



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: PROYECTOS TRANSMEDIA

Tipología: OBLIGATORIA

Grado: 401 - GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Centro: 12 - FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Curso: 4

Lengua principal de impartición: Español

Uso docente de otras lenguas: Inglés

Página web:

Código: 16528

Créditos ECTS: 12

Curso académico: 2023-24

Grupo(s): 30

Duración: AN

Segunda lengua: Inglés

English Friendly: S

Bilingüe: N

Profesor: MARÍA JOSEFA ESTABLÉS HERAS - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	DPTO. EN CONSTITUCIÓN		Maria.Estables@uclm.es	Los lunes de 12:30 a 18:30 horas. Imprescindible cita previa por email: maria.estables@uclm.es.
Profesor: ADRIAN EVANGELIO MOLINA - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	SISTEMAS INFORMÁTICOS		Adrian.Evangelio@uclm.es	
Profesor: ANA SERRANO TELLERÍA - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
2.12	DPTO. EN CONSTITUCIÓN	4795	Ana.Serrano@uclm.es	Se publicarán al inicio del curso.
Profesor: CARLOS VALLE CASAS - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	ARTE		Carlos.Valle@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

No existen requisitos previos.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

La materia 'proyectos' ('proyectos audiovisuales', 'ideación y creatividad' y 'proyectos transmedia') tiene como objetivo dotar al estudiante de los conocimientos y habilidades necesarios para idear, planificar y justificar proyectos de comunicación. A través de las tres asignaturas que componen la materia el estudiante alcanzará las destrezas para desarrollar todas las fases de creación de un proyecto comunicativo desde el trabajo en equipo y los conocimientos transversales.

La asignatura 'ideación y creatividad' para proyectos audiovisuales comprende aspectos elementales de cualquier comunicador: creatividad, imaginación e innovación. Las otras dos, 'proyectos audiovisuales' y 'proyectos transmedia' centran el trabajo en dos formatos básicos para la industria.

Las asignaturas responden a una necesidad apremiante del mercado informativo: formar a profesionales de la comunicación, en el campo de la teoría y la práctica, capaces de idear y ejecutar productos audiovisuales adaptados a un entorno comunicativo digital polivalente y flexible.

Las asignaturas resultan clave en el contexto de la producción audiovisual ya que capacita para la creación, difusión e implementación de productos periodísticos y/o cinematográficos de carácter audiovisual.

Su inclusión dentro del tercer y cuarto curso del grado de comunicación audiovisual se justifica al establecer como punto de partida los conocimientos adquiridos por los alumnos en asignaturas previamente cursadas.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB02	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CE12	Conocer, analizar y aplicar los mecanismos y elementos de la construcción de las narrativas audiovisuales y del guion atendiendo a diferentes géneros, formatos y tecnologías de producción audiovisual.
CE23	Capacidad para definir proyectos audiovisuales, asumir el liderazgo, y planificar y gestionar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios, en las diversas fases de la producción desde principios de responsabilidad social.

CE24	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño, gestión y desarrollo de proyectos multimedia y proyectos transmedia.
CE25	Aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en distintos formatos y soportes.
CE26	Tener capacidad para llevar a cabo el análisis e implementación de estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales orientados al mercado.
CG02	Desarrollar la creatividad para asumir riesgos en la definición de temas de investigación o de creación desde una perspectiva innovadora que puedan contribuir al conocimiento, interpretación o desarrollo de los lenguajes y/o formatos audiovisuales.
CG06	Conocer del estado del mundo, su evolución histórica reciente, adquirir conceptos necesarios para la comprensión de sus dimensiones políticas, económicas, tecnológicas y socioculturales y utilizar este conocimiento como instrumento en la resolución de problemas y retos profesionales.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Explorar las posibilidades técnicas y expresivas de la imagen en movimiento y de los medios digitales interactivos.

Aplicar las perspectivas teóricas y metodológicas a cada una de las fases del proyecto práctico, de modo que se pueda argumentar la toma de decisiones en una memoria justificativa.

Poner en práctica los elementos esenciales del ejercicio profesional, incluyendo los principios éticos y las responsabilidades legales derivadas de la producción de productos audiovisuales.

Conocer la conceptualización en torno a los géneros discursivos del reportaje, documental y de la producción transmedia, diferenciando sus peculiaridades y desarrollos históricos.

Conocer y experimentar con los procesos de creación e innovación de proyectos empleando las metodologías de ideación y conceptualización.

Demostrar el manejo de las técnicas básicas en la producción de audiovisuales, tanto para formatos convencionales (televisión, cine, radio), como contemporáneos (web, redes, etc.).

Diseñar, planificar y ejecutar proyectos audiovisuales y transmedia.

Transmitir información y contenido adaptando y combinándolo a los medios, plataformas y soportes más adecuados, de forma simultánea cuando sea preciso.

Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Adquirir la metodología de trabajo por proyectos.

6. TEMARIO

Tema 1: Conceptualización del transmedia. Diferenciación terminológica, principios y evolución histórica.

Tema 2: Aproximación al uso estratégico de los diferentes géneros, lenguajes y narrativas empleadas en el transmedia a través de diversos formatos, medios, plataformas y soportes.

Tema 3: Estudios de caso. Transmedia como forma de expresión en diferentes contextos: publicidad, contenidos informativos, ficción, contenidos culturales, etc.

Tema 4: Contexto productivo: productores, consumidores y plataformas de creación de contenidos digitales.

Tema 5: Identificación de las estrategias, recursos y combinación de formatos adaptados a la ecología de medios implicados en el proyecto.

Tema 6: Técnicas de narrativa transmedia: storyboard, guion no lineal.

Tema 7: Arquitectura del transmedia y diseño de interfaces.

Tema 8: Estrategias de financiación y comercialización para proyectos transmedia.

Tema 9: Presentación de proyectos: acciones creativas, estrategias de difusión, etc.

Tema 10: Apoyo tecnológico: introducción a los motores gráficos para aplicaciones transmedia.

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

Puede variar el calendario y el periodo de docencia y tutorización de proyectos en/de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos cros/multi/transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica en la tutorización.

Esta asignatura está orientada a la realización de proyectos transmedia y está enfocada en una doble vertiente. Un desarrollo aplicado de proyecto y una formación complementaria mediante la tutorización de los proyectos o seminarios/talleres de profundización teórica. En las tutorías o seminarios/talleres se abordarán los fundamentos de la comunicación transmedia, atendiendo a las siguientes cuestiones:

-Conceptualización del transmedia. Diferenciación terminológica, principios y evolución histórica.

-Aproximación al uso estratégico de los diferentes géneros, lenguajes y narrativas empleadas en el transmedia a través de diversos formatos, medios, plataformas y soportes.

-Estudios de caso. Transmedia como forma de expresión en diferentes contextos: publicidad, contenidos informativos, ficción, contenidos culturales, etc.

-Contexto productivo: productores, consumidores y plataformas de creación de contenidos digitales.

En el desarrollo del proyecto transmedia aplicado se deberá atender a todas las fases implicadas: pre-producción, producción y postproducción. Durante la ejecución se trabajarán los siguientes elementos:

- Identificación de las estrategias, recursos y combinación de formatos adaptados a la ecología de medios implicados en el proyecto.

- Técnicas de narrativa transmedia: storyboard, guion no lineal.

- Arquitectura del transmedia y diseño de interfaces.

- Estrategias de financiación y comercialización para proyectos transmedia.

- Presentación de proyectos: acciones creativas, estrategias de difusión, etc.
- Apoyo tecnológico: introducción a los motores gráficos para aplicaciones transmedia.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA							
Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Talleres o seminarios [PRESENCIAL]	Seminarios	CB02 CB03 CE12 CE23 CE24 CE25 CE26 CG02 CG06	2	50	S	N	El profesorado expondrá los contenidos básicos de la asignatura y propondrá trabajos para la ampliación de los mismos en función de los intereses y necesidades del alumnado.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Trabajo dirigido o tutorizado	CB02 CB03 CE12 CE23 CE24 CE25 CE26 CG02 CG06	2.8	70	S	N	El alumnado realizará el proyecto transmedia con la orientación del profesorado.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CB02 CB03 CE12 CE23 CE24 CE25 CE26 CG02 CG06	7.2	180	S	S	El alumnado realizará el proyecto transmedia de manera autónoma.
Total:			12	300			
			Créditos totales de trabajo presencial: 4.8		Horas totales de trabajo presencial: 120		
			Créditos totales de trabajo autónomo: 7.2		Horas totales de trabajo autónomo: 180		

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES			
Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Prueba final	15.00%	15.00%	Unity
Portafolio	70.00%	70.00%	Elaboración y presentación del proyecto transmedia.
Prueba final	15.00%	15.00%	Memoria/dossier
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Crterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

El alumnado debe elaborar un proyecto transmedia acompañado de su correspondiente presentación oral (70%) así como dos pruebas finales: unity (15%) y memoria/dossier (15%). Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

Evaluación no continua:

El alumnado debe elaborar un proyecto transmedia acompañado de su correspondiente presentación oral (70%) así como dos pruebas finales: unity (15%) y memoria/dossier (15%). Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

El alumnado debe elaborar un proyecto transmedia acompañado de su correspondiente presentación oral (70%) así como dos pruebas finales: unity (15%) y memoria/dossier (15%). Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

El alumnado debe elaborar un proyecto transmedia acompañado de su correspondiente presentación oral (70%) así como dos pruebas finales: unity (15%) y memoria/dossier (15%). Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 1 (de 10): Conceptualización del transmedia. Diferenciación terminológica, principios y evolución histórica.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	2
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 2 (de 10): Aproximación al uso estratégico de los diferentes géneros, lenguajes y narrativas empleadas en el transmedia a través de diversos formatos, medios, plataformas y soportes.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	3
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 3 (de 10): Estudios de caso. Transmedia como forma de expresión en diferentes contextos: publicidad, contenidos informativos, ficción, contenidos culturales, etc.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	4.4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	15
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 4 (de 10): Contexto productivo: productores, consumidores y plataformas de creación de contenidos digitales.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	20
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 5 (de 10): Identificación de las estrategias, recursos y combinación de formatos adaptados a la ecología de medios implicados en el proyecto.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	8.8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	20
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 6 (de 10): Técnicas de narrativa transmedia: storyboard, guion no lineal.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	20
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 7 (de 10): Arquitectura del transmedia y diseño de interfaces.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	20
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 8 (de 10): Estrategias de financiación y comercialización para proyectos transmedia.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	20
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 9 (de 10): Presentación de proyectos: acciones creativas, estrategias de difusión, etc.	
Actividades formativas	Horas

Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	8.3
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	11.6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Tema 10 (de 10): Apoyo tecnológico: introducción a los motores gráficos para aplicaciones transmedia.	
Actividades formativas	Horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	8.3
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	11.6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Comentario: Puede variar el calendario y el periodo de docencia de cada tema en función del desarrollo y necesidades del alumnado y de sus proyectos transmedia. Se aplica continua y proactivamente la teoría a la práctica.	
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Talleres o seminarios [PRESENCIAL][Seminarios]	50
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	180
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Trabajo dirigido o tutorizado]	70
Total horas: 300	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS					
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población ISBN	Año	Descripción
Serrano Tellería, Ana	BETWEEN THE PUBLIC AND PRIVATE IN MOBILE COMMUNICATION. https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781315399294	ROUTLEDGE STUDIES IN NEW MEDIA AND CYBERCULTURE. ROUTLEDGE	978-1-138-22555-8	2017	
Bernardo, Nuno	TRANSMEDIA 2.0: HOW TO CREATE AN ENTERTAINMENT BRAND USING A TRANSMEDIAL APPROACH TO STORYTELLING.	BEACTIVE BOOKS	1909547018	2014	
Scolari, Carlos Alberto	NARRATIVAS TRANSMEDIA: CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN.	DEUSTO	978-84-234-1336-2	2012	
Scolari, C., Bertetti, P., Freeman, M.	TRANSMEDIA ARCHAEOLOGY. STORYTELLING IN THE BORDERLINES OF SCIENCE FICTION, COMICS AND PULP MAGAZINES. https://www.palgrave.com/gp/book/9781137434364	PALGRAVE MACMILLAN	978-1-137-43437-1	2014	
Irigaray, Fernando y Renó, Denis (comps.)	TRANSMEDIACIONES. CREATIVIDAD, INNOVACIÓN Y ESTRATEGIAS EN NUEVAS NARRATIVAS. http://catedratransmedia.com.ar/2016/10/21/libro-transmediaciones-creatividad-innovacion-y-estrategias-en-nuevas-narrativas/	LA CRUJÍA	978-897-601-247-8	2016	
Renó, Denis; Campalans, Carolina; Ruiz, Sandra y Gosciola, Vicente (Eds.)	PERIODISMO TRANSMEDIA: MIRADAS MÚLTIPLES.	UOC Y UNIVERSIDAD DE ROSARIO	978-84-9064-237-5	2014	
Serrano Tellería, Ana	JOURNALISM, TRANSMEDIA AND DESIGN THINKING WITHIN MOBILE DEVICES. https://libros.cc/Active-Audiences.htm#sinopsis	MC GRAW HILL INTERAMERICANA S.L.	8448620038	2020	
Murch, Walter	EN EL MOMENTO DEL PARPADEO: UN PUNTO DE VISTA SOBRE EL MONTAJE CINEMATográfico (FAHRENHEIT 451)	OCHO Y MEDIO, LIBROS DE CINE	8495839482	2003	
Vogler, Christopher	EL VIAJE DEL ESCRITOR UNDERSTANDING	MA NON TROPPO	9788495601513	2012	
Evans, Elizabeth	ENGAGEMENT IN TRANSMEDIA CULTURE. https://www.routledge.com/Understanding-Engagement-in-Transmedia-Culture/Evans/p/book/9781138632790?gclid=EAlaIqobChMlmPXEsufC8QIVCcPVCh33GgsPEAAYASAAEgJDJ_D_BwE	ROUTLEDGE.	9781138632790	2020	
Serrano Tellería, Ana	FILOSOFÍA DEL PERIODISMO TRANSMEDIA: IDEALES, LÓGICA Y VALORES. http://www.riaeditorial.com/index.php/dimensiones-transmedia/	RIA EDITORIAL	978-989-8971-15-9	2019	
Serrano Tellería, Ana	TRANSMEDIA JOURNALISM WITHIN MOBILE DEVICES. http://www.labcom-ifp.ubi.pt/livro/289	LABCOM BOOKS	978-989-654-369-3	2017	
Serrano Tellería, Ana	DISEÑO DE NODOS INICIALES EN CIBERMEDIOS: UN ESTUDIO COMPARATIVO.	UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO	978-84-9860-415-3	2010	

Gambarato, Renira y Alzamora, Geane C. (Eds.)	http://hdl.handle.net/10810/12425 EXPLORING TRANSMEDIA JOURNALISM IN THE DIGITAL AGE.	IGI GLOBAL	9781522537816	2018
Freeman, Matthew; Proctor, William	GLOBAL CONVERGENCE CULTURES. TRANSMEDIA EARTH.	ROUTLEDGE.	9780367591007	2018
Pratten, Robert	GETTING STARTED IN TRANSMEDIA STORYTELLING: A PRACTICAL GUIDE FOR BEGINNERS.	CREATESPACE PUBLISHING PLATFORM.	1456564684	2011
Freeman, Matthew; Rampazzo-Gambarato, Renira	THE ROUTLEDGE COMPANION TO TRANSMEDIA STUDIES.	ROUTLEDGE.	9780367580506	2019
Phillips, Andrea	A CREATOR'S GUIDE TO TRANSMEDIA STORYTELLING: HOW TO CAPTIVATE AND ENGAGE AUDIENCES ACROSS MULTIPLE PLATFORMS.	MCGRAW-HILL EDUCATION	0071791523	2012
Freeman, Matthew	HISTORICISING TRANSMEDIA STORYTELLING. EARLY TWENTIETH-CENTURY TRANSMEDIA STORY WORLDS.	ROUTLEDGE.	9780367884710	2017
McErlean, Kelly	INTERACTIVE NARRATIVES AND TRANSMEDIA STORYTELLING. CREATING IMMERSIVE STORIES ACROSS NEW MEDIA PLATFORMS.	ROUTLEDGE.	9781138638822	2018
Serrano Tellería, Ana	USERS MANAGEMENT OF MOBILE DEVICES AND PRIVACY.	EPI, EL PROFESIONAL DE LA INFORMACIÓN.	1386-6710	2018
Serrano Tellería, Ana; Larrondo Ureta, Ainhara	DISEÑO PERIÓDICO EN INTERNET.	UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO	978-84-8373-998-3	2007
Costera Meijer, Irene; Rogers, Richard; Westlund, Oscar; Witschge, Tamara / Díaz-Noci, Javier; Serrano-Tellería, Ana (eds.)	RESEARCHING THE NEWS IN THE HYBRID MEDIA SYSTEM: AN EXPERT PANEL REPORT.	DIGIDOC REPORTS	PONR04/2021	2021
Serrano Tellería, Ana	https://repositori.upf.edu/handle/10230/47055 TRANSMEDIA JOURNALISM: EXPLORING GENRES AND INTERFACE DESIGN.	UNIVERSIDAD RAMON LLULL, FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACION BLANQUERNA.	1138-3305	2016
Serrano Tellería, Ana	JOURNALISM, TRANSMEDIA AND DESIGN THINKING WITHIN MOBILE DEVICES.	SOPCOM, PORTUGUESE SOCIETY OF COMMUNICATION STUDIES.	2182-7044.	2017
Serrano Tellería, Ana	INNOVATIONS IN MOBILE INTERFACE DESIGN: AFFORDANCES AND RISKS.	EPI, EL PROFESIONAL DE LA INFORMACIÓN.	1386-6710	2017
Serrano Tellería, Ana	TRANSMEDIA PRODUCTION: KEY STEPS IN CREATING A STORYWORLD.	AMSTERDAM UNIVERSITY PRESS ACADEMIC	9789462988118	2019
Dena, Christy	Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments	University of Sydney.		2009
Hayes, Gary P	How to Write a Transmedia Production Bible. A Template for Multi-Platform Producers	Screen Australia		2011
Altozano, José	El videojuego a través de David Cage		978-8494534966	