

Narrativas Digitales

Código: 43963
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4316493 Periodismo e Innovación en Contenidos Digitales	OB	0	1

Contacto

Nombre: María Rosario Lacalle Zalduendo

Correo electrónico: Rosario.Lacalle@uab.cat

Equipo docente

Josep Maria Perceval Verde

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Prerequisitos

Sin prerequisites

Objetivos y contextualización

La rápida evolución de las tecnologías digitales en el siglo XXI plantea continuos desafíos a los contenidos de los medios de comunicación. Sin embargo, los relatos de la *era del storytelling* incluyen los elementos esenciales (temas, motivos, estereotipos, etc.) de los relatos ancestrales, que se recombinan incesantemente con el fin de adaptarse a los diferentes formatos.

El objetivo general de este módulo es dotar a los estudiantes de las herramientas y conceptos necesarios para poder crear y analizar, de una manera eficaz, interactiva, crítica y responsable, diferentes tipos de relatos construidos a través de distintas plataformas.

En la primera parte de la asignatura se reflexiona sobre la relación entre la tecnología y los contenidos y se analizan las estructuras narrativas de los relatos. Se examina el papel del lector/espectador/usuario en la construcción/interpretación de los textos, a la luz de las aportaciones de las neurociencias y en relación con los procesos transmediales que se generan tanto en la producción como en la interpretación de los contenidos. La segunda parte se centra en la construcción de nuevos formatos periodísticos, con la finalidad de estudiar los modelos de desarrollo de la cooperación narrativa en los contenidos generados por el usuario en las creaciones colectivas.

Competencias

- Adaptarse a nuevas situaciones, tener capacidad de liderazgo e iniciativa manteniendo la creatividad.
- Analizar y evaluar tendencias de narración digital de las empresas informativas siendo capaz de proponer alternativas de construcción del relato periodístico en un contexto digital e interactivo.
- Aplicar las herramientas de gestión, análisis, organización y planificación de la información de acuerdo a objetivos y proyectos informativos específicos.
- Comprender y analizar las tendencias y las dinámicas del cambio en el ecosistema comunicativo, informativo y regulador de la empresa periodística del siglo XXI.

- Crear y gestionar publicaciones periodísticas que contengan elementos innovadores a partir de la introducción aplicada de las TIC.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas de investigación aplicada.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar y evaluar las características narrativas de los productos informativos de la empresa periodística de prácticas.
2. Analizar y evaluar las tendencias de narración digital de la empresa informativa y aplicar alternativas de producción que involucren sistemas de cooperación narrativa.
3. Comprender y aplicar las arquitecturas y los sistemas de información digital a los tipos de empresa periodística del siglo XXI.
4. Comprender y discernir las metodologías y procedimientos del trabajo científico aplicado a la comprensión de las tendencias y problemáticas de los fenómenos comunicativos del siglo XXI.
5. Construir un proyecto de investigación cuyos resultados propongan soluciones aplicadas a la gestión y la producción de contenidos digitales informativos.
6. Cooperar en entornos de trabajo en equipo colaborativo y contribuir al alcance de un objetivo fijado.
7. Identificar críticamente los contextos cambiantes de la narrativa digital en función de las plataformas de producción y consumo de la información.
8. Identificar las herramientas asociadas al posicionamiento de los contenidos digitales orientados a la resolución de problemas específicos.
9. Planificar los procesos de introducción de la innovación dentro de las estrategias del relato informativo en una redacción periodística.
10. Planificar, de forma innovadora, diferentes estrategias de posicionamiento de los productos periodísticos realizados en la redacción simulada.
11. Proponer soluciones prácticas a partir del desarrollo de un producto informativo en un equipo de trabajo multidisciplinar.
12. Proponer un proyecto de investigación aplicada para ser desarrollado en el Trabajo de Fin de Máster.
13. Respetar el espacio de desarrollo profesional y adecuándose a las necesidades y rutinas de los equipos de trabajo de la empresa informativa.
14. Responsabilizarse de situaciones cotidianas del proceso y producción de la información bajo un estricto cumplimiento de objetivos.
15. Utilizar herramientas para la recolección y tratamiento de la información y la documentación necesaria para la construcción del marco teórico o conceptual del TFM.
16. Utilizar las estrategias de posicionamiento en motores de búsqueda para comunicar historias informativas de manera eficaz.

Contenido

Narrativas digitales

- La relación entre la tecnología y las narrativas
- Estructura y construcción de los relatos
- Interpretación e interacción
- Convergencia mediática y transmedialidad

Formatos de contenidos y narrativas digitales

- La construcción de nuevos formatos textuales y audiovisuales con narrativas digitales
- La inteligencia artificial al servicio de la narración digital

- Artefactos para construir historias

La cooperación narrativa

- El autor colectivo y las creaciones colectivas

Metodología

- Clases magistrales
- Clases de resolución de problemas/casos/ejercicios
- Presentación oral de trabajos
- Tutorías
- Salidas de trabajo de campo
- Elaboración de trabajos/informes
- Estudio personal
- Lectura de artículos/informes de interés

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Actividades formativas autónomas	75	3	4, 5, 7, 10, 16
Actividades formativas supervisadas	30	1,2	2, 4, 5, 6, 11, 16
Clases magistrales	45	1,8	2, 4, 7, 9

Evaluación

La evaluación es el resultado de la media proporcional de las diferentes actividades realizadas.

La asistencia y participación activa en al menos el 80% de las clases impartidas representa 25% de la nota final del curso. Los trabajos entregados el 50% y su exposición oral el 10%. El 15% corresponde a las pruebas de contenidos realizadas a lo largo del semestre. Las ausencias ese penalizarán con un detrimento de la nota de un 10% final por cada sesión de 3 horas o fracción correspondiente (excepto los motivos de salud u otras emergencias debidamente justificadas).

Cada entrega de resultados de los trabajos realizados y de las pruebas de contenidos incluirá día y hora de la correspondiente revisión, a la que podrá acogerse quien lo desee siempre que se lo comunique al profesor en un plazo máximo de dos días a partir de la entrega de las notas. No se aceptarán solicitudes de revisión posteriores.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y participación activa en clase	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 16

Lliurament de treballs	50%	0	0	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15
Presentación oral de trabajos	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 9, 14, 16
Prueba de contenidos	15%	0	0	1, 2, 3, 4, 7, 8

Bibliografía

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

Arvidsson, 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.

Bourdieu, Pierre (1979). *La distinción: crítica social del juicio*. 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 Producers: 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/wppcc.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*, BuenosAires, 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.