

**Universidad de Puerto Rico**  
**Maestría en Gestión y Administración Cultural**  
**Temas en Gestión Cultural y Comunicación: Gestión de Proyectos Transmediáticos**  
**GECU 6995, Sección 0U1**  
**9:00-11:50 (3hrs)/3 crs.**  
**En línea, sábado**  
**Profesora: Dra. María de Mater O'Neill**

**Prerequisitos, corequisitos y otros requerimientos:** n/a

**Descripción del curso**

El curso es seminario/taller que combina el teorizar y el hacer como maneras de imaginar, producir rápidamente e interactuar críticamente con las ideas durante el desarrollo de los proyectos de los estudiantes. Poder trabajar, gerenciar y coordinar proyectos transmediáticos y transdisciplinarios usando metodologías de diseño tecnológico que se enfocan en rapidez, iteratividad, producción ágil, y costo efectividad. Se crearán proyectos especulativos en un escenario teórico. Luego se cuestionan cómo se usan y sus posibles implicaciones, usando una combinación de prototipos (prueba rápida con personas para probar una idea en el mercado) y narrativa transmediática. Los estudiantes crean sus equipos fuera del curso para poder gestionar sus proyectos transmediáticos [gerencia y producción medios digitales y tradicionales].

**I. Cómo se maneja el curso**

El curso será manejado *online*. Todos tienen que autorizar para grabar la clase. Los estudiantes no tienen que tener la cámara prendida. Se graba la clase por si los estudiantes quisieran repasar la misma. Se le solicita a la profesora el enlace. Luego de terminar el semestre se borrarán las grabaciones. Además de la lista de correo-e grupal hay un *drive* con los archivos (silabo y ejemplos):

Lista de correo-e grupal para uso exclusivo del curso. [transmedia-uprrp@googlegroups.com](mailto:transmedia-uprrp@googlegroups.com)

Drive <https://drive.google.com/open?id=1-DtcXII7zKwCiI5JvFTVBgiRSmeybUQ>

La lista de correo-e es importante porque por la mismas *to@s* podrán ver el trabajo de los demás y poderse nutrir de los comentarios de estos. Es importante que lean los mismos, porque si comenten el mismo error la profesora los va a referir al trabajo ya comentado. Antes de cada entrega es responsabilidad del estudiante enviar borrador de su trabajo para evaluación y comentarios de la profesora. Esto es voluntario y se hace para asistirlos. Se enviará bajo un *thread* con el tema apropiado al número de entrega. Los estudiantes pueden abrir sus propios *threads*. **La lista acepta archivos hasta 8mb. También la lista es una forma de evidencia de las entregas.**

La presencia online de este curso requiere disciplina del estudiante y un comportamiento de respeto. Se recuerda que habrá comunicación asincrónica (en distintos tiempos) y se inicia /reciben en múltiples contextos. Importante que todo mensaje el estudiante se identifique y firme los mensajes. La clase se reunirá sincrónicamente semanalmente.

## **Ley 51**

Los(as) estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el(la) profesor(a) al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario. También aquellos estudiantes con necesidades especiales que requieran de algún equipo de asistencia o acomodo deben comunicarse con el(la) profesor(a). Aquellos que tengan barreras digitales favor de comunicarse con la profesora.

## **Hostigamiento Sexual en la Universidad de Puerto Rico**

La Universidad de Puerto Rico prohíbe el discrimen por razón de sexo y género, en todas sus modalidades, incluyendo el hostigamiento sexual. Según la política institucional contra el hostigamiento sexual en la Universidad de Puerto Rico, Certificación Número 130 2014-2015 de la Junta de Gobierno, si un estudiante está siendo o fue afectado por conductas relacionadas a hostigamiento sexual puede acudir ante la Oficina de la Procuraduría Estudiantil, el Decanato de Estudiantes o la coordinadora de cumplimiento con Título IX para orientación y/o presentar una queja.

## **Integridad académica**

La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El Artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010, de la Junta de Síndicos) establece que “la deshonestidad académica incluye, pero no se limita a: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta”. Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido en el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente.

## **Objetivos del curso**

Al terminar el curso los estudiantes habrán obtenido

- Pensamiento crítico del cómo y porqué los proyectos que han articulado se desarrollaron de cierta forma.
- Auditar los resultados de cómo fue articulado, y explorar los resultados en distintos contextos sociales desde la experiencia a quienes impactan.
- Usar la creatividad para explorar ideas y ver el potencial de la gerencia cultural como herramienta de cambio, herramienta para explorar, para problematizar y cambiar las normas.
- Explorar un concepto, desarrollarlo en su manera logística y estratégica en corto tiempo.
- Divertirse y romper reglas como manera de adquirir nuevo conocimiento en el hacer.
- Desarrollar destrezas de colaboración con personas distintas al practicante.

- Fortalecer el alfabetismo digital.
- Gerenciar un proyecto transmediático.

## Bosquejo de contenido y distribución del tiempo

### 1. *Design Fiction*

- a. *Storytelling* y prototipos
- b. Teorías de alfabetismo digital y de producción transmediática (lectura y comprensión)
- c. Pensamiento de futuro y tecnología crítica

### 2. Investigación Visual

- a. Informe usando estilo *Story Board*.

### 3. Logística y estrategia

- a. *Design Thinking*
- b. *Gamification*

## Calendario

### ENERO

16 – Introducción *Transmedia*, ejercicio de dialogo/sli.do

23 –*Design Thinking, Gamification; ejercicio de sombrero.*

**30 – ENTREGA 1:** Publicar link de primera entrega (**#1: Lassinsombreros**) por correo -e del curso. Hacer el examen.

### FEBRERO

6 –taller

**13 – ENTREGA 2:** Publicar link de primera entrega <https://shorthand.com> (**#2: Transporting trabajo anterior a un nuevo medio**) por correo -e del curso.

20 –preparar guías: Hacer breve explicación. No más de 200 palabras. A menos que sea diagramación. Power Point/PDF Low Res.

## HISTORIA

*Tagline*

*Back story and content (context del Proyecto)*

*Sinopsis (la historia)*

*Plot points (los puntos más importantes de la historia)*

*Characterization and attitude (tono)*

*Scripts (ejemplo del copy)*

*Goals [identificar en bullet form]:*

1. ¿Que se quiere lograr desde la perspectiva del usuario a través de esta experiencia?
2. ¿Cuáles son los objetivos desde la perspectiva tuyas?
3. ¿Cuál es el modelo económico del proyecto? [ejemplos, costos de marketing, innovación social para enfocar en lo cultural, educacional o artístico]

*Success Indicators [identificar en bullet form] Como vas a medir objetivo.*

## USUARIO

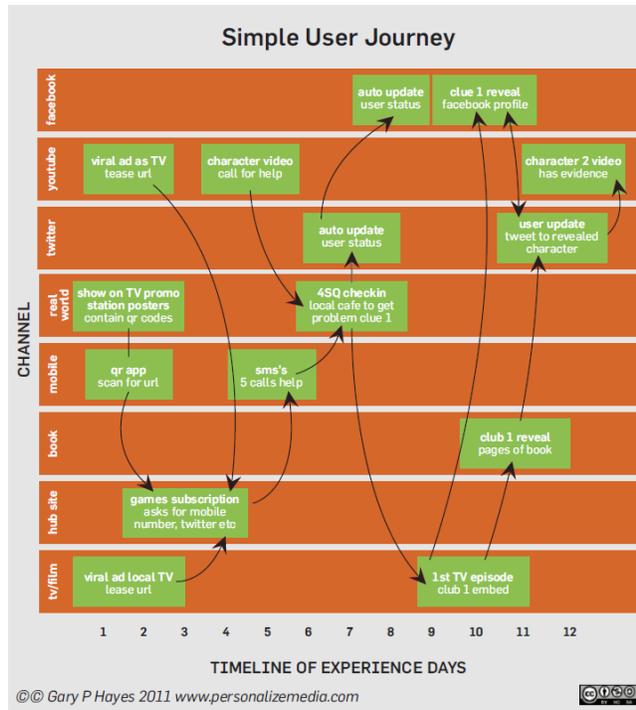
*Target audience and marketing*

*User need*

*User-centric scenarios (describir tipo 3 usuarios, participantes)*

*Rules of engagement [identificar en bullet form]*

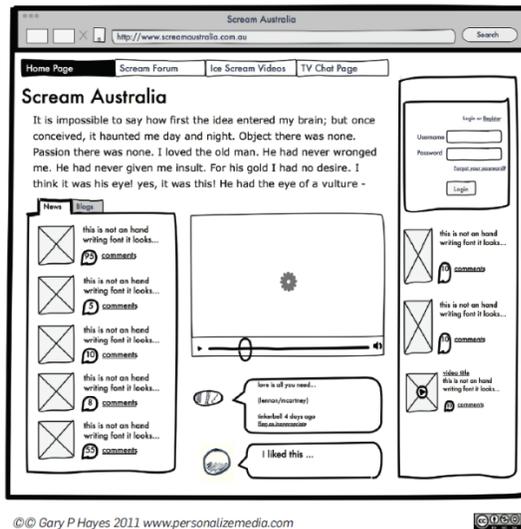
*Diagrama solamente - User journey*



## DISEÑO

*Multi-platform form [identificar en diagrama y establecer como se linkean]*

Ejemplo de Wireframes



*Device Methodology [identificar en bullet form]*

Diagrama solamente – *Production Team*

27 –preparar guías

## MARZO

**6 – ENTREGA 3:** Presentación en clase. Entrega de propuesta: Guías de proyecto transmediático para #4

13 –inicio producción #4

20 – Producción #4

**27 – ENTREGA 4:** Primer Prototipo publicar

## ABRIL

**3 – FERIADO**

10 – Taller para auditar con 5 personas, ver <http://www.designkit.org/methods/26>, <http://www.designkit.org/methods/18> y <http://www.designkit.org/methods/19> [hacer instrumentos]

**17 – ENTREGA 5:** Presentar hallazgos de pruebas

24 – Ajustar

23 – Re Publicar segundo prototipo/ pruebas

## MAYO

**1 – ENTREGA 6:** Resultados (*Analytics, engagement*) Power Point

24 – Profesora entrega notas

## Estrategias instruccionales

Se aborda desde el enfoque de Diseño Ficcional (*Design Fiction*), mediante el cual se exploran distintos futuros “preferibles”, “probables”, “posibles” y “plausibles” (Stuart Candy, 2010). No para predecir el futuro ni detectar tendencias, sino para extrapolar qué tipo de futuro las personas quieren en un paisaje cultural.

La metodología del curso es: El diseño de proyecto basado en evidencia y el aprendizaje a base de proyectos. Metodologías educativas para que los estudiantes adquieran nuevo conocimiento enfocado a la práctica profesional a través de la investigación en escenarios complejos reales.

El enfoque es adquirir competencias del siglo 21: La resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración entre personas de distintas prácticas, la comunicación intercultural, el comportamiento digital y la práctica transdisciplinaria.

Los estudiantes crean sus equipos fuera del curso para poder gestionar sus proyectos transmediáticos.

Se requiere que los estudiantes tengan sus computadoras en clases.

### **Recursos de aprendizaje o instalaciones mínimos disponibles o requeridos**

Se harán 6 entregas (3 proyectos) de 100 puntos cada uno:

1. Hacer un breve examen de los 6 propiedades y sus ejemplos de transmediático de *Las sin sombreros* en <https://vizia.co/> Tutorial [Vizia Tutorial - YouTube](#) Apps para editar video <https://blog.hubspot.com/marketing/best-video-editing-apps>
2. Una versión breve de un trabajo anterior del estudiante transferido a manera de historia a la siguiente plataforma: <https://shorthand.com/> (que incluya texto, audio, video y fotos del estudiante). El mismo debe tener elementos de *gamification* y un *call for action*. Tutorial: <https://shorthand.com/the-craft/topics/how-to-guides/> [https://www.youtube.com/watch?v=eimN\\_rrqnsQ](https://www.youtube.com/watch?v=eimN_rrqnsQ)
3. Trabajo en equipo para crear un proyecto transmediático original con múltiples plataformas, de manera que las narrativas se expandan de forma única en cada plataforma.

### **Textos requeridos/Media**

Hayes, Gary. (2011). *How to Write a Transmedia Production Bible*

URL: <http://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2b6459ab-3d05-4607-8fc6-10e1a8fff13d/transmedia-prod-bible-template.pdf>

Hofer, Patrick. (2013). *How to destroy and rebuild communication? Lessons Learned from the X Media Lab on Transmedia*

URL: <http://www.media-interface.ch/how-to-destroy-and-rebuild-communication-lessons-learned-from-the-xmedia-lab-on-transmedia-2/>

Radio Televisión Española (RTVE). (2015). *Las sin sombrero*

URL: <http://www.rtve.es/lasinsombrero/es>

Macleod, Duncan. (2008). *HBO Voyeur Project*.

URL: <http://theinspirationroom.com/daily/2008/hbo-voyeur-project/>

Martin-Barbero, Jesús. (2013). *Oralidades culturales y culturas digitales*.

URL: <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1N38QW88G-1TSGV0Q-579>

Punday, Daniel. (2004). *Involvement, Interruption, and Inevitability: Melancholy as an Aesthetic Principle in Game Narratives*. *SubStance* 33, no. 3 (2004): 80–107.

URL: <http://www.jstor.org/stable/3685546>

Scolari, Carlos. (2013). *Narrativa transmedia*. Capítulo I.

URL: <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1NS9S4K7T-10W2C34-6G0>

Smith, Simon. (2015). *Transmedia Storytelling*.

URL: <http://www.bbc.co.uk/academy/production/article/art20130702112136355>

Vary, Adam B. (2013). *5 Things You Should Know About The Curious New Marketing Campaign For 'The Hunger Games: Catching Fire'*. *Buzzfeed*.

URL: <http://www.buzzfeed.com/adambvary/things-you-should-know-about-hunger-games-marketing-campaign>

## Herramientas:

### VIDEO

<http://www.wirewax.com> : Tag videos con otra *media*. *Plugins* disponible para YouTube.

<http://www.thinglink.com> : *Tag media* en fotos, videos.

<http://www.jamabi.com> : Permite *tips* o donaciones a través del *media player*.

<http://www.goanimate.com> : Crea animaciones.

<http://www.anyclip.com> : Encuentra video clips en línea.

<http://www.tout.com> : Crea 15 sec. video.

### AUDIO

<http://www.cinchcast.com> : Crea y distribuye audio.

<http://www.coincident.tv> : Video analytics.

### PAGES

<https://atavist.com> : Crea libros con imagen, pop-ups y audio, y muchos extras.

## SINCRONIZACIÓN

<http://www.ifttt.com> : Comprensivo y fácil de usar.

<http://www.tstoryteller.com> : Servicio más avanzado.

<http://gumroad.com> : Sistema que facilita cobrar para bajar archivos.

## Estrategias de evaluación

Todas las entregas deberán ser identificadas de la siguiente manera:

1. Nombre de la Universidad, Facultad, Departamento
2. Título del curso
3. Nombre del estudiante
4. Nombre de la profesora

5. Fecha
6. Título de la entrega

Los estudiantes autorizan a la profesora a publicar sus trabajos de forma anónima en el blog docente de la profesora (<http://catedrammo.wordpress.com>)

### **Sistema de calificación**

- Cada entrega<sup>1</sup> tendrá un valor de 100 puntos. Se toman en consideración los siguientes criterios:
  - Cumplimiento de las instrucciones.
  - Capacidad de juicio crítico para resolver problemas.
  - Justificación oral.
- Las entregas se suman y el resultado se divide entre 3 para obtener el promedio o nota final.
- El (La) estudiante hará cada entrega bajo los parámetros de la profesora.

No se aceptarán trabajos fuera de las fechas de entrega. Si no puede estar presente para la fecha de entrega, haga llegar el trabajo y excútese previamente con la profesora (pero aun así haga llegar el trabajo asignado para la entrega). La entrega final del curso es presencial.

Se usará la siguiente escala para asignar notas:

100 - 90%	A
89- 80%	B
79-70%	C
69- 60%	D
59- 0%	F

Otras reglas del curso:

- La profesora podrá dar exámenes escritos sin previo aviso.
- A la 5<sup>ta</sup> ausencia tendrá "F" automáticamente en el curso.
- La profesora solo dará "Incompleto" en casos extremos de salud o circunstancias especiales.
- La clase comienza a la hora asignada; no se repetirán las instrucciones si el(la) estudiante no se encuentra cuando se dicten. Más de 15 minutos de tardanza se considera una ausencia.
- Celulares estarán permitidos para usarlos como herramientas de trabajo.
- Posiblemente habrá un receso de 10 minutos.

---

<sup>1</sup> "Entrega" es el trabajo que se tiene que hacer para la clase, cuando la profesora lo asigne. El mismo equivale a una nota.

- La profesora contestará mensajes de correo-e (catedrammo@gmail.com) a las 24 horas de ser enviado de L-V entre 9 a 4 PM. Si lo envió el viernes se contesta el lunes. Al enviar un mensaje a la profesora, el (la) estudiante entiende que la profesora puede compartirlo con personal de la Facultad de Humanidades o administrativo, si fuera necesario. Los mensajes de correo-e solo son sobre asuntos pertinentes al curso, ya sea contenidos, pautar citas, problemas, dudas con el material o entregas. No se aceptarán ni se contestarán mensajes personales.

### **Acomodo razonable**

Según la Ley de Servicios Educativos Integrales para Personas con Impedimentos, todo estudiante que requiera acomodo razonable deberá notificarlo al profesor el primer día de clase. Los estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el (la) profesor(a) al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y el equipo de asistencia necesario conforme a las recomendaciones de la Oficina de Asuntos para las Personas con impedimentos (OAPI) del Decanato de Estudiantes. También aquellos estudiantes con necesidades especiales de algún tipo de asistencia o acomodo deben comunicarse con el (la) profesor(a). Si un alumno tiene una discapacidad documentada (ya sea física, psicológica, de aprendizaje o de otro tipo, que afecte su desempeño académico) y le gustaría solicitar disposiciones académicas especiales, este debe comunicarse con la Oficina de Asuntos para las Personas con Impedimentos (OAPI) del Decanato de Estudiantes, a fin de fijar una cita para dar inicio a los servicios pertinentes. (Circular 9, 2002-2003).

(Certificación 112 2014-2015 de Junta de Gobierno - Sección II L - Acomodo razonable y la Sección II M-Integridad académica).

### **Política de Integridad Académica**

"La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El Artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010, de la Junta de Síndicos) establece que "la deshonestidad académica incluye, pero no se limita a: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta." Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido por el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente." Para velar por la integridad y seguridad de los datos de los usuarios, todo curso híbrido y a distancia deberá ofrecerse mediante la plataforma institucional de gestión de aprendizaje, la cual utiliza protocolos seguros de conexión y autenticación. El sistema autentica la identidad del usuario utilizando el nombre de usuario y contraseña asignados en su cuenta institucional. El usuario es responsable de mantener segura, proteger, y no compartir su contraseña con otras personas.

(Certificación 112 2014-2015 de Junta de Gobierno - Sección II L - Acomodo razonable y la Sección II M-Integridad académica).

### **Política Institucional contra el Discrimen y Acoso Sexual**

“La Universidad de Puerto Rico prohíbe el discrimen por razón de sexo y género en todas sus modalidades, incluyendo el hostigamiento sexual. Según la Política Institucional contra el Hostigamiento Sexual en la Universidad de Puerto Rico, Certificación Número 130, 2014-2015 de la Junta de Gobierno, si un estudiante está siendo o fue afectado por conductas relacionadas a el hostigamiento sexual, puede acudir ante la Oficina de la Procuraduría Estudiantil, el Decanato de Estudiantes o la Coordinadora de Cumplimiento con Título IX para orientación y/o presentar una queja”.

(Certificación 39 Núm. 2018-19 del Senado Académico - Normativa sobre discrimen por sexo y género en modalidad de violencia sexual).

## Bibliografía

- Aguirre Romero, Joaquín (2002). *Ciencia, humanismo, humanidades y tecnología*. (En línea) Disponible en: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero19/humanism.html>
- Amara, R. (1981a). *The Futures Field: Searching for Definitions and Boundaries*. *The Futurist* 15(1): 25- 29 (February).
- Amara, R. (1981b). *The Futures Field: How to Tell Good Work from Bad'*. *The Futurist*, 15(2):63-71 (April).
- Amara, R. (1981c). *The Futures Field: Which Direction Now?* *The Futurist*, 15(3): 42-46 (June).
- Arrow, K. (1962). *The Economic Implications of Learning by Doing*, *Review of Economic Studies* 29: 155–173.
- Beck, K.; et al. (2001). *Manifiesto for Agile Software Development*. *Agile Alliance*. (En línea) Disponible en: <http://agilemanifesto.org/>
- Brown. T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organization and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins.
- Nueva agenda por el libro y la lectura: Recomendaciones para políticas públicas en Latinoamérica*. Bogotá: Cerlalc-Unesco, 2013. (En línea) Disponible en: [http://cerlalc.org/pdf/home\\_pdf/nueva\\_agenda.pdf](http://cerlalc.org/pdf/home_pdf/nueva_agenda.pdf)
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture* (2nd Edition). Oxford, UK: Blackwell.
- Carpentier, Nico (2011). *Media and participation: A site of ideological-democratic Struggle*. [E-book] Bristol: Intellect. (En línea) Disponible en: <http://www.dawsonera.com.proxy.mah.se/depp/reader/protected/external/EBookView/S9781841505244/S6>
- Cobo Romani, C., Pardo Kublinski, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Barcelona / México DF.

Flasco, México.

Coutard, Nathalie et al. (2011). *Documentary and New Digital Platforms: An Ecosystem in Transition*. Quebec. (En línea) Disponible en: [http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ\\_20110203\\_Study.pdf](http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf)

Dator, J. (1979). 'The Futures of Culture or Cultures of the Future'. En: Anthony J. Marsella, Roland G. Sharp and Thomas J. Ciborowski (eds.), *Perspectives on Cross-Cultural Psychology*. New York: Academic Press, 369-388.

Dena, Christy. (2009). *Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games*, Convergence, February 2008, pp. 41-58.

Deuze, Mark, (2007). Convergence Culture in the Creative Industries. *International Journal of Cultural Studies*, 10, p.243. (En línea) Disponible en: <http://ics.sagepub.com/content/10/2/243.full.pdf+html>

Federman, Mark . (2004). *What is the Meaning of the Medium is the Message*. (En línea) Disponible en: [http://individual.utoronto.ca/markfederman/article\\_mediumisthemessage.htm](http://individual.utoronto.ca/markfederman/article_mediumisthemessage.htm)

Kumar, Janaki Mythily and Herger, Mario. (2013). *Gamification at Work: Designing Engaging Business Software*. Aarhus, Denmark, The Interaction Design Foundation. ISBN: 978-87-92964-06-9. (En línea) Disponible en: [https://www.interaction-design.org/books/gamification\\_at\\_work.html](https://www.interaction-design.org/books/gamification_at_work.html)

Lanham, Richard A. (1993). *The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge*. (En línea) Disponible en: <http://old.cni.org/docs/tsh/Lanham.html>

Phillips, Andrea. (2012). "What is Transmedia Anyway?" *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill (p. 13-19).

Reich, M (2012). *Agile vs. Waterfall: Agile vs. Waterfall: How to Approach your Web Development Project* (En Línea) Disponible en: <http://www.commonplaces.com/blog/agile-vs-waterfall-how-approach-yourweb-development-project>

O'Neill, MDM., Asseo, A. (2013). 'Digital Illiteracy among Puerto Rican Middle Class Smartphone Users', paper presented at *2013 SME Digital Forum*, Puerto Rico, May 16 - 17, 2013; *Mobile Telephony in the Developing World*, University of Jyväskylä, Finland, May 24 - 25, 2013; and *LASA 2013 – XXXI INTERNATIONAL CONGRESS, Towards a New Social Contract?*, Washington, D.C., United States, May 29 – June 1, 2013. (En línea) Disponible en: [https://www.academia.edu/4168300/Digital\\_Illiteracy\\_among\\_Puerto\\_Rican\\_Middle\\_Class\\_Smartphone\\_Users](https://www.academia.edu/4168300/Digital_Illiteracy_among_Puerto_Rican_Middle_Class_Smartphone_Users)

Mattelmäki, T. (2006). *Design Probes*. University of Art and Design, Helsinki.

New London Group. (1996). *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. Harvard Educational Review, 66(1), 69–92. (En línea) Disponible en: <http://www.pwrfaculty.net/summer-seminar/files/2011/12/new-london-multiliteracies.pdf>

Norman, D. (1988) *The Psychology of Everyday Thing*. Basic Books

Stuart, Davis. (2010). *The Futures of Everyday Life*. (En línea) Disponible en:  
<https://www.scribd.com/doc/68901075/Candy-2010-The-Futures-of-Everyday-Life>

Triandis, H.C. (1994). *Culture and Social Behaviour*, McGraw-Hill.

Trompenaars, F. (1993). *Riding the Wave of Culture*, London, The Economist Books.

Wessels, Emanuelle, (2011). 'Where Were You When the Monster Hit?' Media convergence, branded security citizenship, and the trans-media phenomenon of Cloverfield. *Convergence*, 17, p. 69. (En línea) Disponible en: <http://con.sagepub.com/content/17/1/69.full.pdf+html>

Zwiers, J, Crawford, M. (2011) *Academic Conversations: Classroom Talk That Fosters Critical Thinking and Content Understandings*. Stenhouse Publ.

#### VIDEO

Henry Jenkins on Transmedia - Subtitulado en español

<https://www.youtube.com/watch?v=Ji-J8rAJeyQ>

¿Cómo se hace un proyecto transmedia? | Transmedia En Serie S01E05

<https://www.youtube.com/watch?v=n9UBuzeiRXc>

Presente y futuro del transmedia | Transmedia en Serie S01E06

<https://www.youtube.com/watch?v=GVKVvIL5T10>

Peligros y ventajas del transmedia | Transmedia en Serie S01E04

<https://www.youtube.com/watch?v=kzEvzCD1Q0U>

El profesional transmedia | Transmedia en Serie S01E03

<https://www.youtube.com/watch?v=MfqwLqqyWWQ>

¿Por qué somos Transmedia? | Transmedia en Serie S01E02

<https://www.youtube.com/watch?v=7xwTgJltkAw>

Diferencia entre Transmedia y Crossmedia

<https://www.youtube.com/watch?v=hU-MbSeqgok>

Qué son las narrativas transmedia y cómo aplicarlas por Marcela Palacio.

<https://www.youtube.com/watch?v=VUKPcpByrFI>

### **Dra. María de Mater O'Neill**

Fecha de revisión: 12 de enero de 2021

[catedrammo@gmail.com](mailto:catedrammo@gmail.com)

**Sobre la profesora:** Investigadora Principal y directora creativa, Rubberband Design Studio.

<http://rubberbandpr.com> (oficina de diseño)

<https://www.linkedin.com/in/dr-maria-de-mater-o-neill-795a622b>

<https://soundcloud.com/elbarriodiseno/ep-5-dra-maria-de-mater-oneill-en-el-barrio-temporada-1> (entrevista Barrio Diseña, Puerto Rico)

<https://tinyurl.com/s75lzl> (entrevista Diseño y diáspora, Helsinki, Finlandia)

<https://northumbria.academia.edu/MariaONeill> (ensayos)