

## Objetivos

El espectador del siglo XXI tiene nuevos hábitos audiovisuales vinculados a redes sociales (vídeo en películas en tablets, comentarios por twitter, promociones en facebook) e inaugura una nueva forma de entender y experimentar el audiovisual que afecta a la distribución, a la producción y la misma creación dentro de toda la cadena de valor.

Los proyectos transmedia proponen una narración a través de múltiples plataformas en la que cada elemento complementa de manera única a crear un universo narrativo para el espectador/jugador/ usuario. El uso de diferentes plataformas crea diferentes accesos a través de las cuales el consumidor puede sumergirse en él.

Los guionistas, creadores y contadores de historias, productores y distribuidores están llamados a protagonizar un cambio en la forma de crear historias interconectadas.

Es necesario conocer las nuevas herramientas del guion Transmedia.

El seminario propone la creación de un proyecto transmedia que desarrolle la narración en diferentes medios y redes sociales.

El transmedia es un modelo de desarrollo creativo que utiliza la distribución del contenido de forma interconectada en diferentes medios (web, celulares, tablets, videojuegos) con soporte en redes sociales (Facebook, twitter, pinterest, juegos) para enriquecer la inmersión a la narración y estimular la interacción con el espectador/fan/lector/jugador.

El asistente aprende los recursos multinarrativos más vanguardistas para desarrollar proyectos transmedia que aprovechen todas las plataformas para enganchar al espectador del siglo XXI y a la nueva generación de nativos digitales.

## Información

**Palau de Pineda**  
Plaza del Carmen, 4  
46003 Valencia  
Tel. 963 108 020 / 019 / 018  
Fax: 963 108 017  
Horario de Secretaría de Alumnos:  
De 09:30 a 14:00 h

Posibilidad de matrícula por Internet.

### Precios:

- 75 euros (55 euros de tasas académicas + 20 euros de tasas de secretaría) **para los estudiantes matriculados en todas las universidades de la Comunidad Valenciana y para socios EDAV.**

- 108 euros (88 euros de tasas académicas + 20 euros de tasas de secretaría) **para estudiantes matriculados en el curso 2015-16 en el resto de universidades españolas.**

- 130 euros para el resto de alumnos (110 euros de tasas académicas + 20 euros de tasas de secretaría).

[www.uimp.es](http://www.uimp.es)  
[secretaria\\_valencia@uimp.es](mailto:secretaria_valencia@uimp.es)

La matrícula da derecho a la obtención de un diploma de asistencia siempre que se acredite que ésta supera el 85% de las sesiones.

Código:

## Creación y desarrollo de proyectos transmedia

**Profesor:**  
**Daniel Resnich**

**Valencia**  
4 y 5 de junio de 2015



## Creación y desarrollo de proyectos transmedia

### Profesor:

**Daniel Resnich**

*Productor creativo transmedia*



4 y 5 de junio de 2015

### Jueves, 4 de junio

8'30h *Acreditación y entrega de documentación*

#### De 9 a 14h

##### 1. Creación de un Proyecto Transmedia.

La construcción de la experiencia en la multinarrativa, redes sociales y diferentes plataformas tecnológicas y su ADN narrativo. El concepto (logline) de un proyecto en 360°. La creación del universo de la historia (Storyworld). Estrategia de desarrollo del contenido, las redes sociales y la audiencia, canon y fandom. Casos de estudio. Test de evaluación. Análisis y comentarios de ideas para el proyecto personal.

##### 2. Tácticas y estrategias del Proyecto Transmedia.

Puntos de entrada a la historia: precuelas y secuelas. Segundas pantallas. El puzzle de las plataformas. Técnicas creativas profesionales de desarrollo: pensamiento paralelo, brainstorming, mapas mentales, estructuras narrativas tradicional e hipertrama. Géneros, formatos e hibridación: terror, thriller, dramedia, comedia, Cruza de géneros: zombie, cyberpunk, apocalíptico, found footage, híbrido docuficción. Descripción y preparación del dossier (la biblia) transmedia. Casos de estudio. Definición del proyecto y su marco de desarrollo.

#### De 15 a 20h

##### 3. Personajes: profundidad y capas.

Creación de personajes y sus capas mediante técnicas de hibridación. Técnicas de profundización y desarrollo de personajes originales (eneagramas, submodalidades y test Brick Mayer). Arcos emocionales y escaleta de acciones de personajes. Multi protagonista y desarrollo homogéneo de todos los personajes. Gradación de capas y estrategias de triangulación de personajes en múltiples plataformas. Test de personajes.

##### 4. Tramas interconectadas: nodos y giros dramáticos.

Tramas dispersas interconectadas en diferentes plataformas. Múltiples giros y fragmentación de la crisis: plantillas de control de nodos dramáticos en diferentes plataformas. La variable temporal y espacial. El timeline de entrega de la información. Control de tramas autoconclusivas, emocionales horizontales y secundarias. Dosificación y complementariedad de la información en múltiples plataformas. Test de tramas. Seguimiento y mejora del proyecto de los alumnos.

### Viernes, 5 de junio

#### De 9 a 14h

##### 5. Participación y experiencia del Usuario/Player/Espectador.

Diseño de la narración vinculada a la acción: la motivación y el compromiso del usuario. Mundo real y mundo virtual. Propuestas de interacción y gamificación del contenido. Juegos y apps para smartphones, realidad aumentada. La disolución de la frontera entre el autor y el espectador. Consumidores y prosumidores. Control de calidad del proyecto transmedia: de la cadena al cubo de valor. Seguimiento y mejora del proyecto de los alumnos.

##### 6. Los nuevos profesionales transmedia

El creador de contenidos del siglo XXI. La identidad digital. El organigrama y los perfiles Seminario de Creación Transmedia emergentes: narrador transmedia, productor creativo transmedia, arquitecto transmedia. Crowdsourcing y Crowdfunding . Flujos de trabajo. Cadenas de tv.

##### 7. Distribución y marketing & Pitching

Estrategias de distribución. Branded Content. Coproductores, partners, licenciarios. Casos de estudio. La exploración de los nuevos elementos transmedia. Tiempos de lanzamiento en diferentes plataformas y diferentes acciones. Productos centrales y derivados. Financiación tradicional o colaborativa (crowdfunding). Elementos del pitching y presentación de los proyectos por los mismos participantes.

Cada sesión se divide en tres secciones.

1. Exposición teórica.
2. Casos de estudios nacionales e internacionales.
3. Taller: creación de la biblia de un proyecto transmedia.

#### SÍGUENOS EN

Twitter: [twitter.com/uimpvalencia](https://twitter.com/uimpvalencia)

Facebook: [www.facebook.com/UIMPdeValencia](https://www.facebook.com/UIMPdeValencia)

Sitio web: [www.uimp.es/blogs/valencia](http://www.uimp.es/blogs/valencia)