



**unab**

Universidad Autónoma de Bucaramanga

FACULTAD DE CIENCIAS  
SOCIALES, HUMANIDADES  
Y ARTES

VIGILADA MINEDUCACIÓN

# Realidades Expandidas

Guía metodológica para el diseño de proyectos  
audiovisuales transmedia de no ficción

Ana Teresa Arciniegas Martínez  
Norberto Fabián Díaz Duarte

ISBN 978-958-53876-7-6



## REALIDADES EXPANDIDAS

Guía metodológica para el diseño de proyectos audiovisuales transmedia de no ficción

### Autores

Ana Teresa Arciniegas Martínez

Norberto Fabián Díaz Duarte

### Diseño y diagramación

Giovanny Castillo Romero

### Agradecimientos

Programa de Artes Audiovisuales

Universidad Autónoma de Bucaramanga

ISBN 978-958-53876-7-6

Editorial UNAB

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

© Ana Teresa Arciniegas Martínez, 2021

© Norberto Fabián Díaz Duarte, 2021

# REALIDADES EXPANDIDAS

Guía metodológica para el diseño de proyectos audiovisuales transmedia de no ficción





# ÍNDICE

Realidades expandidas .....	5
Diagrama de escenarios .....	7
Narrativa.....	8
Audiencias.....	14
Plataformas .....	16
Experiencias .....	19
Difusión .....	21
Planeación .....	23
Plantilla .....	25



# REALIDADES EXPANDIDAS

La tendencia global actual dentro de la producción y narraciones audiovisuales apunta al desarrollo de contenidos audiovisuales para nuevas plataformas digitales y contenidos expandidos. La irrupción de nuevos términos dentro del quehacer cinematográfico como: transmedia, new media, crossmedia, multiplataforma, audiovisuales expandidos, narraciones interactivas, narraciones no lineales, entre otros, ha suscitado un interés general por realizar propuestas a las que estos hacen referencia y trabajar de manera experimental en la metodología de este tipo de obras.

La escritura de proyectos expandidos para nuevas plataformas digitales se ha desarrollado de manera empírica, puesto que son pocos los programas académicos que han hecho hasta el momento un ajuste curricular incluyendo los nuevos medios dentro de sus planes de formación. Los proyectos que han realizado profesionales, profesores y estudiantes en Colombia, hasta ahora han sido de manera experimental, sin seguir una metodología determinada. Aspectos que se evidencian en los resultados de la investigación “Transmedia en Colombia: análisis de la producción, la circulación y la exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales de 2012 a 2018. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato”. Financiada por el Fondo de Desarrollo Cinematográfico FDC en el año 2018.

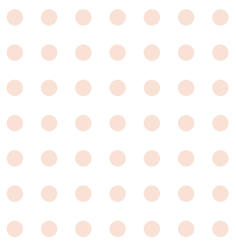
Esta investigación dio origen al proyecto “NODOS transmedia, un universo narrativo en construcción”. La propuesta storytelling se compone de un documóvil, un dataweb y un podcast. El dataweb se visualiza por medio de un grafo o conjunto de nodos que presentan la información de los proyectos transmedia rastreados en el país desde 2008, año en el que aparece el primer proyecto de este tipo en el país. La información del grafo no tiene una lectura lineal, su navegación



permite realizar filtros por año, género, productos expandidos, nominaciones, premios, temáticas, entre otros. En el documóvil converge una red de personas que han estado relacionadas con el transmedia en Colombia (realizadores, productores, diseñadores, programadores, académicos, agentes y jurados de las convocatorias), una polifonía de voces que interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, y la circulación de las propuestas transmedia realizadas en el país. Finalmente en el podcast se amplía la experiencia de los realizadores contando particularidades de los productos expandidos como la realidad híbrida, las experiencias offline, etc. Este proyecto fue financiado con la beca para la publicación de investigaciones sobre cine y audiovisual colombiano a través de los nuevos medios del Ministerio de Cultura Colombia en el año 2020. ([www.nodostransmedia.com](http://www.nodostransmedia.com))

Teniendo en cuenta las experiencias de la investigación transmedia, el diseño de NODOS y el rol docente en el programa de Artes Audiovisuales de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, surge Realidades Expandidas, como una propuesta metodológica que permita el diseño de narrativas transmedia de no ficción, teniendo como base seis escenarios de trabajo: la narrativa, las audiencias, las plataformas, las experiencias, la difusión y la planeación. El diseño metodológico de la guía se da a partir del proyecto de investigación “Diseño e implementación de una guía metodológica para realizar proyectos de narrativa transmedia y multiplataforma en el Programa de Artes Audiovisuales Universidad Autónoma de Bucaramanga”. Esto, debido a que al interior del programa se ha evidenciado un interés en la producción de este tipo de proyectos expandidos que se vinculan con la interpretación de la realidad desde la línea de profundización documental.

Con el fin de establecer los componentes de diseño, trazar las rutas de navegación y definir los elementos de interacción, se elaboró una matriz de análisis en la que con base en las guías de diseño de proyectos transmedia o biblias de realización se pudieran establecer los escenarios de trabajo que se deben tener en cuenta para el diseño de obras transmedia de no ficción. Entre ellos, se definieron los siguientes aspectos que estructuran la guía y se aprecian en el siguiente diagrama.



## DIAGRAMA DE ESCENARIOS

Esta guía busca ser un modelo para que personas conocedoras y no conocedoras de este tipo de narrativas encuentren los elementos necesarios que ligados a un proyecto puedan ir estableciendo para alcanzar el diseño y que este sea presentado en convocatorias para su posterior desarrollo y producción.

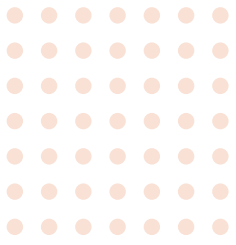


# NARRATIVA

Al igual que en una obra lineal, el cimiento de una obra expandida está en la potencia de la historia. Establecer unos personajes y un contexto en relación a un tema, será prioritario para armar una estructura narrativa que permita posteriormente expandir el universo. Poner en marcha una investigación que ahonde en el tema escogido y utilizando instrumentos afines a las diferentes disciplinas para abordar el grupo de actores sociales con los que se trabajará. Asimismo, considerar algunos aspectos técnicos y estéticos resulta crucial para consolidar los proyectos.

Tema	Asunto o materia que aborda el proyecto.
Mapa mental del universo	Ideas primarias en torno a la historia, personajes, referentes audiovisuales, bibliográficos, técnicos, estéticos.
Árbol de problemas	Respecto al objeto de estudio indicando principales causas y consecuencias.
Estado del arte	En relación al tema, el formato y los productos expandidos.
Bitácora de acceso al contexto	Notas de trabajo de campo.
Sinopsis	Establecer qué, quiénes, dónde, cuándo, cómo, por qué.
Personajes	Contexto del personaje en relación al problema o al tema de estudio.
Espacios	Descripción de los lugares donde ocurre la historia en relación con los personajes.
Estructura narrativa de la historia	Lineal, interactiva, reticular, entre otras.
Medios y plataformas	Mencionar los principales
Guion de expansión	La manera como la historia se va a desplegar por las plataformas o dispositivos
Tratamiento estético, visual y sonoro	Forma de abordar lo técnico, lo estético y lo narrativo en el proyecto. Notas de dirección, fotografía, sonido y montaje.





# NARRATIVA

Forma de abordar lo técnico, lo estético y lo narrativo en el proyecto.

Nota Dirección

Tratamiento estético,  
visual.

Tratamiento sonoro.

Propuesta montaje



# NARRATIVA

## Tema

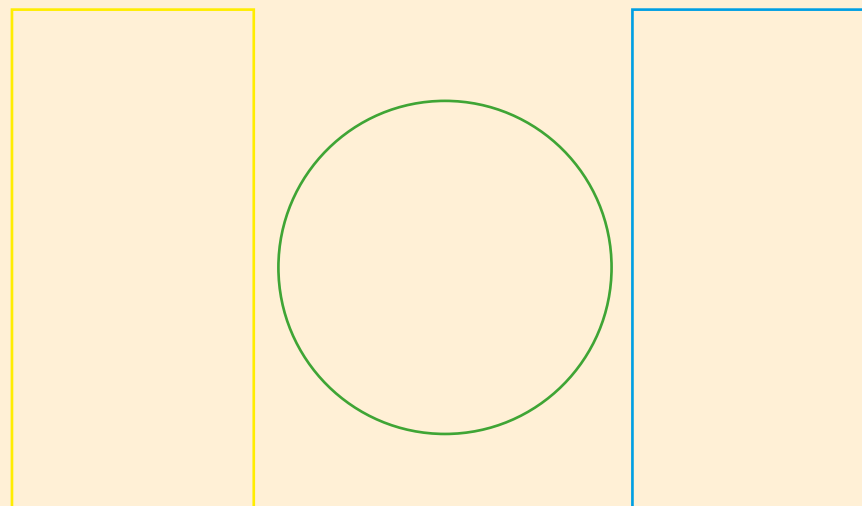
Asunto o materia que aborda el proyecto.

## Mapa mental del universo

Ideas primarias en torno a la historia, personajes, referentes audiovisuales, bibliográficos, técnicos, estéticos.


## Árbol de problemas

Respecto al objeto de estudio indicando principales causas y consecuencias.



## Estado del arte

En relación al tema, el formato y los productos expandidos.



# NARRATIVA

**Bitácora de acceso al contexto**  
Notas de trabajo de campo.

**Sinopsis**

Establecer qué, quiénes, dónde, cuándo, cómo, por qué.

**Personajes**

Contexto del personaje en relación al problema o al tema de estudio.

**Espacios**

Descripción de los lugares donde ocurre la historia en relación con los personajes.



# NARRATIVA

Estructura narrativa de la historia

Lineal, interactiva, reticular, entre otras.

Medios y plataformas

Mencionar los principales

Guion de expansión

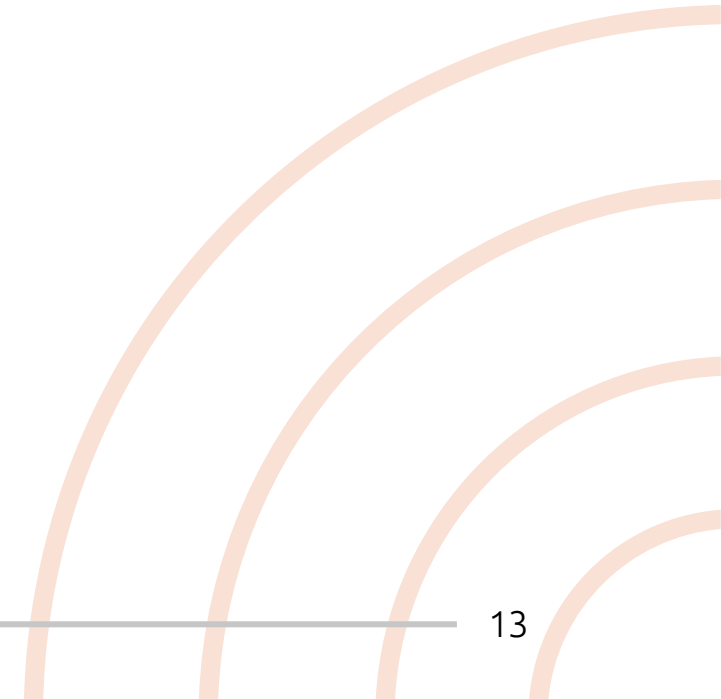
La manera como la historia se va a desplegar por las plataformas o dispositivos



# NARRATIVA

Tratamiento estético, visual y sonoro

Forma de abordar lo técnico, lo estético y lo narrativo en el proyecto. Notas de dirección, fotografía, sonido y montaje.

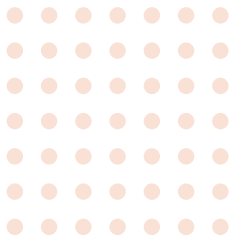




# AUDIENCIAS

Las audiencias representan uno de los componentes vitales en el diseño de narrativas transmedia ya que no se habla específicamente de audiencias en general sino de prosumidores, aquellos que tienen la capacidad para expandir la historia que se esté contando por medio de su participación, difusión, modificación e interpretación. Es importante tener en cuenta que para las narrativas transmedia se deben contemplar varios tipos de audiencias según la plataforma o medio que se esté usando para que la historia se despliegue. Si bien puede ser la misma, se pueden aprovechar los intereses de los usuarios para captar su participación a través de diferentes canales.

Tipo de público de acuerdo con los medios y plataformas seleccionados	Grupo generacional al que pertenecen, características demográficas y psicográficas. Se recomienda realizar entrevistas cualitativas semiestructuradas a las posibles audiencias para conocerlas y tener insumos para realizar las dos técnicas siguientes.
Ficha de personas	Con base en las respuestas se establece una caracterización de las posibles personas que conformarán la audiencia teniendo en cuenta su descripción física, gustos, cultura, hobbies, intereses, edad, género y se debe incluir una fotografía de referencia-biografía.
Mapa de empatía	El mapa de empatía se plantea desde la perspectiva de una de estas personas para comprender los pensamientos, expectativas, visiones del mundo que esta persona tiene y cómo el contenido puede ser significativo para ella y el grupo que representa. Dando respuesta a lo que dice, lo que hace, lo que piensa, lo que siente, lo que oye y lo que ve.



# AUDIENCIAS

## Tipo de público de acuerdo con los medios y plataformas seleccionados

Grupo generacional al que pertenecen, características demográficas y psicográficas.

Se recomienda realizar entrevistas cualitativas semiestructuradas a las posibles audiencias para conocerlas y tener insumos para realizar las dos técnicas siguientes.

Ficha persona 1

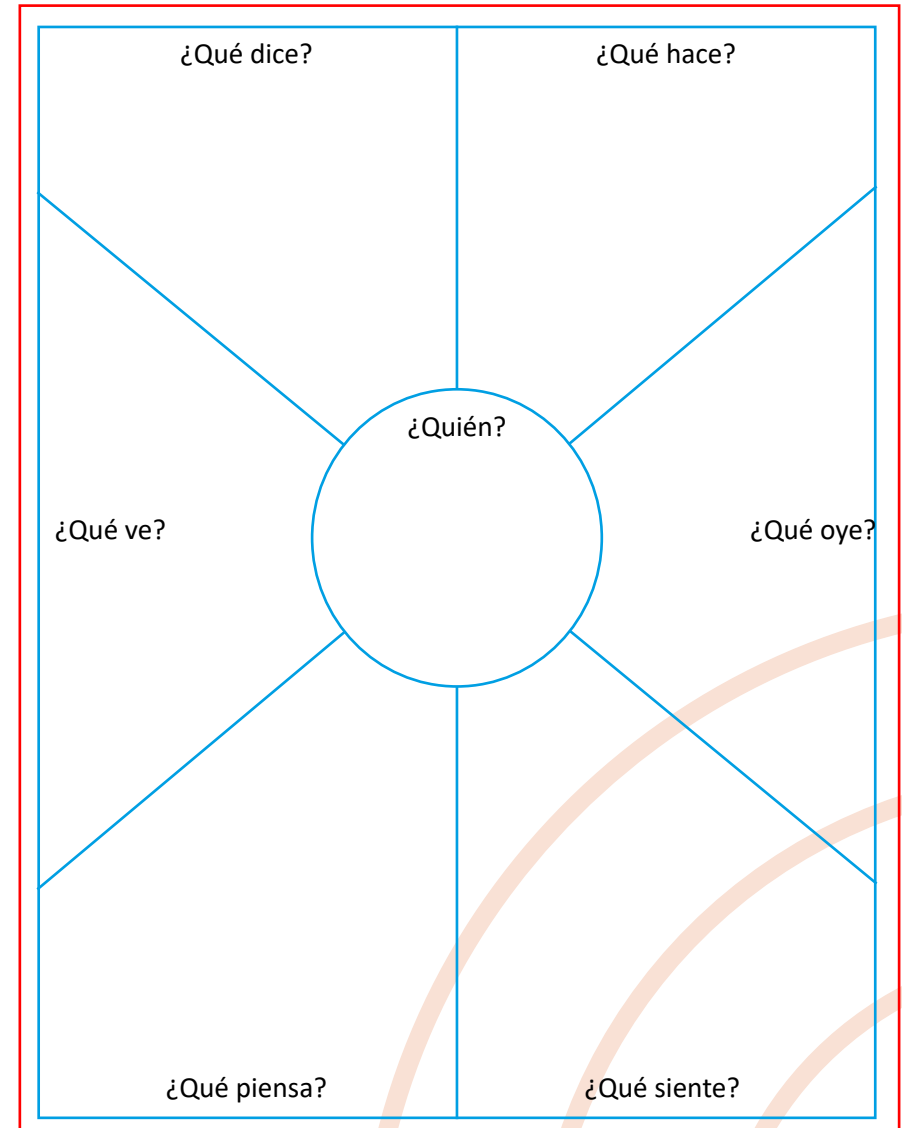
Ficha persona 2

Ficha persona 3

Con base en las respuestas se establece una caracterización de las posibles personas que conformarán la audiencia teniendo en cuenta su descripción física, gustos, cultura, hobbies, intereses, edad, género y se debe incluir una fotografía de referencia-biografía.

## Mapa de empatía

El mapa de empatía se plantea desde la perspectiva de una de estas personas para comprender los pensamientos, expectativas, visiones del mundo que esta persona tiene y cómo el contenido puede ser significativo para ella y el grupo que representa. Dando respuesta a lo que dice, lo que hace, lo que piensa, lo que siente, lo que oye y lo que ve.



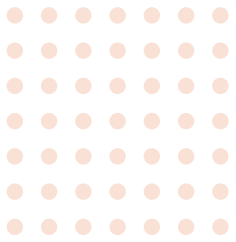


# PLATAFORMAS

Si las audiencias eran la base, las plataformas son el eje para que la historia se pueda expandir. no se trata de tener un número establecido, algunos autores recomiendan que la propuesta tenga mínimo tres, sin embargo, no es un limitante contar con más. Lo que si es necesario es que estas sean las idóneas de acuerdo con el contenido que se desea transmediatizar, es decir, que cada parte de la historia se pueda consumir de manera independiente en alguna plataforma y que sea una decisión de la audiencia el tener una experiencia con todas para ampliar su información en el universo narrativo de la obra.

Tipo de plataforma	Móvil, televisión, internet, plataformas offline .
Función narrativa de la plataforma	Dónde, cuándo y cómo se expande la narrativa de acuerdo con las plataformas seleccionadas. ¿Para qué sirve cada una?
Adaptación de la plataforma al contexto de la historia	Se define el formato en el cual se va a expandir el contenido mediante la plataforma .
Especificaciones técnicas y tecnológicas	Características de los formatos para que puedan producirse y requerimientos de las plataformas para que el contenido pueda difundirse con calidad .

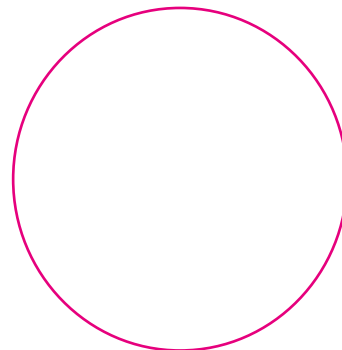
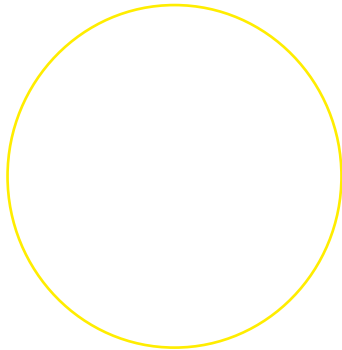




# PLATAFORMAS

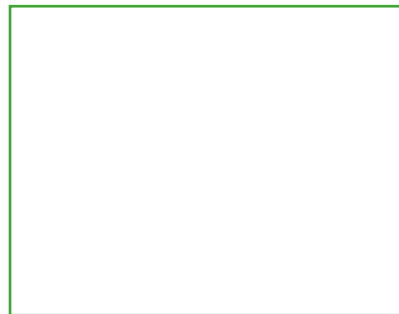
## Tipo de plataforma

Móvil, televisión, internet, plataformas offline.



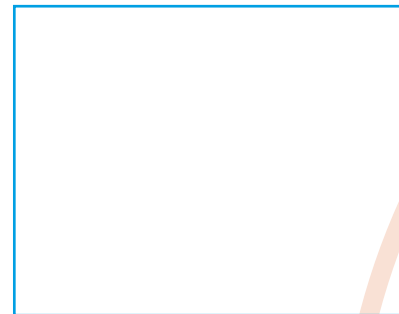
## Función narrativa de la plataforma

Dónde, cuándo y cómo se expande la narrativa de acuerdo con las plataformas seleccionadas. ¿Para qué sirve cada una?



## Adaptación de la plataforma al contexto de la historia

Se define el formato en el cual se va a expandir el contenido mediante la plataforma.



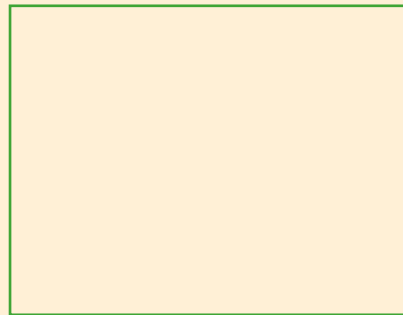
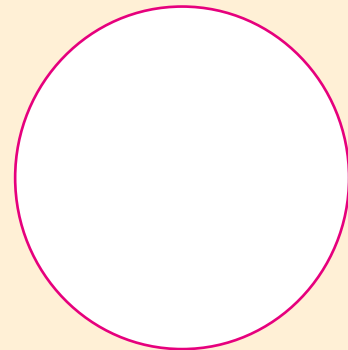
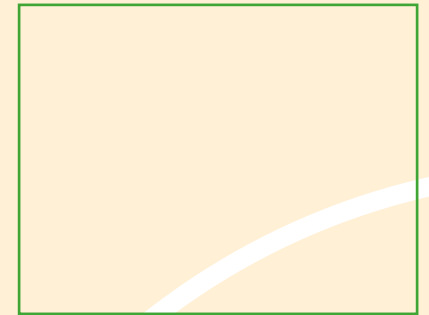
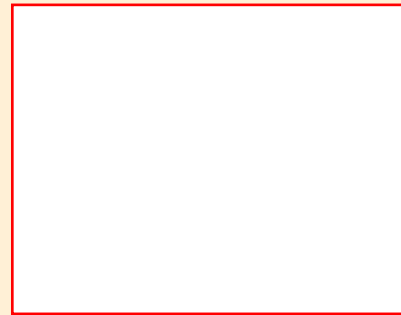
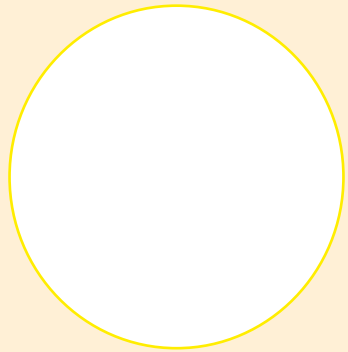
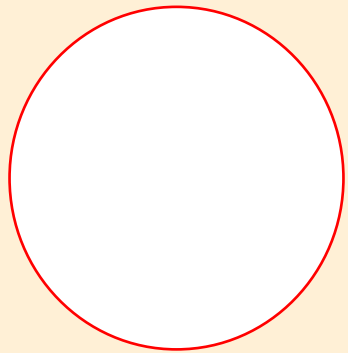
## Especificaciones técnicas y tecnológicas

Características de los formatos para que puedan producirse y requerimientos de las plataformas para que el contenido pueda difundirse con calidad.





# PLATAFORMAS





# EXPERIENCIAS

La experiencia de la propuesta expandida se relaciona directamente con las plataformas y la interacción y navegación de los usuarios con los contenidos. La creación de los productos expandidos dependerá del tipo de experiencia que se esté buscando y de las necesidades de creación y expansión del proyecto. Trazar posibles rutas de interacción, navegación y articulación entre plataformas permitirá entender cuál es el alcance que se le quiere dar al usuario dentro de la experiencia inmersiva.

Tipo de experiencia narrativa transmedia	Descripción de la experiencia inmersiva, offline, online, interactiva, participativa, colaborativa.
Experiencia del usuario con la expansión propuesta	Participación, colaboración, intervención o modificación del usuario.
Conexión entre plataformas	Cruces e intersticios entre medios y plataformas.
Mapa de navegación	Ruta que muestre las interacciones y el comportamiento del usuario frente al universo planteado.



# EXPERIENCIAS

## Tipo de experiencia narrativa transmedia

Descripción de la experiencia inmersiva, offline, online, interactiva, participativa, colaborativa.

## Experiencia del usuario con la expansión propuesta

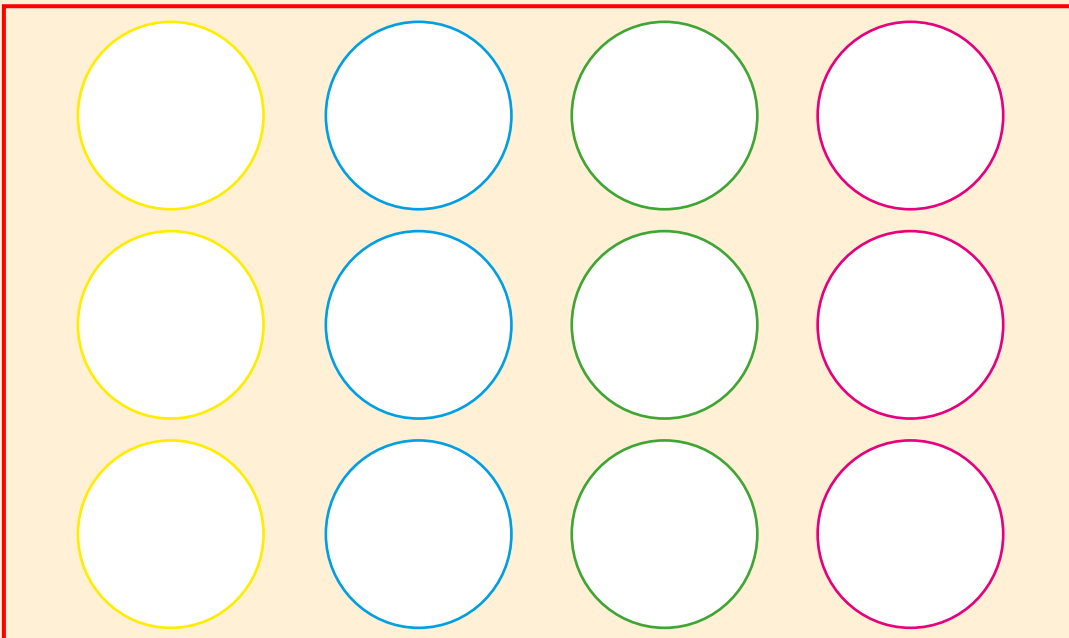
Participación, colaboración, intervención o modificación del usuario.

## Mapa de navegación

Ruta que muestre las interacciones y el comportamiento del usuario frente al universo planteado.

## Conexión entre plataformas

Cruces e intersticios entre medios y plataformas.





# DIFUSIÓN

La naturaleza de los proyectos transmedia radica en la manera en que la historia se despliega y se expande teniendo en cuenta la participación de los usuarios, de los prosumidores y del impacto que el contenido esté teniendo en cada uno de las plataformas. En esta medida, se debe precisar la manera en la que la historia se despliega y las interacciones que puedan surgir en cada uno de las plataformas, así como también los canales comunicativos que permitan que la obra llegue a los usuarios.

Medios de difusión del proyecto	Medios análogos o digitales de difusión.
Puntos de acceso y salida de los medios de difusión en torno a los usuarios y plataformas	La manera como el usuario ingresa al contenido, se desplaza por este y se conecta con los demás para completar su experiencia. Relación de los medios con las plataformas en torno a los niveles de participación de las audiencias.
Propuesta de exhibición y circulación	Festivales y espacios de exhibición y circulación en los que puede participar el proyecto.



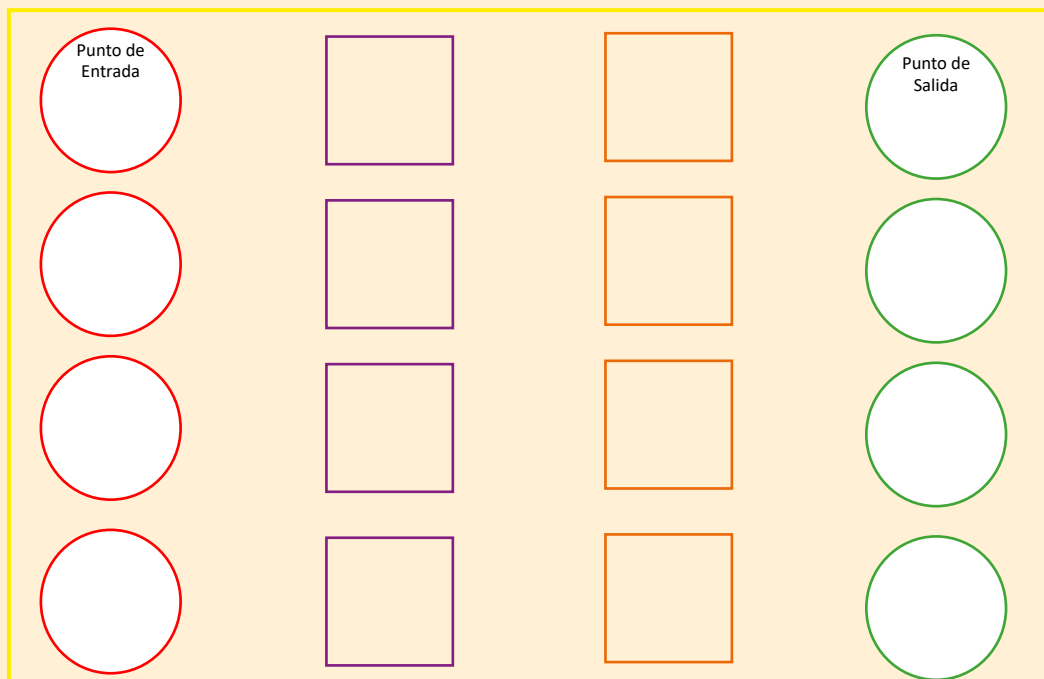
# DIFUSIÓN

## Medios de difusión del proyecto

Medios análogos o digitales de difusión.

## Puntos de acceso y salida de los medios de difusión en torno a los usuarios y plataformas

La manera como el usuario ingresa al contenido, se desplaza por este y se conecta con los demás para completar su experiencia. Relación de los medios con las plataformas en torno a los niveles de participación de las audiencias.



## Propuesta de exhibición y circulación

Festivales y espacios de exhibición y circulación en los que puede participar el proyecto.



# PLANEACIÓN

Al igual que una obra audiovisual lineal, en las obras expandidas se requiere una planeación rigurosa que permita desarrollar el proyecto. La conformación de equipos técnicos multidisciplinares en los que prime la experticia de diferentes actores en función de la ejecución del proyecto. Las etapas habituales de pre, pro y post producción, se solapan y se ejecutan en diferentes momentos o paralelamente en ocasiones en un proyecto expandido, de ahí la importancia de trazar un plan de trabajo claro.

Por otro lado, las formas de financiamiento serán importantes para determinar los alcances del proyecto, vislumbrando la forma de financiar cada uno de los productos expandidos en relación a los usuarios potenciales.

El diseño de narrativas transmedia de no ficción requiere de un proceso que usualmente no se contempla, pero que enriquece la manera en la que la obra puede establecer *engagement* con las audiencias. Este proceso permite evaluar los prototipos una vez se encuentren diseñados para que estos sean testeados y se verifique la función narrativa en el diseño de la experiencia expandida.



Equipo técnico y artístico	Definición de roles u oficios en el proyecto interdisciplinario.
Acuerdo de derechos de autor	Cesión de derechos de imagen de quienes intervienen en el proyecto, del equipo técnico y sobre los productos expandidos desarrollados.
Plan de trabajo	Herramienta que permite establecer actividades, encargados y tiempos de realización en el proyecto. Se plasma a través del Diagrama de Gantt.
Plan de financiación	Documento que permite determinar cómo puede ser financiado el proyecto teniendo en cuenta los diferentes productos y las formas de financiación de cada uno de ellos. Así como pensar si alguno de los contenidos va a tener algún tipo de retorno económico dependiendo del espacio de exhibición y audiencias.
Prototipo funcional	Elaboración de un prototipo funcional de cada uno de los contenidos que hacen parte del proyecto expandido que permita su posterior testeo.
Test de usabilidad, navegación e interacción.	Pruebas previas para verificar con la audiencia si la navegación es comprensible, si los elementos dispuestos permiten la interacción y si en el proyecto se consigue la experiencia inmersiva diseñada.





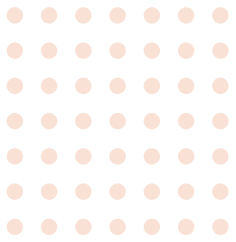


# PLANEACIÓN

## Plan de trabajo

Herramienta que permite establecer actividades, encargados y tiempos de realización en el proyecto. Se plasma a través del Diagrama de Gantt.

ACTIVIDAD / MES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						



# PLANEACIÓN

## Test de usabilidad, navegación e interacción.

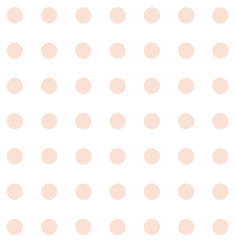
Pruebas previas para verificar con la audiencia si la navegación es comprensible, si los elementos dispuestos permiten la interacción y si en el proyecto se consigue la experiencia inmersiva diseñada.

Plataforma	Características del prototipo / enlaces	Usuarios	Características del testeo



# PLANEACIÓN

Plataforma	Características del prototipo / enlaces	Usuarios	Características del testeo



# PLANEACIÓN

## Acuerdo de derechos de autor

Cesión de derechos de imagen de quienes intervienen en el proyecto, del equipo técnico y sobre los productos expandidos desarrollados.

## Prototipo funcional

Elaboración de un prototipo funcional de cada uno de los contenidos que hacen parte del proyecto expandido que permita su posterior testeo.



**unab**

Universidad Autónoma de Bucaramanga

FACULTAD DE CIENCIAS  
SOCIALES, HUMANIDADES  
Y ARTES

VIGILADA MINEDUCACIÓN

# Realidades Expandidas

Guía metodológica para el diseño  
de proyectos audiovisuales  
transmedia de no ficción

Ana Teresa Arciniegas Martínez  
Norberto Fabián Díaz Duarte