

Talleres Internacionales EICTV

ESPECIALIDAD
DIRECCION

BIG BANG NARRATIVAS TRANSMEDIA

18 al 29 de Julio de 2022
Matrícula: 1400 Euros

Duración: 2 semanas
Cantidad de Participantes: 12

Fecha Máxima de Inscripción: un mes antes del inicio del Taller

Incluye: El taller BIG BANG NARRATIVAS TRANSMEDIA propone a los alumnos la creación y desarrollo de un proyecto transmedia individual desde su concepción estratégica hasta el desarrollo del contenido para cada una de los diferentes canales que necesite el proyecto.

Los alumnos aprenderán los recursos narrativos específicos para construir proyectos transmedia. Desde las técnicas más avanzadas en creación de guiones transmedia para enganchar al espectador actual hasta la creación de la Biblia del proyecto transmedia dejándolo apto para las siguientes fases de producción y financiación.

Un taller con un enfoque práctico para liberar la creatividad, donde exploraremos todas las posibilidades de cada proyecto y crearemos historias en el mismo lenguaje de un mundo cambiante.

Dirigido a: Profesionales del cine y de la televisión: guionistas, directores, productores y todos aquellos creadores y autores que quieran desarrollar un proyecto. Profesionales de la comunicación, el periodismo y el marketing. Estudiantes con conocimientos de guión, dirección, producción que quieran desarrollar su proyecto transmedia.

Título que se otorga: Diploma de Asistencia al Taller y Certificado

Requisitos

- Los estudiantes deben venir al taller con una idea de un proyecto audiovisual que se quiera transmediar en cualquier canal, formato y género: ficción, documental, activismo, periodístico, pedagógico, branded content, etc. para trabajarla durante el curso. Los que no cuenten con proyecto propio podrán unirse a los grupos de trabajo que se establezcan de acuerdo a sus preferencias en cuanto a los proyectos.

Plan de Estudios:

Metodología

Cada sesión se divide en cuatro secciones.

- Exposición teórica.
- Práctica y creación.
- Casos de estudio internacionales.
- Asesoría Personalizada del proyecto transmedia.

TEMARIO

¿Qué son las historias y para qué sirven?

Anatomía de las historias. ¿Qué elementos necesita una historia? Cómo funcionan en los canales tradicionales y en los sistemas complejos del mundo audiovisual actual. Cómo transformar una idea en conceptos. Cómo potenciar sus elementos. El creador de contenidos del siglo XXI y su identidad digital. El organigrama, los equipos creativos y los perfiles emergentes: narrador transmedia, productor creativo transmedia, arquitecto transmedia. Crowdsourcing y Crowdfunding . Flujos de trabajo eficientes. Primer análisis de los proyectos de los alumnos. Técnicas de mejora de los conceptos.

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 360º. 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.

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.

Personajes: profundidad y capas.

Creación de personajes y sus capas mediante técnicas de hibridación. Técnicas de profundización y desarrollo de personajes originales (eneagramas, submodalidades, los 5 grandes 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 para cada proyecto y su mejora..

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 dramática. 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.

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. Disolución de fronteras: realidad y ficción, autor y 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.

¿Cómo nuestro mi proyecto? Pitching

Desarrollo del pitching y presentación de los proyectos por los mismos participantes. Objetivos de comunicación. Estrategia de lanzamiento y distribución en canales propios y ganados. Plan de contenidos y flujos de trabajo. Prototipado y puesta en marcha.

Branded Content. Coproductores, partners, licenciarios. Casos de estudio. Tiempos de lanzamiento en diferentes plataformas y diferentes acciones. Productos centrales y derivados. Financiación tradicional o colaborativa (crowdfunding).

Dirección del Taller: Daniel Resnich (España)

Daniel Resnich es guionista y Brand Storyteller Digital especialista en conectar con las nuevas audiencias. Experto en Storytelling, creatividad, desarrollo y guionización de contenidos y estrategias Transmedia innovadoras en el mundo digital. Trabajó y colaboró en guiones de largos: «Asesinato A Distancia» (Santiago C. Oves, Arg. 1997), «El Astillero» (David Lipszyc, Arg. 1999), «La Manada», (Iván López, 2013), «Recuerdos del Odio» (P. Cosco, 2018, coproducción), “El Monstruo de Onelli” (en busca de coproducción). Como profesor de postgrado realiza talleres de Storytelling Transmedia tanto en escuelas de marketing como [Funcet](#), [Inesdi](#), [Barcelona Activa](#) y en escuelas de cine como la [Universidad Autónoma de Barcelona](#) (UAB); Universidad de Magdalena (Colombia); [Escuela de Cine de San Antonio de los Baños de Cuba](#) , [Tecnocampus Mataró](#) y [Plató de Cinema](#). Asesor de más de 500 cortos.

Asimismo se dedica a la creación y desarrollo de proyectos audiovisuales transmedia, series transmedia y Branded Content, desde su agencia creativa Goodmoment.es Pertenece a la asociación Innovación Audiovisual donde publica regularmente [Decálogo del Narrador Transmedia](#) , "[La Sinfonía Transmedia](#)", [La salud de las historias](#), [Los villanos de las marcas](#), periódico [El País Retina](#) (Colaboración), [TV Española Transmedia](#). Pertenece a la [Asociación de Guionistas de Catalunya](#) donde lucha por mejorar las condiciones de trabajo de los guionistas. Posee una larga experiencia como

creador y guionista que lo dota de gran capacidad creativa e innovadora a la hora de plantear estrategias de narrativa transmedia.

<https://www.linkedin.com/in/danielresnich/>

<https://twitter.com/puntodegiro2>

[Docente de Guión Transmedia en EICTV \(San Antonio de los Baños, Cuba\)](#)

[Docente de Guión Transmedia en UAB \(Máster de producción audiovisual\)](#)

[Docente de Guión Transmedia en Tecnocampus Mataró](#)

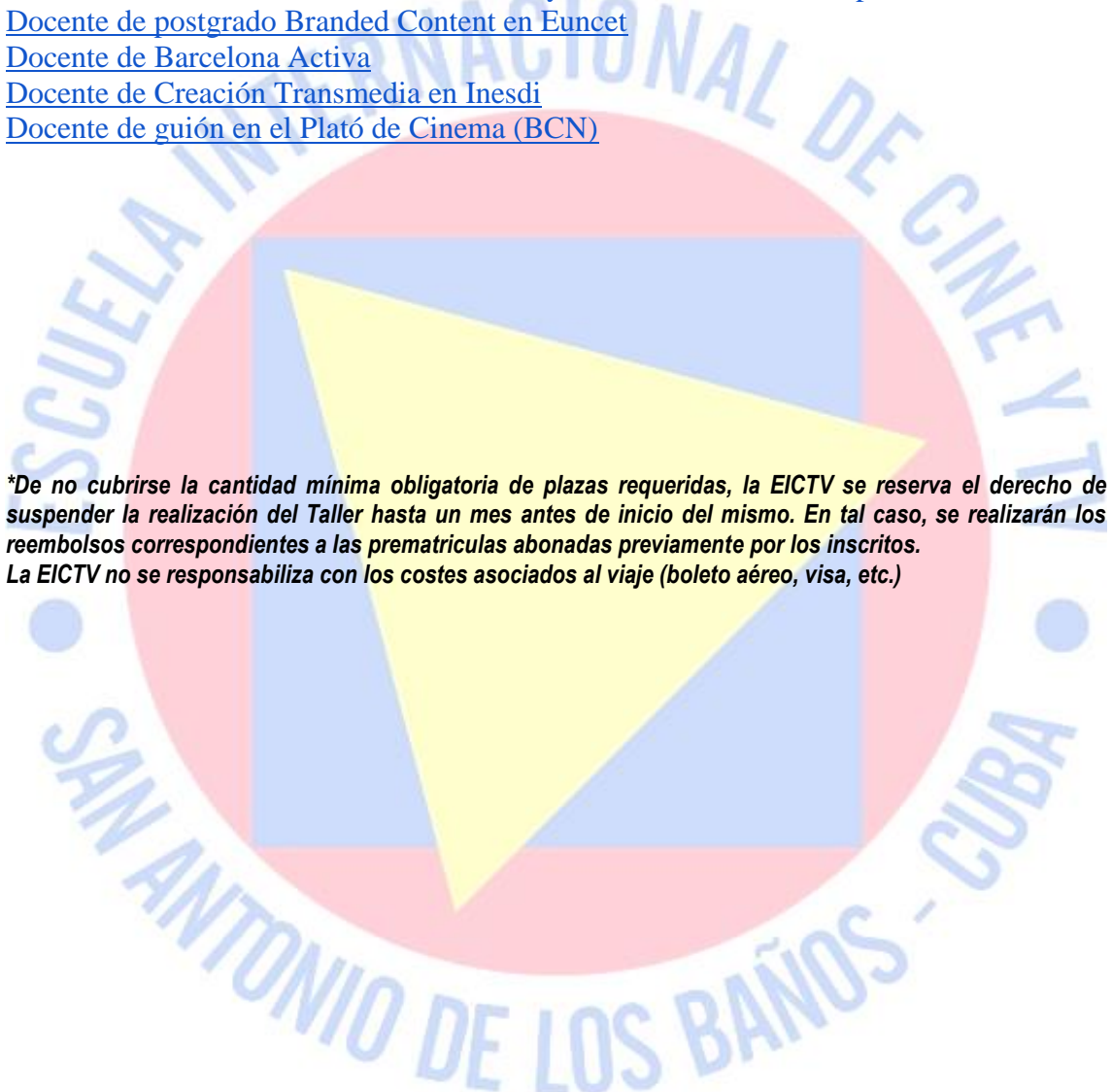
[Coordinador del Concurso de Guión de Proyectos Transmedia de España.](#)

[Docente de postgrado Branded Content en Euncet](#)

[Docente de Barcelona Activa](#)

[Docente de Creación Transmedia en Inesdi](#)

[Docente de guión en el Plató de Cinema \(BCN\)](#)



****De no cubrirse la cantidad mínima obligatoria de plazas requeridas, la EICTV se reserva el derecho de suspender la realización del Taller hasta un mes antes de inicio del mismo. En tal caso, se realizarán los reembolsos correspondientes a las prematriculas abonadas previamente por los inscritos. La EICTV no se responsabiliza con los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visa, etc.)***