

Proyecto de Innovación Docente – Convocatoria 2019/20

1. Título del proyecto

Webserie Transmedia.

2. Responsable del proyecto

Javier Lozano Delmar.

3. Resumen del proyecto

Este proyecto está diseñado para estudiantes de la Universidad Loyola Andalucía que cursen la asignatura "Narrativa y estética audiovisual". El proyecto está basado en una metodología de Aprendizaje por Proyectos con la intención de integrarlos en dinámicas profesionales en el entorno de la comunicación y, más concretamente, del diseño de ficciones Transmedia.

Para superar la asignatura el alumno debe adquirir las siguientes competencias:

- Análisis crítico de textos ficcionales con un enfoque crítico, histórico, estético y teniendo en cuenta la representación de género.
- Creatividad narrativa.
- Diseño de estrategias narrativas para audiencias participativas.

El objetivo es lanzar un reto que permita al alumnado (organizado en grupos) idear, diseñar y desarrollar una propuesta de Webserie Transmedia e interactiva, trabajando las tres competencias mostradas anteriormente y de la forma más real posible.

El modelo de aprendizaje por proyectos es una técnica que, en la línea de lo requerido por el EEES, propone convertir al alumno en protagonista de su aprendizaje (López, 2005). Según Huber (2008), el aprendizaje por proyecto "hace hincapié en la unificación del aprendizaje teórico y práctico, la colaboración de los alumnos y el incluir elementos de la vida cotidiana en las instituciones de educación".

Para ello, los diferentes grupos de trabajo entregarán sus propuestas a una empresa real especializada en nuevos formatos narrativos y el *Workflow* será el siguiente:

1. Para construir el proyecto, cada grupo debe haber comprendido muy bien cómo funcionan y se desarrollan las experiencias Transmedia en ficción seriada. Por ello, además de dominar los ejemplos visionados y explicados en clase, sería interesante realizar una labor de documentación previa: ¿qué casos tenemos a nivel internacional?, ¿cuáles son las tendencias actuales?, ¿qué se está haciendo en España? El trabajo debe tener una base previa fuertemente documentada.
2. Se trabajará en un breve proyecto con la idea de la Webserie. ¿De qué va la serie? ¿Por qué elegir el formato web? ¿Dónde y cómo se publica?
3. Desarrollar una expansión Transmedia y participativa conectada a la historia principal y suficientemente interesante para que el espectador decida sumergirse en ella. El público es muy amplio en edades y competencias tecnológicas. Por tanto, la experiencia debe ser lo más integradora posible y permitiendo diferentes niveles de profundidad. De este modo, se entiende que la experiencia mínima debe ser satisfactoria para todos los públicos.
4. La presentación se hará en formato digital (inDesign) y se incluirán todos los elementos, gráficos, explicaciones y detalles que hagan falta para que el equipo evaluador comprenda y pueda analizar la propuesta presentada.

En definitiva, se persigue que las propuestas tengan un carácter profesional y que sean evaluadas por agentes externos.

El proyecto estimula y fomenta la creatividad narrativa al estar basado en un trabajo real evaluado por profesionales. Ese es la principal motivación extrínseca para el alumnado y el motor para desarrollar sus trabajos: tener un feedback real de alguien profesional. Huber (2008) apunta que el aprendizaje por proyectos se define por cinco puntos: "aprendizaje basado en un interés auténtico y/o en una iniciativa; los estudiantes discuten sus intereses y las perspectivas alternas del tópico, aconsejando uno al otro; desarrollan su propio ámbito de actividad (limitando propuestas, planificando, tomando decisiones, etc.); suspenden sus actividades de vez en cuando para reflexionar su proceder, intercambiar ideas, etc.; el proyecto termina en un punto determinado, cuando se ha logrado la tarea".

Por todo ello, es necesario contar con los mismos responsables del encargo o tarea a los estudiantes. En una primera sesión presencial, los profesionales explicarán el Briefing e impartirán una pequeña MasterClass. Mediante otra sesión presencial, estos profesionales darán su feedback al alumnado y entregarán las calificaciones de sus trabajos, respondiendo a dudas y proponiendo mejoras. La evaluación estará basada en las tres competencias adquiridas por el estudiante y en la visión profesional del invitado que debe evaluar el trabajo como si se tratase de un caso real.

En anteriores cursos esta última sesión de valoración y feedback no ha podido realizarse por cuestiones presupuestarias y el aprendizaje del alumnado no ha quedado completamente cerrado.

Además, el proyecto permite la incorporación de empresa y profesionales en el aula fomentando la transferencia de conocimiento.