

Universos transmedia

Description Las historias de la cultura de masas suelen situarse dentro de universos transmedia, aquellos mundos ficcionales que se despliegan por una amplia variedad de medios como películas, series de televisión, libros, videojuegos, webisodios, cómics, etc. Además del contenido oficial, contenido generado por el usuario como fan fiction o fan art son parte importante, aunque discutida, de los universos ficcionales. A menudo se trata de un único formato mediático, como puede serlo una serie, que funciona como centro del universo, mientras que el resto de formatos o unidades mediáticas tienen roles diferentes dentro del conjunto. En esta actividad, los estudiantes deberán descubrir cómo se crean los universos transmedia, y qué funciones narrativas desempeñan las diferentes unidades mediáticas.

- Tag**
- Book
 - Media
 - Movies
 - TV series
 - Videogames

- Skills**
- GESTIÓN DE CONTENIDO**
- Buscar, seleccionar y descargar
- GESTIÓN SOCIAL**
- Colaborar
 - Enseñar
- NARRATIVA Y ESTÉTICA**
- Interpretar
 - Reconocer y describir
 - Comparar
 - Evaluar y reflexionar
- IDEOLOGÍA Y ÉTICA**
- Evualuar

- Learning areas**
- Foreign Languages
 - Language

- Card language**
- Spanish
 - English

Structure

- | | |
|-------------------------------|---|
| Sessions | 1 |
| Duration | 90' (Variable) |
| Number of participants | 10-30 |
| Age | <ul style="list-style-type: none">• 14-16• 17-18 |

Materials

- Conexión a internet
 - Herramienta para hacer mapas conceptuales (e.g. Coogle, imindq, FreeMind, etc.)
-

Process

Key questions	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cuáles son las características de los diferentes formatos mediáticos en relación a la narrativa y la construcción de mundos ficcionales?• ¿Cómo se construyen las franquicias mediáticas?• ¿Cuáles son las franquicias mediáticas más populares?• ¿Cuál es el medio núcleo dentro de un universo transmedia específico?
Development	<p>El profesor realiza una pequeña introducción de los contenidos de un mundo ficcional y del concepto de narrativa transmedia, en la cual la historia se extiende por varios medios distintos. Se introduce el concepto de universo transmedia en el que se combinan una serie de elementos transmedia: narrativos (películas, series de televisión, novelas, etc.), no-narrativos (juegos, juguetes, figuras de acción, etc.), ficcionales y no-ficcionales (documentales detrás de las cámaras, entrevistas con los directores y actores, etc.), mercadotecnia y productos licenciados, y contenidos generados por usuario (fan fiction, fan art, wikis, etc.). (15')</p> <p>Se forman pequeño grupos de estudiantes, y cada grupo tiene cinco minutos para decidir en qué universo transmedia van a profundizar. Cada grupo informa rápidamente a los demás de su decisión para evitar repeticiones. (10')</p> <p>Cada grupo comienza buscando información sobre el universo transmedia que ha elegido. Los estudiantes deben hacer una lista con todos los productos oficiales relacionados con el universo (películas, series de televisión, novelas, juegos, comics, webisodios, podcasts, etc., preparar una pequeña muestra de contenidos generados por los usuarios (los universos transmedia pueden llegar a acumular decenas de miles de fan fiction y contenido afín...) y, por último, comprobar si existen muñecos y otro tipo de mercadotecnia relacionada.</p> <p>Tras esto, los estudiantes deben confeccionar un mapa conceptual, y crear una panorámica del universo transmedia: ¿qué elemento/s constituyen el centro?, ¿qué partes son oficiales y cuáles no lo son?, ¿qué partes son narrativas cuáles no lo son?, etc. En concreto, deben fijarse en cómo cambia la experiencia del usuario en cada uno de los elementos que forman el universo. (45')</p> <p>Los grupos presentan sus mapas conceptuales al resto de la clase. Las discusión se puede centrar en qué tipo de formatos o unidades mediáticas suelen ocupar el centro de los universos transmedia, y cuál es la extensión y complejidad de los mismos. (20')</p>
Evaluation	<p>La evaluación tendrá en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción de la complejidad de los universos transmedia.• Identificación del aporte específico de cada formato mediático dentro de una narrativa transmedia.
References for professors	<ul style="list-style-type: none">• Consuming and Constructing a Fictional World: Battlestar Galactica and Transmedia Storytelling (Raine Koskimaa, Aino-Kaisa Koistinen, Taná Välsälö, 2015): https://www.academia.edu/19096774/Consuming_and_Constructing_a_Fictional_World_Battlestar_Galactica_and_Transmedia_Storytelling?auto=download
Author	Raine Koskimaa. University of Jyväskylä (Finlandia), raine.koskimaa@jyu.fi