes	75	3	4, 5, 7, 10, 16
Classes magistrals	45	1,8	2, 4, 7, 9

Avaluació

L'avaluació és el resultat de la mitjana proporcional de les diferents activitats realitzades:

- Assistència i participació activa en almenys el 100% de les classes impartides (25% de la nota final del curs). Les absències es penalitzaran amb un detriment de la nota del 10% per cada sessió de 3 hores o fracció corresponent (excepte motius de salut o altres emergències debudament justificades).
- Treballs lliurats (50%)
- Exposició oral dels treballs lliurats (10%)
- Proves de continguts realitzades al llarg del semestre (15%).

El lliurament de resultats dels treballs realitzats i de les proves de continguts inclourà dia i hora de la corresponent revisió, a la qual es podrà acollir qui ho desitgi sempre que l'hi comuniqui al professor en un termini màxim de dos dies a partir de la publicació dels resultats esmentats. No s'acceptaran sol·licituds de revisió posteriors.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Assistència i participació activa a classe	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16
Entrega de trabajos	50%	0	0	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15
Presentació oral de treballs	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 9, 14, 16
Prova de continguts	15%	0	0	1, 2, 3, 4, 7, 8

Bibliografia

Aarne, A. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. Helsinki: The Finnish Academy of Science and Letters.

Avidsson, A. (2005). *Computer games as fiction and social interaction*. Umeå: Umeå Universitet.

Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Baldock, P. (2006). *The Place of Narrative in the Early Years Curriculum: How the Tale Unfolds*. Nueva York: Routledge.

Barthes, R. (1975). *The pleasure of the text*. Nueva York: Hill&Wang.

Barthes, Roland (1967). "Estructura del suceso". En *Ensayos críticos*: Barcelona, Seix Barral.

Barthes, Roland (1993[1966]). "Introducción al análisis estructural del relato" (1966). *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós.

Bauman, R. (1986). *Story, Performance, and Event: Contextual Studies of Oral Narrative*. Nueva York: Cambridge University Press.

Berger, A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. New Brunswick: Transaction Publishers.

Berger, A. (2003). *Durkheim is dead! Sherlock Holmes is Introduced to Sociological Theory*. San Francisco: Altamira Press/Rowman & Littlefield Publishers.

Bertetti, Paolo (2015). *La historia audiovisual. Las teorías y herramientas semióticas*. Barcelona: UOC.

Bettelheim, Bruno (2010). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, USA: Vintage.

Bordieu, Pierre (1979). *La distinction: critique sociale du jugement*. Paris: Minuit.

Bucher, John & Casper, Jeremy (2015). *The Inside Out Story: Discovering Structure for Short Films*, USA: Sideshow Media Group.

Callon, Michel; Méadel, Cécile; Rabeharisoa, Vololona(2002). "The economy of qualities". *Economy and Society*, v. 31, n. 2, pp. 194-217. <http://dx.doi.org/10.1080/03085140220123126>

Campbell, J. (1993). *The Hero with a Thousand Faces*. Londres: Fontana Press.

Campbell, Joseph (2008[1949]). *The Hero with 1000 Faces*, 3rd ed. Novato, CA: New World Library.

Chatman, Seymour (1978), *Historia y discurso*, Madrid, Taurus, 1990.

Chomsky, N. (1999). *Ideas and ideals*. Cambridge: Cambridge University Press.

- D'Aloia, Adriano & Eugeni, Ruggero (2014). "Neurofilmology: An Introduction". *Cinéma&cie International Film Studies Journal*, XIV(22/23), pp. 9-26.
- Dayan, Daniel (2001). "The peculiar text of TV". *Media Culture Society*, v. 23, n. 6, pp. 743-765.
<http://dx.doi.org/10.1177/016344301023006004>
- Eco, Umberto (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona, Lumen, 1996.
- Evans, Elisabeth J. (2008). "Character, audience agency and transmedia storytelling". *Media, Culture & Society*, 30 (2), págs. 197-213.
- Gallese, Vittorio (2015). Alla ricerca dello schermo empatico. Entrevista al professor Vittorio Gallese.
<https://mapsgroup.it/neuroni-specchio/>
- Genette, Gerard (1989[1972]), *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Genette, Gerard (1989[1982]). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid (Taurus).
- Gervás, P., Peinado, F., Lönneker-Rodman, B., Meister, J. (2006). Narrative Models: Narratology Meets Artificial Intelligence. En AA.VV. *International Conference on Language Resources and Evaluation. Satellite Workshop: Toward Computational Models of Literary Analysis*. (pp. 44-51). Génova: LREC.
- Gibson, J. (1979). *The Theory of Affordances*. Nueva Jersey: Hilldale.
- Gillan, Jennifer (2010). *Television and new media: Must click TV*. New York: Routledge.
- Greimas, A. (1983). *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hesmondhalgh, D. (2013). *Cultural Industries*. Londres: Sage.
- Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts and Affordances. *Sociology*, 35 (2), pp. 441-456. doi: 10.1017/S0038038501000219.
- Jaidka, M. (2016). *Narratives Across Borders*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Jenkins, H. (31 de julio de 2011). *Transmedia 202: Further reflections*. Recuperado el 20 de agosto de 2017, de http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, Henry (1998). "The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergence in the Digital Age". Conference at MIT Comparative Media Studies. University of Southern California.
<http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/pub/stormtroopers.htm>
- Jenkins, Henry (2008). "From Production to Produsage: Interview with Axel Bruns (Part One)". *Confessions of an Aca-fan*, May 9th. http://henryjenkins.org/2008/05/interview_with_axel_bruns.html#sthash.91niVbc1.dpuf
- Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York/London: New York University.
- Kennedy, J. (2007). Particle Swarm Optimization. *Encyclopedia of Machine Learning*, 1(1), pp. 760-766. doi: 10.1007/978-0-387-30164-8_630.
- Kickmeier-Rust, M. D.; Dietrich, A. (2009). *Emergent Design: Serendipity in Digital Educational Games*. Graz: University of Graz.
- Kjosen, Atle-Mikkola (2011). "Gifts and Commodities: Temporal Contradictions of the Internet Economy and their Forms of Appearance". En *Media in Transition* 8, pp. 1-13.
http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Kjosen_draft.pdfLee

- Madden, Matt. (2005). *99 Ways to Tell a Story*. New York: Penguin.
- Madsen S. & Nielsen L. (2009). Exploring Persona-Scenarios - Using Storytelling to Create Design Ideas. En Katre, D.; Orngreen, R.; Yammiyavar, P.; Clemmensen, T. (Eds.), *Advances in Information and Communication Technology, AICT-316* (pp. 57-66). Pune: India.
- Marshall McLuhan (1996[1964]). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, Marshall. (2012[1959]). Mito y medios masivos. *Palabra Clave*, 18(4), 1008-1022. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.4.3
- McNabb, Darin (2018). "Saussure, semiología y estructuralismo". En: <https://www.lafondafilosofica.com/saussure-semiologia-y-estructuralismo/>
- Merton, R. K., Barber, E. (2004). *The Travels and Adventures of Serendipity: A Study in Sociological Semantics and the Sociology of Science*. Nueva Jersey: Princenton University Press.
- Mittell, Jason (2006). "Narrative Complexity in Contemporary American Television". *The Velvet light trap*, Number 58, Fall <http://juliaeckel.de/seminare/docs/mittell%20narrative%20complexity.pdf>
- Monaci, S. (2008). Quality Contents Creation in a Commons - Based Peer Production on line Environment: The IT. Wikipedia Experience. En AA.VV. *IADIS International Conference WWW/Internet* (pp. 11-18). Friburgo: IADIS.
- Monaci, S. (2016). Boosting Creativity through Digital Disruption? The Role of Co-Creation Platforms in the Media Production Field. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 11(1), pp.49-64. doi: 10.16997/wpcc.218
- Nusz, A. (2012). *The Foundational Structures of Star Wars*. Kentucky: University of Louisville.
- Ogata, T Kawamura, Y., Kanai, A., (2017) *International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB 2017)*, Seagaia Convention Center, Miyazaki, Japan.
- Ogata, T., Akimoto, T. (2016). *Computational and Cognitive Approaches to Narratology (Advances in Linguistics and Communication Studies)*. Hersehey: IGI Global.
- Oren, Tasha y Shahaf, Sharon (2012). *Global Television Formats: Understanding Television Across Borders*. Londres: Routledge, 2012.
- Paré, Z. (2016). *L'Âge d'or de la robotique Japonaise*. París: Les Belles Lettres.
- Pata, K. (2011). Participatory design experiment: Storytelling Swarm in hybrid narrative ecosystem. En Daniel B. K. (Ed.), *A Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena* (pp. 482-508). Nueva York: Hershey Information Science Reference.
- Peltonen, M., Wickström, M. (2014) 3D-prints and Robots Play a Part in My Story. Participatory Learning Action and Content Creation in a Library Maker Space. En AA.VV. *Libraries for Children and Young Adults with Literacy and Reading*. Lyon: IFLA WLIC.
- Perceval, J. M. (2015). *Historia mundial de la comunicación*. Madrid: Cátedra.
- Perceval, J. M., Simelio, N. & Forga, M. (2013). Yo, tú, él: la desaparición de los pronombres en internet. Hacia la personalidad múltiple en red. En Sabés, F.; Verón, J. J. (Eds.), *Comunicación y la red. Nuevas formas de periodismo*, (pp. 231-238). Huesca: Asociación de Periodistas de Aragón.
- Perceval, J.M., Tejedor, S. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Revista Comunicar*, 26(0), pp. 177-182.
- Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. Nueva York: McGraw-Hill.

- Propp, Vladimir (1985[1928]). *La morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos.
- Reinhardt, W., Varlemann, T., Matthias, M. & Wilke, A. (2010.) *Modeling, obtaining and storing data from social media tools with Artefact-Actor-Networks*. Paderborn: University of Paderborn.
- Rosenberg, L., Baltaxe, D. & Pescetelli, N. (2016). Crowds vs swarms, a comparison of intelligence. *Swarm/Human Blended Intelligence Workshop*. 0(0), (pp. 1-4). doi: 10.1109/SHBI.2016.7780278.
- Salmon, Christian (2010[2008]). *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear mentes*, Barcelona, Península, 2010.
- Salvadori, M. L., Asteriti, A. (2002). *Apologizing to the Ancient Fable: Gianni Rodari and His Influence on Italian Children's Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Sidhar Wright, N. (2009). "Tom Cruise? Tarantino? E.T.? ...Indian!": Innovation through imitation in the Cross-cultural Bollywood Remake, 194 Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation, Edited by Iain Robert Smith, Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009, 194-210.
- Silverblatt, Art (2007.) *Genre studies in mass media: A handbook*. New York: Armonk, M.E.
- Smith-Maguire, Jennifer; Matthews, Julian (2012). "Are We All Cultural Intermediaries Now? An Introduction to Cultural Intermediaries in Context". *European Journal of Cultural Studies*, v. 15, n. 5, pp. 551-62. <http://dx.doi.org/10.1177/1367549412445762>
- Snyder, Blake (2005). *Save the Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. USA: Sideshow Media Group.
- Snyder, P. C., Waite, J. (2010). Using Transmedia Storytelling Techniques To Invigorate Graphic Communications Programs. *Visual Communications Journal*, 50(1), pp. 24-31.
- Sreenivas, D. (2010). *Structure of Narratives: Applying Propp's folktale morphology to entertainment-education films*. México: University of New Mexico.
- Stewart, K. G. (2014). *Blogs, Books, & Breadcrumbs: A Case Study of Transmedial Fairy Tales*. Provo: Brigham Young University.
- Taleb, Nassim Nicholas (2007), *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*, Random House.
- Tierno, Michael (2002). *Aristotle's Poetics for Screenwriters*. USA: Hyperion.
- Tomasevskij, Boris, "La construcció de la trama" (1970[1928]), en Tzvetan Todorov, *Teoría de la literatura*, Buenos Aires, Signos.
- Torrey, C., Fussell, S., Kiesler, S. (2012). How a robot should give advice. En AA.VV. (Ed.), *Proceedings of the 8th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction*. Tokyo: IEEE Press.
- Truby, John (2007). *The Anatomy of Story*. London: Faber & Faber.
- Vellar, A. (2009). *Le Industrie Culturali e i Pubblici Partecipativi: Dalle Comunità di Fan ai Social Media*. Roma: Aracne.
- Vogler, Christopher (2007). *The Writer's Journey*. USA: Michael Wiese Productions, 3rd ed.
- Zipes, J. (2002). *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*. Kentucky: University Press of Kentucky.
- Zipes, J. (2006). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Abingdon: Routledge.
- Zipes, J. (2007). *When Dreams Came True: Classical Fairy Tales and Their Tradition* Taylor & Francis. Nueva York: Routledge.

Zlatar, Z. (1997). Approaches to the Ur-Mahabharata. *Sydney Studies in Society and Culture*, 15(0), pp. 243-284.