

**DIPLOMATURA DE ESTUDIOS AVANZADOS  
NARRATIVAS INMERSIVAS Y TRANSMEDIA –  
MODALIDAD A DISTANCIA**

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Universidad Nacional de Rosario

**a. Denominación**

Diplomatura de Estudios Avanzados en Narrativas Inmersivas y Transmedia.

La presente diplomatura otorga una certificación propia de la universidad. Dicha certificación no constituye título habilitante para el ejercicio profesional (Ordenanza 755/2022, Art 9.).

**b. Sede Administrativa y de Dictado**

Facultad de Ciencia Política y RRII.

**c. Fundamentación**

La emergencia de tecnologías, dispositivos y aplicaciones digitales y su acelerada co-evolución han significado, en el marco de los procesos de comunicación digital interactiva, la aparición de nuevos formatos y gramáticas narrativas signadas por su expansión en múltiples plataformas, la convergencia de lenguajes y el diseño de experiencias inmersivas y participativas.

Ciertamente, las prácticas, competencias y desafíos de comunicadores/as, diseñadores/as, periodistas, realizadores/as audiovisuales, creadores/as de contenido y otros/as profesionales afines son resignificadas y rediseñadas a la luz de estas nuevas oportunidades creativas experimentales e innovadoras que consideran nuevas pantallas y nuevos hábitos de consumo. La producción de experiencias narrativas digitales, interactivas, transmedia e inmersivas hoy puede articular otras formas de habitar los entornos digitales, integrando mundos físicos y virtuales, desdibujando las fronteras y proponiendo realidades mixtas o expandidas que conjuguen múltiples plataformas mediáticas.

Las narrativas transmedia implican la creación de universos narrativos que se expanden en diversos medios y plataformas, donde cada elemento hace una contribución única y valiosa al mundo de la historia, involucrando también usuarios que participan activamente en el desarrollo de la trama. Los formatos inmersivos, por su parte, configuran entornos envolventes que posicionan a las y los usuarios en el centro de una escena 360º capaz de reaccionar a sus estímulos, acciones y movimientos.

En este contexto, la *Diplomatura de Estudios Avanzados en Narrativas Inmersivas y Transmedia* propone explorar las potencialidades de estos nuevos formatos para crear contenidos, contar historias, desarrollar proyectos y diseñar experiencias de comunicación aplicadas a distintas esferas cultural-mediáticas.

Para ello organiza una serie de módulos en los que se revisa especialmente el estado del arte de las narrativas transmedia e inmersivas, se analizan casos paradigmáticos - proyectos innovadores sobresalientes que aprovechan tecnologías digitales interactivas e inmersivas y renuevan las estéticas narrativas contemporáneas- y se experimentan las distintas etapas creativas de producción de un proyecto transmedia que integra experiencias inmersivas para dispositivos móviles, *headsets* de realidad virtual o instalaciones de gran formato, utilizando técnicas estereoscópicas, ambisónicas, de *headtracking* y de rastreo de movimiento, entre otras, y considerando, asimismo, el diseño de las interfaces, su usabilidad y las experiencias de usuario/a.

Con visión estratégica, en articulación con la *Maestría en Comunicación Digital Interactiva* de la Universidad Nacional de Rosario, este ciclo de Estudios Avanzados también busca impulsar la producción de proyectos digitales innovadores, con perspectivas interdisciplinarias e integración regional latinoamericana, ofreciendo un espacio propicio para la colaboración, la investigación, la experimentación creativa y la actualización profesional.

#### **d. Articulación**

Esta diplomatura de estudios avanzados está concebida como un tramo formativo específico de un campo de estudio contenedor que se desarrolla en la carrera de posgrado *Maestría en Comunicación Digital Interactiva - Modalidad a Distancia*, que permite al estudiante acceder a una carrera corta y si lo decide continuar con un estudio superior como recorrido integrado. Los módulos compartidos con la maestría, al estar aprobados por la CONEAU permiten que sean homologados directamente en ella, resolviendo una continuidad orgánica en la cursada de un estudio superior.



## e. Objetivos

### Objetivo general

Que el/la estudiante sea capaz de:

- diseñar globalmente un proyecto transmedia que incluya experiencias inmersivas en el marco de su expansión narrativa multiplataforma.

### Objetivos particulares

Que el/la estudiante sea capaz de:

- reflexionar críticamente en torno al actual ecosistema cultural-mediático, identificando y comprendiendo la especificidad de los formatos transmedia e inmersivos.
- implementar metodologías de diseño narrativo transmedia que consideren el desarrollo de universos narrativos expandidos, la participación de los usuarios/as, la adecuada selección de plataformas, los requerimientos técnicos y recursos necesarios para su implementación.
- adquirir competencias digitales específicas para la producción de obras inmersivas basadas en video 360º, realidad virtual o instalaciones de gran formato.

## f. Modalidad de dictado

Se desarrolla una modalidad de dictado a distancia a través de plataforma Carreras y Cursos del Campus Virtual UNR, con el 100% de las horas de cursado, taller de trabajo final y tutoría de carácter no presencial. El dictado de las materias se propone en modalidad de videoconferencia en tiempo real, lo que posibilita el desarrollo del contenido por parte del/de la docente en forma sincrónica con la plataforma, y se

dispone de contenidos multimediales y de actividades de carácter asincrónicos que garantizan la flexibilidad durante el cursado en el desarrollo de la Diplomatura. Cada módulo consta de 4 encuentros sincrónicos de 2 hs. de duración con una frecuencia de un encuentro semanal, durante las 26 semanas de cursado de la carrera. La Diplomatura dispondrá además de soportes materiales de producción propia, bibliografía digitalizada y actividades multimediales de distinta índole, para garantizar la modalidad pedagógica de Educación a Distancia donde la relación entre los/as docentes y los/as estudiantes puede estar separada en el tiempo durante el proceso educativo.

#### **f. 1. Modelo educativo y pedagógico**

La educación ha sufrido grandes cambios tanto en la forma de circulación y apropiación del conocimiento, como en desarrollos de nuevos espacios y formas de intervención docente, a partir del desarrollo tecnológico.

Es necesario reflexionar de manera crítica sobre los rumbos del desarrollo tecnocomunicacional y evaluar las posibilidades de intervención en el mismo. El sistema educativo no puede desentenderse del entorno social en el que se encuentra inmerso, por lo que el tipo de tecnología comunicacional que decida utilizar y promover, debe ser coherente con el tipo de sociedad para el que educa.

De ahí que, si se considera que la comunicación debe ser entendida como proceso y producto de las diferentes prácticas sociales, donde las dimensiones básicas son la socialidad, la ritualidad y la tecnicidad, es fundamental que éstas sean fortalecidas para la construcción de escenarios para el diálogo.

En este sentido el gran objetivo es la búsqueda de la horizontalidad comunicativa, en una puesta de igualdad desde el concepto de Emirec (la oportunidad de ser alternativamente emisores y receptores) a través de una propuesta dialógica.

Se cuenta con tecnologías que permiten crear escenarios de diálogo para desarrollar procesos de aprendizaje con énfasis en el grupo, a través de esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes, donde el conocimiento es concebido como construcción colectiva en espacios horizontales y abiertos.

Poder desarrollar esta propuesta requiere de un posicionamiento diferente al modelo contenidista (lineal) cuyo fin es transmitir información: ya no se trata de enseñar, sino de interrelacionar desde un modelo pedagógico cuyo sentido es educar: la mediación pedagógica. Un modelo educativo concebido desde la participación, la creatividad, la expresividad y la relacionalidad.

Esto es pensar la relación docente-estudiante desde una perspectiva descentralizada, en redes hipervinculares, entendiendo la relación enseñanza-aprendizaje como un proceso de construcción conjunta entre las y los estudiantes y el cuerpo docente.

Por eso se propone integrar la educación desde una mirada comunicacional y que incluya a la tecnología, no desde la razón instrumental sino como diálogos que potencian nuestras posibilidades expresivas. La tecnología como lenguaje construye mundos posibles.

Desde esta perspectiva se debe posibilitar la formación de capacidades para operar en esta nueva dinámica hacia la construcción de espacios educomunicativos, democráticos, participativos, entendiendo por educomunicación a la interacción de la comunicación en la educación. Reconocida en 1979 por la UNESCO como “educación en materia de comunicación”, la educomunicación incluye “todas las formas de estudiar, aprender y enseñar”, en el contexto de la utilización de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas científicas.

Este es un campo de intervención cultural y social autónomo, cuyo núcleo constitutivo es la relación transversal entre educación y comunicación. Un campo que no está delimitado, sino en permanente construcción y que está atravesado por el continuo proceso de cambio social e innovación tecnológica.

Si la tecnología está en desarrollo permanente (fase beta) y tan implicada en la comunicación interpersonal, hay que comenzar a olvidarse de modelos educativos con énfasis en los resultados y comenzar a imbricarse en los procesos educomunicativos de modo experiencial para comprenderlos.

Seguir replicando un modelo educativo comunicacional desfasado en el tiempo, es insistir inútilmente con una lógica de sociabilidad y comunicación lineal que quedó en la historia del siglo XX para destinatarios activos que pronto dejarán de comprenderla, porque cada vez están más acostumbrados a la participación, al diálogo, a la construcción de conocimiento colaborativo en red. Se trata de un modo de transformación social que no llega para quedarse, sino que llega para transformarse constantemente al ritmo de las nuevas sociedades hiperconectadas.

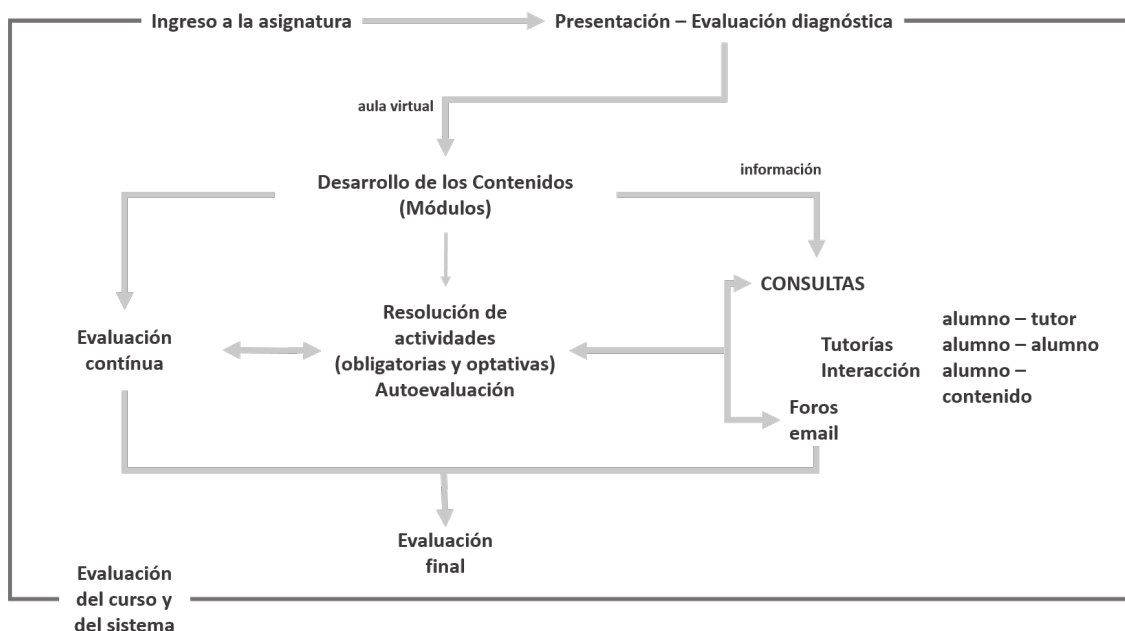
En este modelo educativo y comunicacional en el cual se inscribe esta propuesta, la idea central radica en la construcción de escenarios para el diálogo. Se trata de un modelo educativo que pone énfasis en el proceso y enaltece valores comunitarios, solidarios, cooperativos y colaborativos, a través de la mediación pedagógica.

Al docente se lo/la concibe como un/a asesor/a pedagógico/a, mediador/a que debe facilitar el autoaprendizaje, la construcción de conocimientos, la actitud investigativa y la participación de los/las estudiantes.

Deja de ser "portador/a" de los contenidos, el que media entre los conocimientos a enseñar y la actividad de aprendizaje de los/las estudiantes. Su función, a través de las tutorías, es guiar y cooperar en los procesos de estructuración de los nuevos conocimientos, complementando y apoyando el estudio independiente, respetando, en la medida de lo posible, el ritmo del destinatario.

La comunicación didáctica se establece de esta forma, mediante el lenguaje, la información y las distintas actividades diseñadas para promover el aprendizaje compartido, a través de materiales escritos, audiovisuales y multimediales en un entorno tutorial con ambientes virtuales en los que se establecen espacios de comunicación sincrónica y asincrónica.

### f. 2 . Diagrama del Modelo Pedagógico-Comunicacional



### f. 3. Interacción Docente-Alumnos

La acción tutorial no es entendida sólo como la tarea de responder preguntas o atender consultas; sino como el espacio donde los y las estudiantes, con el acompañamiento de las y los docentes a cargo y tutores amplían y profundizan los propios conocimientos a través de un proceso activo de investigación e intercambios. Esto supone revisar y promover modificaciones en el programa de trabajo para satisfacer las exigencias del grupo particular, tanto respecto a los temas como a las metodologías de trabajo y tiempos de aprendizaje.

En ese contexto, las y los docentes a cargo y tutores, junto a la coordinación de la carrera, están capacitados para comprender las lógicas de las interacciones y procesos necesarios para potenciar en el espacio virtual la producción de significaciones, generando prácticas que permitan desarrollar el modelo educativo-comunicacional propuesto.

La participación activa de los/las estudiantes es una de las claves fundamentales en el desarrollo de la propuesta pedagógica. El aula virtual cuenta con herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas que facilitan la interactividad entre docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes.

Las evaluaciones de las diferentes experiencias relevadas permiten reconocer las dificultades de los/las estudiantes para la apropiación de los espacios de comunicación, mostrando mayor nivel de participación aquellos que cotidianamente utilizan mail, chat o foros. En este sentido, la acción de las y los tutores representa una guía para que las y los estudiantes se sientan estimulados/as a comunicarse a través de estas herramientas.

En la propuesta didáctica, las herramientas de comunicación constituyen uno de aspectos destacables ya que se considera que la configuración del espacio virtual de aprendizaje borra de este modo los límites espacio-temporales, creando la idea de presencialidad en la distancia, generando la posibilidad de interacción entre los actores involucrados y extendiendo el espacio áulico para configurar un “aula sin muros”.

A cada tutor de módulo se asignará un máximo de entre 25 y 30 alumnos, con una cantidad de horas variable. En promedio, cada tutor dedica 7 horas semanales en contacto con la plataforma y se estiman 5 horas más para la elaboración de informes, corrección y devolución de las actividades de evaluación formativa, la animación de foros y la propuesta de actividades complementarias, de ser necesarias.

Cabe recordar que en un aula virtual se realizan actividades de elaboración conjunta y de discusión grupal como foros y otros; se promueve la consulta a bibliotecas, el análisis y discusión de casos, la tarea de elaboración de proyectos, etc., por lo que la relación tutorial puede ser en algunos momentos 1 a 1, en otros, 1 a un grupo, en otros, 1 a todos, pudiéndose dedicar, en algunos casos, el tiempo de el/la tutor/a a la orientación y apoyo de grupos y no de estudiantes individuales, por lo que los tiempos que cada estudiante individual recibe de orientaciones y apoyo son mayores.

Mediante la publicación de contenidos, consignas y enunciados de trabajos, el/la docente presentará la asignatura y describirá la forma de trabajo, proporcionando elementos que encuadran a la misma dentro del programa de la Carrera. El/la mismo/a docente expondrá, en una presentación multimedia introductoria, los temas que se consideran más importantes o que justifican explicaciones orales. Asimismo, tendrá a su cargo el desarrollo de videoconferencias (instancia de comunicación sincrónica) para abordar los principales conceptos de cada unidad del módulo en cuestión.

Para cada módulo se efectuará la entrega de trabajos integradores, los que conformarán la evaluación final, de tipo globalizadora, necesaria para la aprobación de la asignatura.

#### **f. 4. Entornos de aprendizaje**

Todas las unidades de cada uno de los módulos tendrán los siguientes elementos:

**Textos base:** se constituyen como textos de entrada a cada unidad del módulo. Pensados hipertextualmente y producidos por la cátedra, se trata de textos que establecen relaciones entre los principales temas, conceptos y categorías teóricas abordados en la unidad. A partir de enlaces, los textos bases permiten ampliar y derivar

la lectura hacia textos fuentes y bibliografía ampliatoria, seleccionada también por el equipo de cátedra. Los textos base orientan el aprendizaje y funcionan como mapas textuales para el pensamiento, estableciendo, asimismo, conexiones con actividades, foros de debate y trabajos prácticos que motorizan la comprensión y la aprehensión de los conceptos.

**Videoconferencia:** el/la docente de cada módulo tendrá a su cargo la realización de videoconferencias, es decir, una instancia de comunicación sincrónica donde se expondrán los elementos centrales correspondientes a contenidos y saberes propios del módulo. Cada videoconferencia incluirá, también, un tiempo dedicado a preguntas, comentarios y consultas de estudiantes. Se prevé la realización de una videoconferencia por cada unidad del Módulo de una duración de 120 minutos. La asistencia de los/as estudiantes a la videoconferencia será obligatoria, constituyendo la presencia en el espacio virtual uno de los indicadores para cumplimentar la condición de alumno regular de la asignatura.

**Microvideo educativo:** para cada unidad temática se producirá también una píldora de video, de intención educativa, en formato breve, pensada para adaptarse al consumo en las pantallas de dispositivos móviles. Las ideas expuestas en estos microvideos funcionarán complementariamente a los textos base y al conjunto de la bibliografía obligatoria y ampliatoria específica de cada unidad. Los videos serán producidos con técnicas de animación gráfica (*motion graphics*) y locución en off y podrán descargarse y/o reproducirse directamente en la plataforma.

**Presentación por unidad:** cada docente preparará, también, una presentación multimedia para cada unidad. Dicha presentación propondrá un recorrido temático por la unidad, presentando sucintamente los contenidos centrales de la materia y estableciendo relaciones de jerarquía y relevancia entre ellos. Dicha presentación permitirá a los estudiantes acceder a una visualización global de la unidad, explorando los ejes centrales. Será un contenido recursivo, que los estudiantes podrán volver a consultar permanentemente mientras avanzan con los contenidos bibliográficos y audiovisuales de la unidad.

**Audiovisuales complementarios:** a los formatos anteriores se sumarán videos y audios complementarios, conteniendo entrevistas a académicos especialistas en la materia, ejemplos de producciones, estudios de casos, videotutoriales y otros contenidos afines al recorrido temático propuesto.

**Bibliografía:** estará conformada por libros, artículos, capítulos de libros seleccionados por el equipo docente de cada asignatura, consignando textos de lectura obligatoria y textos de lectura ampliatoria, así como orden de lectura sugerida. Dicha bibliografía estará disponible para descargar y/o leer directamente en la plataforma.



**Actividades:** serán diseñadas para poner en práctica los contenidos desarrollados en el módulo, a partir del planteamiento de situaciones problemáticas para resolver, instancias de reflexión y producción, consignas de trabajo y preguntas disparadoras. La resolución de actividades será multimedia, de realización individual o grupal, según propuesta de las y los docentes de la asignatura.

**Foro de consulta de la unidad:** constituirá el espacio de comunicación principal para despejar dudas en torno a los conceptos tratados en la unidad, hacer consultas y comentarios sobre las lecturas, videos y presentaciones que constituyen la propuesta académica. Las conversaciones podrán ser generadas por los maestrandos y moderadas por los tutores.

**Foro de actividades:** será el espacio de publicación de consignas de actividades y entrega de resoluciones, así como intercambio de mensajes relativos a las mismas. Las conversaciones serán generadas por los/las tutores/as. La participación de los maestrandos en la resolución de las actividades será considerada como indicador para cumplimentar las condiciones de regularidad de cada módulo.

### **g. Destinatarios/as**

Destinado a profesionales graduados/as universitarios con formación en Comunicación Social, Ciencias de la Comunicación, Comunicación Audiovisual, Periodismo u otros estudios de grado vinculados al campo de la comunicación. Se contemplará la evaluación de antecedentes para quienes presenten otros títulos.

### **h. Requisitos de admisión**

Podrán ser admitidos/as:

- a. Las y los graduados/as universitarios/as con títulos en Comunicación Social, Ciencias de la Comunicación, Comunicación Audiovisual, Periodismo u otros estudios de grado vinculados al campo de la comunicación, obtenidos en universidades nacionales o provinciales, públicas o privadas, legalmente reconocidas.
- b. Las y los graduados/as en universidades extranjeras oficialmente reconocidas en sus respectivos países, que posean títulos equivalentes a los indicados en el inciso anterior, debidamente certificados. Su admisión no significará reválida del título de grado.
- c. Quienes no posean título universitario específico en Comunicación Social, Ciencias de la Comunicación, Comunicación Audiovisual, Periodismo o similar o no tengan título universitario de grado, y hayan cursado carreras afines, de más de cuatro años de duración, en instituciones argentinas nacionales o

provinciales, estatales o privadas legalmente reconocidas por las autoridades educativas correspondientes, de acuerdo con lo establecido por la Ley de Educación vigente en su artículo 39 bis. Su admisión no significará reválida del título de grado.

Para las y los postulantes extranjeros de habla no española será requisito de admisión acreditar el nivel intermedio independiente (B2) o superior de conocimiento de la lengua española. En caso de ser admitidos deberán acreditar en forma previa a la defensa del trabajo final, el nivel avanzado del conocimiento de la lengua española. Las y los aspirantes podrán acreditar los niveles indicados previamente mediante el certificado internacional DUCLE (Diploma Universitario en Competencia en Lengua Española como lengua extranjera) y de la UNR u otras certificaciones internacionales reconocidas por el Sistema de Certificación del Español como Lengua Extranjera (SICELE).

Para la inscripción a la carrera las y los postulantes deberán presentar:

- Solicitud de admisión consignando datos personales;
- Copia legalizada (anverso y reverso) del título universitario;
- Currículum Vitae completo con carácter de declaración jurada;

Asimismo, la Coordinación Académica determinará la necesidad de realizar entrevistas previamente a la admisión en formato virtual. En todos los casos, la admisión de las y los postulantes será resuelta por la Coordinación Académica, previo análisis de la información provista.

## **i. Estructura**

### **1. Narrativas Transmedia**

(pre)Historia y características de las narrativas transmedia. Evolución y genealogía del concepto transmedia. Continuidades y rupturas. Audiencias participativas. Cocreación. Diferencias entre Transmedia, *Crossmedia*, multiplataforma, *merchandising* y productos licenciados.

Narrativas expandidas sobre el territorio. Territorialidad Expandida y postterritorio. Narrativas Espaciales. Navegación Territorial. Narrativa Híbrida. Movilidades y medios locativos.

Narrativas Transmedia de ficción. Principios de las narrativas transmedia. Mundos narrativos. Estrategias participativas. Estrategias transmedia. Expansiones. Comunidades de Fans. Nuevos hábitos de consumo. De los usuarios a los prosumidores y de los prosumidores a los translectores.

Narrativas Transmedia de no ficción. El campo de la no ficción transmedia. Géneros y formatos. Periodismo Transmedia, Documental Transmedia, Educación Transmedia, Museos Transmedia y Activismo social y político transmedia.

## **2. Laboratorio I: I+DOC - Webdocs y Documentales Transmedia**

Cine Documental. Historia, fases y principales escuelas. Principios y Dimensiones de una producción digital interactiva. Representación numérica. Modularidad. Automatización. Variabilidad. Transcodificación. Hipertextualidad, Multimedialidad, Interactividad, Audiovisualidad, Documentalidad, Visualidad, Georeferenciabilidad, Contextualidad, Adicionalidad, Adaptabilidad, Convergencia, Ubicuidad, Transmedialidad. Del montaje vertical al montaje espacial. Etapas de la Producción de un webdoc. Preproducción: Idea. Tema. Superobjetivo. Investigación documental. Sustentabilidad del proyecto. Guión Multimedia. Equipo de Trabajo. Gestión de contenidos. Arquitectura del proyecto. Diseño de la Interfaz. Producción técnica. Aspectos legales. Posicionamiento en Buscadores. Interacción con audiencias.

Plan de Producción. Adaptatividad multiplataforma. Producción: Desarrollo de contenidos multimedia. Posproducción: Montaje global y edición de contenidos. Publicación y difusión. Aplicaciones y Herramientas para la producción de un webdoc. Editores Multimedia. Editores de Audio Multipista. Editores de Video. Editores de Imagen. Aplicaciones de Georreferenciación. Líneas de Tiempo. Infografías. Visualización de datos. Documental Transmedia. Narrativa expandida. Plataforma transversal. Ecosistema de relatos convergentes. Estrategias participativas. Estrategias transmedia. Modelos de Desarrollo: Estructurado, Análogo-digital, Visualización navegable y Navegación territorial. Desarrollo y Ejecución del documental transmedia. Línea de Tiempo de la Producción Transmedia. Puesta en desarrollo. Monitoreo de interacción y desarrollo narrativo.

## **3. Guión Transmedia**

El paradigma del guión audiovisual. Formatos y tipologías. Los tres actos. Elementos narrativos: personajes, acciones, diálogos, contextos y conflictos. El guión documental. Hacia el guión transmedia: escribir para múltiples plataformas. Principios y mandamientos de la producción transmedia. La escritura multiplataforma: por dónde empezar. La importancia de la historia. El radar transmedia. El sistema activo de la historia. Diseño de experiencias transmedia. Experiencias de usuario. Formularios multiplataforma. Guías de estilo y especificaciones tecnológicas. Mapas narrativos. La biblia transmedia. Remisiones narrativas entre plataformas. La sincronización de la trama transmedia. Los documentos básicos de la biblia transmedia.

## **4. Narrativas Inmersivas y Realidad Virtual**

Narrativas inmersivas: introducción, definición y evolución. Inmersión y periodismo inmersivo. Realidad virtual. Tecnologías y dispositivos. Elementos para generar inmersión: sonido, fotografía, visualización y 3D. Estructura y navegación. Gamificación, rol y personalización. Historia. Interacción, experiencia y diseño. Teorías de la *Human-Computer Interaction*. Efectos y recepción de las tecnologías inmersivas. Diseño de un proyecto inmersivo.

## 5. Videojuegos, Artes y Sociedad

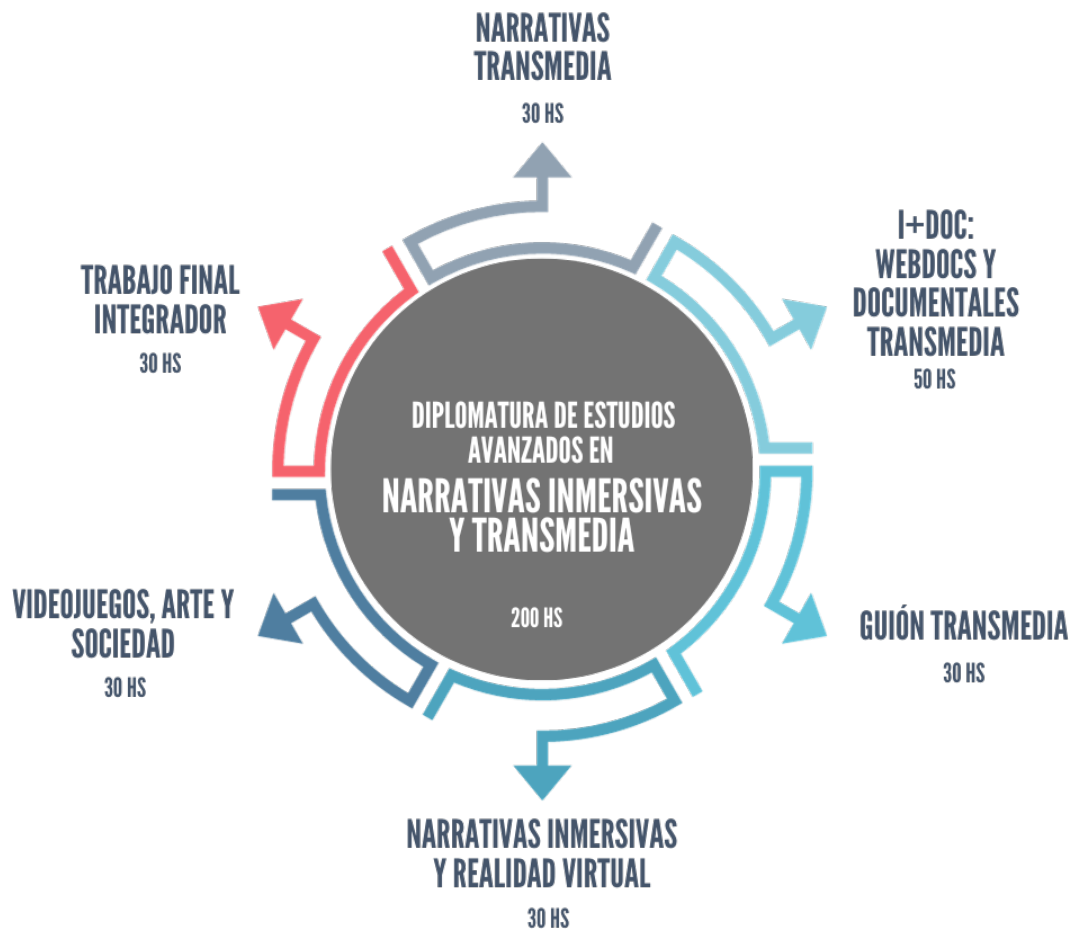
Definición de juego. Teorías clásicas sobre el juego. Principios básicos: jugadores y tipos de juego. Diseño y análisis de un videojuego: *Game Document Design* (GDD) y documento MDA (*Mechanics, Dynamics & Aesthetics*). Introducción a herramientas básicas de desarrollo de videojuegos: *Bitsy* y *Twine*. Desarrollo de prototipos. Arte y videojuegos. Hacia una estética de los videojuegos. Las vanguardias, la estética relacional y la estética como experiencia. Interactividad. Agencia y ergodicidad. Experiencia e inmersión. Sociedad y videojuegos. Teoría de los afectos y videojuegos. Dispositivo e interfaz. Videojuegos y periodismo, publicidad, enseñanza, medicina y política/militancia/activismo. El juego como un espacio de co-creación. *Playable cities*. Gamificación y ludificación.

## 6. Trabajo Final Integrador

Elementos para presentación de dossier o biblia de un proyecto transmedia + experiencia inmersiva. Mundo de la historia: *Storyline*. Sinopsis. Objetivos. Principales líneas narrativas. Personajes. Definición de audiencias. Experiencias de usuario. Formulario multiplataforma. Viaje de usuario. Directrices de diseño. Guiones, storyboards, bocetos y prototipos de pre-producción. Teaser. Planificación y recursos de ejecución: cronograma/diagrama de Gantt, equipo técnico, presupuesto, difusión, indicadores de éxito, impacto.

### Cuadro resumen de módulo, horas totales y correlatividades

Código	Módulo	Carga horaria total	Carga horaria sincrónica	Carga horaria teórica	Carga horaria práctica	Duración	Correlatividades
01	NARRATIVAS TRANSMEDIA	30	8	20	10	4 sem.	
02	I+DOC: WEBDOCS Y DOCUMENTALES TRANSMEDIA	50	12	30	20	6 sem.	
03	GUIÓN TRANSMEDIA	30	8	20	10	4 sem.	
04	NARRATIVAS INMERSIVAS Y REALIDAD VIRTUAL	30	8	20	10	4 sem.	
05	VIDEOJUEGOS, ARTE Y SOCIEDAD	30	8	20	10	4 sem.	
06	TRABAJO FINAL INTEGRADOR	30	8	0	30	4 sem.	01 – 02 – 03 – 04 – 05
Carga horaria total		200					
Carga horaria teórica		110					
Carga horaria práctica		90					
Horas sincrónicas		52					
Horas asincrónicas		148					



### j. Duración

2 cuatrimestres, 200 hs.

Módulo	Semana	Hs. Sincrónicas	Hs. Asincrónicas
NARRATIVAS TRANSMEDIA	1-4	8	22
I+DOC: WEBDOCS Y DOCUMENTALES TRANSMEDIA	5-10	12	38
GUIÓN TRANSMEDIA	11-14	8	22
NARRATIVAS INMERSIVAS Y REALIDAD VIRTUAL	15-18	8	22
VIDEOJUEGOS, ARTE Y SOCIEDAD	19-22	8	22
TRABAJO FINAL INTEGRADOR	23-26	8	22

### k. Modalidad de evaluación final de la Diplomatura

La producción final de la *Diplomatura de Estudios Avanzados en Narrativas Inmersivas y Transmedia*, de carácter individual, consiste en el desarrollo de un dossier o biblia de un proyecto transmedia que incluya una experiencia inmersiva para dispositivos móviles, *headset* de realidad virtual o instalación de gran formato.

Dicho dossier o biblia transmedia deberá contener los siguientes apartados:

- Título y lema del proyecto

- Storyline
- Teaser
- Sinopsis
- Objetivos
- Principales líneas narrativas
- Descripción de personajes
- Definición de audiencias
- Descripción de experiencias de usuario
- Formulario multiplataforma
- Mapa narrativo o viaje de usuario
- Directrices de diseño visual, sonoro e interactivo
- Guiones, storyboards, bocetos y/o prototipos de pre-producción
- Cronograma/diagrama de Gantt de producción
- Equipo técnico
- Presupuesto
- Estrategias de difusión
- Indicadores de éxito
- Impacto o resultados esperados

El desarrollo del trabajo final será orientado y supervisado por el par docente / tutor/a del Módulo Trabajo Final Integrador, quienes dispondrán espacios de videoconferencias para consultas sincrónicas, foros para intercambios asincrónicos y entregas parciales de avances del proyecto para estimular y tutorear el proceso creativo.

Los y las estudiantes contarán con un plazo de 4 semanas para la entrega del Trabajo Final Integrador. Durante ese período, el equipo docente estará disponible para responder consultas y realizar una orientación personalizada del trabajo en progreso,

ofreciendo retroalimentación y recomendaciones en función de los avances presentados.

Asimismo, el docente de módulo Trabajo Final Integrador será el responsable de la evaluación final de los trabajos presentados, a partir de la elaboración de una rúbrica de evaluación que considerará los siguientes criterios:

- Originalidad y creatividad en el diseño narrativo
- Coherencia, cohesión y adecuación discursiva en el texto del proyectos
- Propuestas de participación, interacción e influencia de los usuarios en la narrativa
- Innovación y diversidad en la selección de medios y plataformas
- Calidad y pertinencia de la propuesta inmersiva, considerando sus aspectos narrativos, visuales, sonoros, interactivos y tecnológicos
- Factibilidad y escalabilidad del proyecto

Tras su evaluación, cada Trabajo Final Integrador será calificado en escala de 1 (uno) a 10 (diez) siendo 6 (seis) la calificación mínima requerida para aprobar. En caso de recibir una evaluación no satisfactoria, el estudiante contará con un plazo de 15 (quince) días para adecuar, reelaborar o corregir su producción de acuerdo a las observaciones del docente, efectuando una segunda entrega.

### **Coordinación académica, tecnológica y docente**

La coordinación es unipersonal. Sus funciones son planificar las actividades del dictado de la Diplomatura, controlar el cumplimiento de los trámites administrativos y académicos, convocar a reuniones periódicas del equipo docente para promover procesos de articulación de las actividades que forman parte de la propuesta, realizar evaluaciones periódicas, en diálogo con el equipo docente, sobre el desarrollo y funcionamiento de la diplomatura, elevar informes al área académica de la Facultad cuando ésta lo requiera.

## ANEXO I

### Coordinación Académica y Estructura de Gestión

#### Coordinadora Académica, Tecnológica y docente

Mg. Anahí Lovato

#### Equipo Docente

Módulo	Docentes	Tutores
NARRATIVAS TRANSMEDIA	Mg. Fernando Irigaray	Lic. Patricio Irisarri
I+DOC: WEBDOCS Y DOCUMENTALES TRANSMEDIA	Mg. Fernando Irigaray Mg. Anahí Lovato	Lic. Gisela Moreno
GUIÓN TRANSMEDIA	Mg. Anahí Lovato	Lic. Patricio Irisarri
NARRATIVAS INMERSIVAS Y REALIDAD VIRTUAL	Dr. Jorge Vázquez Herrero (USC)	Mg. Anahí Lovato
VIDEOJUEGOS, ARTE Y SOCIEDAD	Mg. Diego Maté (UNA)	Mg. Laura Palavecino (UNTREF)
TRABAJO FINAL INTEGRADOR	Mg. Vanesa Mazzeo	Lic. Francisco González

### Currículums breves del Equipo docente

#### Coordinadora Académica, Tecnológica y docente

*Mg. Anahí Lovato*

Investigadora pre-doctoral en la Universidad Pompeu Fabra (España). Magister en Comunicación Digital Interactiva y Licenciada en Comunicación Social (Universidad Nacional de Rosario). Coordinadora de contenidos multimedia en la Dirección de Comunicación Multimedial (UNR).

Guionista transmedia, multimedia y audiovisual en #DCMteam. Proyectos destacados: «CU(AR)ENTA | Memorias en democracia» (2023), «UNR360º» (2022), «600KM | Un viaje a Malvinas» (2022), «Ariel Ramírez | Paisano Santafesino» (2021), «Contala como Quieras» (2020), «Somos Jaaukanigás (2019) », «De barrio somos» (2018), «Complejo Museológico San Lorenzo (2018), «Interacciones» (2017), «El feriante (2017)», «Mujeres en venta. Trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina» (2015), «Espacio 75» (2015), «Posición Adelantada | Historias de otro fútbol» (INCAA, 2015), «PosDoc» (2015), «Mundo U» (2015), «Tras los pasos de El Hombre Bestia» (2013), «Calles Perdidas» (2013, Premio Internacional de Periodismo Rey de España).

Miembro del Comité Ejecutivo de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR). Ha dictado clases y cursos de formación en universidades de Argentina (UNR, UNC, UNSAM, UNTREF, UNDEF), México (ITESO) y Colombia (UdeA, UAO), entre otras. Ha publicado libros y artículos sobre narrativas transmedia, webperiodismo, periodismo de datos y narrativas inmersivas.



## **Equipo Docente**

### *Mg. Fernando Irigaray*

Magister en Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (UNED – España), Licenciado en Comunicación Social y candidato a Doctor en Comunicación Social, en la Universidad Nacional de Rosario (UNR).

Director de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva y de Comunicación Multimedial (DCMteam | Producciones Transmedia) en la UNR. Director Ejecutivo de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR). También es director del Festival Internacional de Nuevas Narrativas de No Ficción (FINNOF) y del Foro Internacional de Periodismo Digital de Rosario. Fue Miembro del Comité Académico de la Cátedra de Tecnopolítica y Cultura Digital del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL-Ecuador).

Dirige y produce programas y documentales para TV, interactivos y transmedia, así como proyectos inmersivos. Entre más de 40 distinciones nacionales e internacionales, obtuvo con su equipo el Premio Internacional Rey de España Categoría Periodismo Digital 2013 con el DocuMedia Calles Perdidas y fue finalista con el DocuMedia Vibrato en el Premio Nuevo Periodismo Iberoamericano CEMEX+FNPI, categoría Internet (2009). Diploma de Reconocimiento Premio FOPEA al Periodismo de Investigación de la Argentina en la categoría Periodismo en Profundidad (2015), con el DocuMedia: Mujeres en Venta. Premio ATVC (Asociación Argentina de TV por Cable) como Mejor Documental (2019) y nominado al Premio Martín Fierro Federal 2018 en la categoría TV Documental con De barrio somos | Historias de clubes en 360º.

Fue galardonado por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, con el Reconocimiento por Trayectoria y Compromiso Social (2014).

Es docente investigador de la UNR y en varios posgrados en universidades argentinas y extranjeras. Su línea de investigación es sobre la narrativas inmersivas y transmedia de no ficción y la relación entre los medios locativos y las narrativas espaciales.

Fue director del proyecto de intervención transmedia del Complejo Museístico de la ciudad de San Lorenzo (2016-2018).

Como editor y compilador publicó más de 20 libros y 20 artículos en español, portugués e inglés, sobre documental interactivo, narrativas transmedia y webperiodismo.

### *Dr. Jorge Vázquez Herrero*

Doctor en Comunicación e Información Contemporánea (2019) y Máster en Comunicación e Industrias Creativas (2015) por la Universidad de Santiago de Compostela. Graduado en Comunicación Audiovisual (2014) por la Universidad de A

Coruña (España). Investigador predoctoral en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela (España), visitante en la Universidad Nacional de Rosario (Argentina). Forma parte del proyecto de I+D «Usos y preferencias informativas en el nuevo mapa de medios en España: modelos de periodismo para dispositivos móviles (Referencia: CSO2015-64662-C4-4-R), del Ministerio de Economía y Competitividad y cofinanciado por el fondo estructural FEDER, así como participa en las actividades promovidas a través de la Red Internacional de Gestión de la Comunicación – XESCOM (Referencia: ED341D R2016/019), apoyada por la Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia.

*Mg. Diego Maté*

Licenciado en Crítica de Artes (Universidad Nacional de las Artes) y magister en Crítica y Difusión de las Artes (UNA). Su tesis de maestría estuvo dedicada a proponer un modelo de análisis enunciativo para el videojuego. Actualmente se encuentra finalizando su tesis para el Doctorado en Artes (UNA) sobre los cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes, para la que contó con una beca CONICET. Dirige en grupo de estudio y experimentación “Videojuego, Juego y Game Studies” en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC). Junto a Luján Oulton fue cocurador de la muestra Game On! El arte en juego (2019) y coordina la línea de investigación dedicada a los game studies en la Universidad de Palermo, que incluye la publicación anual de un Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sobre investigación en videojuego. Es docente de las asignaturas “Semiótica y Teorías de la Comunicación” y “Semiótica General” (UNA) e “Introducción a los Estudios Visuales” (Universidad Torcuato Di Tella). Es crítico de cine y escribe regularmente en Revista Cultural Ñ, A Sala Llena y Perro Blanco.

*Mg. Vanesa Mazzeo*

Licenciada en Comunicación Social (Facultad de Ciencia Política y RR.II. - Universidad Nacional de Rosario) y Magister en Comunicación Digital interactiva (Universidad Nacional de Rosario). Docente en cátedras vinculadas con la comunicación digital y tecnologías, dictadas en institutos terciarios y universitarios. Miembro en el dictado de cursos y seminarios sobre comunicación digital y social media para organizaciones, instituciones educativas y sindicatos. Integrante del proyecto LudumProba, una propuesta lúdica, comunitaria y colaborativa orientada a re(co)diseñar las instancias de aprendizaje en los niveles medio, terciario y superior, como parte del Laboratorio de Innovación nómada Educativo (LINE-UNR) perteneciente al Área Académica y de Aprendizaje de la Universidad Nacional de Rosario - UNR.

## **Equipo de Tutores**

*Lic. Gisela Moreno*

Licenciada en Comunicación Social y maestranda en Comunicación Digital Interactiva (UNR). Productora transmedia en la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Es docente del Seminario de Integración y Producción de la Escuela de Comunicación Social de la UNR. Se desempeña como productora de contenidos web y transmedia, así como productora audiovisual en programas y documentales para TV. Miembro de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR).

*Lic. Patricio Irisarri*

Licenciado en Periodismo y maestrando en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario. Actualmente se desempeña como periodista digital y productor de contenidos en la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario. Ha trabajado como productor periodístico en Documedia: “Calles Perdidas: el avance del narcotráfico en Rosario”, documental multimedia galardonado con el Premio de Periodismo Digital “Rey de España” 2014. Es Auxiliar de Investigación en el Proyecto “Narrativa Transmedia en proyectos documentales”, dirigido por Mg. Fernando Irigaray. Facultad de Ciencia Política y RR. II. UNR. 2013 – 2014. Miembro de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR).

*Mg. Laura Palavecino*

Es artista visual, docente e investigadora en el campo del arte tecnológico y los game studies. Es Magíster en Artes Electrónicas graduada en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Diseñadora de Imagen y Sonido egresada de la FADU-UBA y tiene formación en Bellas Artes (EMBA, Carlos Morel). Como investigadora, ha publicado numerosos artículos en los que analiza el rol del arte, el uso de imágenes ancestrales y la representación de la naturaleza en los videojuegos. Como artista, lleva adelante proyectos en el campo del videojuego experimental y la electrónica en los que confluyen el arte tradicional y la tecnología con el objetivo de estrechar lazos con la naturaleza. Su trabajo ha formado parte de numerosas exposiciones artísticas en Argentina y el exterior. Es co-fundadora de Women in Games Argentina y ha dictado cursos y seminarios en universidades, institutos y museos tanto nacionales como internacionales: Untref, UMSA, CCEBA, C3, Cinemateca de Bogotá, entre otros.

*Lic. Francisco González*

Licenciado y Profesor en Artes Audiovisuales por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Maestrando en Comunicación Digital Interactiva por la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacional de la Universidad Nacional de Rosario. Docente-investigador en la línea Nuevos Medios y Convergencia y Coordinador de la Lic. en Medios Audiovisuales del Instituto de Cultura, Sociedad y Estado de la UNTDF. Artista y diseñador enfocado en la producción digital interactiva y la comunicación pública de la ciencia. Ha desarrollado proyectos inmersivos para diversos dispositivos 360°. Ganador del Festival Internacional de Nuevas Narrativas de No Ficción 2023 en la categoría Realidad Virtual por su proyecto VR Aventura Antártica.

## **ANEXO II**

### **Presupuesto**

El presupuesto anual de la presente Diplomatura se configura en base a una serie de conceptos y tareas que se detallan a continuación. El mismo es de carácter estimativo y sujeto a modificaciones en el transcurso del dictado de la Diplomatura.

- Honorarios coordinación académica
- Honorarios docentes y tutores
- Fee Campus Virtual UNR (11% ingresos)
- Gastos de administración financiera FUNR (11% ingresos)
- Fee Facultad de Ciencia Política y RR.II (5% ingresos)

La administración financiera de los recursos generados se realizará a través de la Fundación de la Universidad Nacional de Rosario.

### **Financiamiento**

Los recursos financieros para el funcionamiento de la presente Diplomatura provendrán del abono de un arancel por parte de los estudiantes. Tal como prevé la ordenanza 755/2022 UNR, art. 16, se establece el otorgamiento de 1 (una) beca cada 10 cursantes que abonen el arancel completo.

Considerando que la estructura de asignaturas que compone el cursado de la Diplomatura de Estudios Avanzados en Periodismo Multiplataforma - Modalidad a Distancia se articula a partir de módulos propios del plan de estudios de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva - Modalidad a distancia, de la Universidad Nacional de Rosario (a excepción del Trabajo Final Integrador), la apertura de cada cohorte y su factibilidad financiera no están sujetas a un número mínimo de inscriptos.

Por otra parte, la Dirección podrá disponer la incorporación de nuevos profesionales al cuerpo de tutores en caso de superar los 40 (cuarenta) inscriptos en cada cohorte.