



TRANSMEDIA

TENGO UNA HISTORIA QUE CONTAR



Se refiere a un relato que se cuenta en diferentes plataformas mediáticas. No debe confundirse con el termino cross-platform (multiplataforma), secuelas o adaptaciones.

Diseño centrado en el usuario

El compromiso del usuario es un objetivo central de las narrativas transmedia, porque:

1 El usuario consume contenido.

2 El usuario interactúa con el contenido.

3 Las interacciones individuales en la red se dan como uso social.

Para conquistar al usuario es necesario

Entender



- Nuestros usuarios.
- Nuestros competidores.
- Nosotros mismos.

Crear el concepto

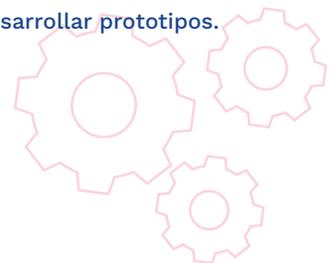


- Definir concepto.
- Medirse contra lo que aspira tener el usuario.

Diseñar



- Evaluar prototipos.
- Desarrollar prototipos.



Pensamiento en la mente de la audiencia



Descubrimiento
¿Debería arriesgarme?
¿Me gustará?



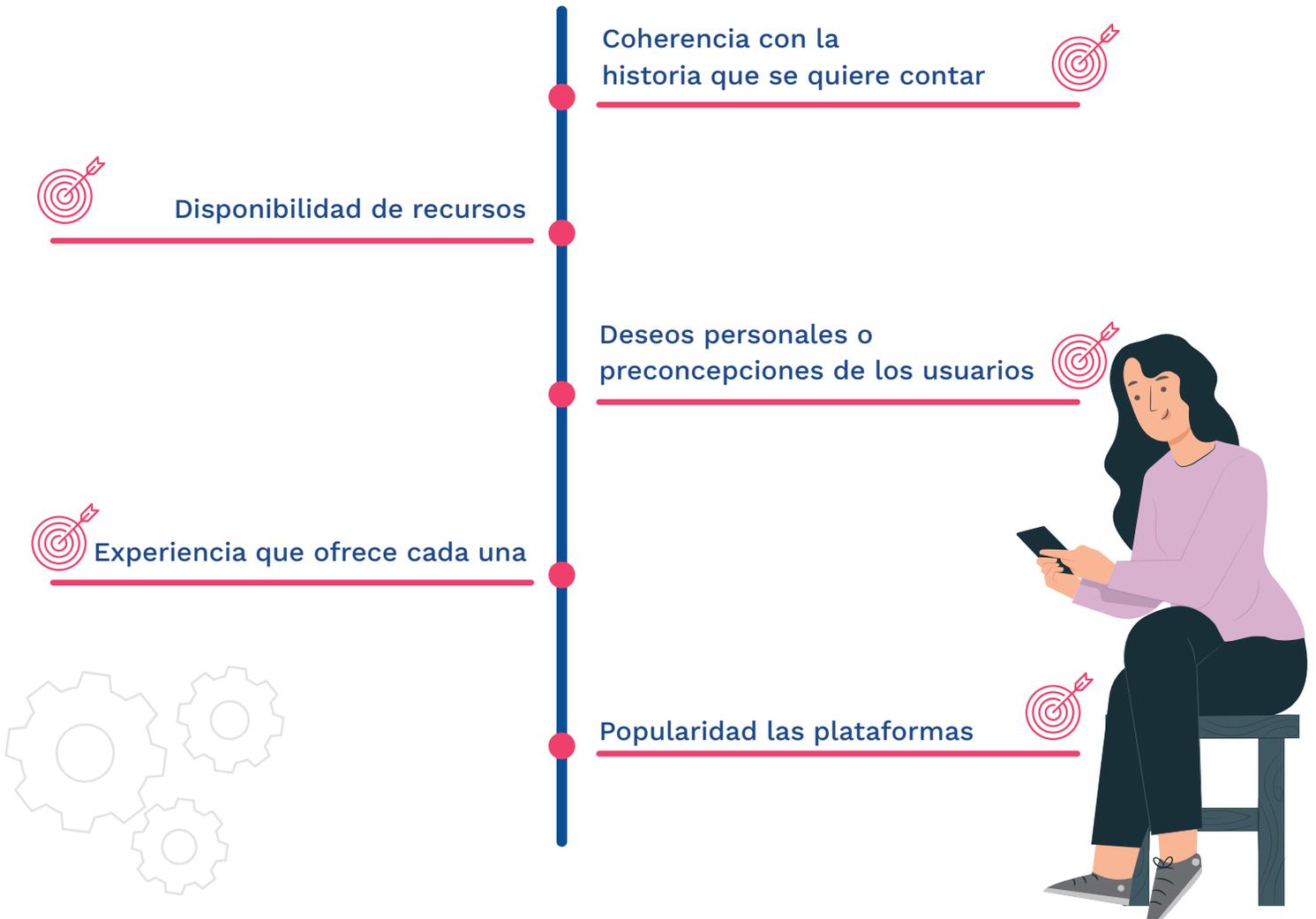
Experiencia
Estoy ahí.
Ahora lo veo por lo que es.



Exploración
¿Estoy solo?
Quiero más.
Quiero ayudar.

Creación de universos

¿Qué historia quiero contar? ¿Cómo la quiero contar?
¿Por qué medio la quiero contar? ¿Cómo elegir la plataforma adecuada?



Uso de múltiples plataformas

Deben aportar contribuciones distintas para enriquecer la narración, a fin de conseguir un espectador-actor-lector jugador-fan que se integre en el mundo narrativo propio de la obra.



Libro



Juego



Video



Blog



Documentos

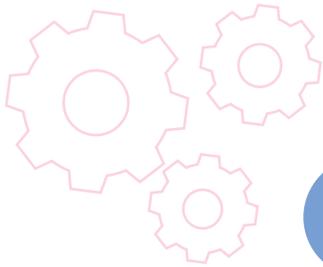


Realidad aumentada



Foros

Medios



Cine



TV/Radio



WWW



Cada uno de los medios que se usan muestran una parte diferente de la historia principal y realizan un aporte diferente al gran mundo narrativo.

Los personajes y mundos narrativos pueden existir y desarrollarse fuera de la trama inicial de la película, serie o videojuego, por eso, se debe considerar el desarrollo de las plataformas de forma individual.