



DECIMOQUINTA CONVOCATORIA PARA EL FOMENTO DE LA INVESTIGACIÓN Y LA INNOVACIÓN 2020

Título del proyecto	
“Narrativas transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones desarrolladas a través de los Proyectos Integrales de Aula”	
Campo de acción	Transdisciplinariedad - Aporte al PIM
Articulación con funciones sustantivas y el sector social y productivo	
Grupo de investigación	Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto
Facultad de Comunicación-FODEIN	Narrativas, representaciones y tecnologías mediáticas

Nombre del Investigador principal	Enlace CvLAC	Enlace ORCID	Enlace Google Académico
Luis Ernesto Pardo Rodríguez	https://bit.ly/2CIHpbx	https://bit.ly/2GIP2ev	https://bit.ly/2GIP2ev
División	Facultad	Programa	Grupo de investigación
Ciencias Sociales	Comunicación Social	Comunicación Social	Facultad de Comunicación-FODEIN
Nombre del Co-investigador	Enlace CvLAC	Enlace ORCID	Enlace Google Académico
David Díaz Garzón	https://bit.ly/2OMOL0v	https://bit.ly/2Kn7s6D	https://bit.ly/2YzCykt

Nit. 860.012.357-6

SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: (571) 587.87.97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180
Carrera 9.ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co
www.usta.edu.co

DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA
PBX: (571) 595.00.00 ext. 2044 / Carrera 10.ª n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co
www.ustadistancia.edu.co



Resumen de la propuesta	Palabras clave
	El objetivo del proyecto de investigación es analizar las cualidades fundamentales de la narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones, desarrolladas a través de los Proyectos Integrales de Aula. La intención del proyecto es plantear los elementos teóricos, conceptuales, metodológicos de la narrativa transmedia desde la Comunicación Organizacional, cuyo desarrollo se desarrolla en el entorno de los Proyectos Integrales de Aula. El proyecto se concibe como un recorrido articulado y significativo para el fortalecimiento de competencias transversales en la investigación formativa: gestión efectiva de la comunicación organizacional y la comunicación estratégica; uso crítico de la narrativa transmedia; saberes y prácticas de la comunicación en las organizaciones. El desarrollo de dichas competencias genera nuevas oportunidades para un desempeño profesional eficiente, la comprensión del contexto de las organizaciones, la conceptualización y aplicación de categorías del campo de la comunicación organizacional: comunicación estratégica, responsabilidad social empresarial, gobierno corporativo y código de buen gobierno. Así mismo, la integración y uso de diferentes formas de comunicación basadas en el Story telling y su aplicación estratégica en el marketing digital abriendo las puertas a la posibilidad de crear y hacer sus propios emprendimientos. Palabras clave: Alfabetismo transmedia, Narrativa transmedia, Narrativas transmedia, Competencias de comunicación, Competencias de Gestión Empresarial, Comunicación organizacional, Comunicación estratégica, Gestión de conocimiento, Proyectos integrales de aula, Responsabilidad social empresarial, Gobierno corporativo, Código de buen gobierno, Marketing digital, Story telling.

Problema de investigación

En el contexto académico e investigativo de la Universidad se entretajan relaciones, debates y diálogos que permiten soñar siempre con el futuro con grandes oportunidades de mejoramiento continuo. Ese sueño y esas oportunidades no pueden materializarse sino a partir de la indagación permanente sobre nuevas formas de enseñanza y aprendizaje para la fundamentación de competencias de comunicación en las organizaciones y la expansión de múltiples plataformas, espacio y contenidos que ofrecen las narrativas transmedia como dispositivo de mediación a través de los Proyectos Integrales de Aula. La interacción de las Narrativas Transmedia con la Comunicación Organizacional, las organizaciones y los Proyectos Integrales de Aula se evidencia desde la producción textual de estudiantes y profesores que lleva a la producción transmedia como culmen del trabajo académico e intelectual, que articula un proyecto académico estructurado, con metas y productos previamente definidos.

Las prácticas pedagógicas de los docentes tradicionales conllevan en algunos casos a la inclusión de procesos rutinarios que no trascienden la formación de competencias de los estudiantes, ni sus habilidades para comprender e interpretar la realidad que se teje a su alrededor. De esa situación, surge el análisis de las posibilidades de las narrativas transmedia para generar procesos de aprendizaje y procesos de enseñanza y aprendizaje para la gestión de la comunicación en las organizaciones que impliquen escenarios de simulación para el fortalecimiento de las competencias comunicativas y sociales. La identificación y reconocimiento de las oportunidades que brindan las narrativas transmedia como dispositivo de mediación en interacción directa con procesos de enseñanza y aprendizaje permite analizar y reflexionar sobre nuevas didácticas para el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas comunicativas de estudiantes y profesores, inmersos en el campo de la Comunicación Organizacional en las organizaciones.

La pregunta que orientará el proyecto de investigación será la siguiente:

¿Cuáles son las cualidades fundamentales de la narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones, desarrolladas a través de los Proyectos Integrales de Aula?

Justificación

Este proyecto de investigación se justifica a partir de los procesos que implican la profundización en la composición de nuevas alternativas de formación cimentada en las interacciones que se suscitan entre las prácticas pedagógicas y las narrativas transmedia, en la conceptualización del *Alfabetismo transmedia*, que agrupa el desarrollo de competencias de lectura y escritura para la formación de competencias de comunicación en contexto de las organizaciones. Aunado a lo anterior, se pretende la apropiación de datos e información para la recreación y/o producción de nuevo conocimiento relevante para el desempeño de la Comunicación Organizacional en campos laborales específicos. La dinamización de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el entorno de la Pedagogía, la Comunicación Organizacional, las Narrativas Transmedia y la Gestión de Conocimiento conduce hacia la integración de contenidos, metodologías, procesos didácticos y el fortalecimiento de las competencias de comunicación e investigativas, cuya aplicación se materialice en las organizaciones del siglo XXI. Dicho fortalecimiento, implica del desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes para el uso estratégico de la información en las organizaciones.

Objetivo general

Analizar las cualidades fundamentales de la narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones, desarrolladas a través de los Proyectos Integrales de Aula.

Objetivos específicos

- Establecer la naturaleza y el alcance de las narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones.
- Comparar buenas prácticas de uso de las narrativa transmedia en la configuración de proyectos integrales de aula.
- Delinear los componentes conceptuales y metodológicos para la apropiación e implementación de las narrativas transmedia en los proyectos integrales de aula.
- Formular un modelo de comunicación didáctica sustentado en las narrativa transmedia como dispositivos de mediación para la implementación de un Proyecto Integral de Aula en Comunicación Organizacional.

Estado del arte y marco conceptual

El acercamiento teórico del proyecto de investigación se apoya en el análisis de la narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones, desarrolladas a través de Proyectos Integrales de Aula. La fundamentación pedagógica se fundamenta en el aprendizaje significativo en el entorno de la pedagogía por proyectos. Las bases del aprendizaje significativo se manifiestan en la construcción del conocimiento a través de la teoría, la práctica, la aprehensión de información para la recreación y/o producción de nuevo conocimiento.

- Narrativas transmedia

Carlos Scolari habla de la evolución de la web, que ha marcado un cambio de paradigma en las formas de comunicación en la Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento. Hace 25 años la comunicación se basaba en el modelo *broadcasting* de uno a muchos o *one to many*. Los programas llegaban a los hogares a la misma hora, en el mismo canal, es decir grandes masas de gente mirando el mismo producto. Con la irrupción de la web aparecieron nuevas formas de comunicación en red, la web no es un medio más, es un metamedio que dentro de la ecología de los medios terminó por modificar a todas las formas de comunicación. (Scolari, C., 2003)

Hacia los ochentas el panorama de los medios era muy limitado, había sólo prensa, radio, cine y televisión. En estos momentos el mundo de la comunicación está viviendo una explosión de plataformas y tecnologías similar a la época en que la energía eléctrica llegaba a los hogares y se podía disfrutar de muchos inventos como el gramófono o el teléfono, ahora bien, este nuevo ecosistema de medios obliga al investigador, al comunicador a ser creativo, honesto, a estar informado todo el tiempo y a entender la realidad de manera global y en tiempo real.

Todo ello implica, que hay más medios y plataformas a las que las personas le dedican cada vez más tiempo consumiendo y generando nuevas informaciones, saltando de un medio a otro, Youtube, WhatsApp, FaceBook, Instagram, entre otros, en consecuencia, ¿hay alguna forma de juntar esta dispersión? -Ya nos es como antes en que las personas invertían muchas horas en un solo medio como por ejemplo al leer un libro o viendo un programa de tv-, la respuesta es afirmativa, creando un tipo de relato que vaya uniendo todas las diferentes situaciones de consumo que hoy aparecen fragmentadas es decir mediante la narrativa transmedia que es un relato que se va expandiendo, contando en diferentes medios o plataformas. Un ejemplo de las Narrativas Transmedia, es la serie de culto Star Trek, su mundo narrativo nació en la Tv a finales de los años 60s tuvo tres temporadas, pero se dejó de producir, en los años 70s empezaron a aparecer comics, expansiones de la historia con fans de la serie que intercambiaban historias.

A principios de los 80s se produjeron películas, en los 90s a la par de las películas se crearon series de Tv, hasta llegar a la actualidad en donde el universo narrativo se expande en películas dirigidas por JJ Abrams y series en plataformas como Netflix. Una dimensión de las narrativas transmedia es que el mundo narrativo oficial se expande en diferentes medios o plataformas, otra dimensión, es la vinculación de los usuarios, las personas, los fans o prosumidores que también participan en la ampliación del mundo narrativo generando nuevos textos, por ejemplo, series creadas por fans como dice Henry Jenkins en la era de la inteligencia colectiva y que se pueden ver en plataformas como YouTube, estas expansiones también se pueden observar en la producción de videojuegos para consola o en red o los productos de merchandising que también hacen parte de la expansión narrativa, convenciones de fans, entre otros.

Un mundo narrativo puede tener origen en un libro, cuento, video juego, serie de Tv, película de cine o en el comic como por ejemplo The walking dead que se expandió del comic a la serie de Tv, video juegos, web, merchadising, animación y contenidos generados por usuarios. Otro ejemplo que se puede citar es que todos los súper héroes han nacido en el comic y hoy son mundos narrativos transmedia.

Lo interesante de la narrativa transmedia es que no se replica la misma historia en los diferentes medios o plataformas, sino se crean piezas de una historia enriquecida para cada una de las particularidades de cada soporte y expandida a través de las diferentes plataformas o medios, potencializado con la vinculación de los usuarios que las consumen y participan en su desarrollo. Esto da como resultado contenidos que se complementan entre si permitiéndole al usuario tener una experiencia inmersiva y diferente.

Para Henry Jenkins el concepto de narrativas transmedia lo define como: *Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa.*

Las interacciones entre narrativas transmedia y educación Carlos Scolari lo denomina Alfabetismo transmedia. La concepción básica de alfabetismo se focaliza hacia la formación de competencias de lectura y escritura: alfabetización a lo largo de toda la vida. La inclusión de los medios masivos de comunicación en el aula de clase revolucionó las formas de enseñanza y aprendizaje, de ahí surgió el “alfabetismo mediático” y “educación mediática”, en perspectiva para la formación de profesores y

estudiantes críticos de la realidad social a través de los medios de comunicación en el ámbito educativo como el periódico mural, la radio escolar y la prensa escrita o digital. (Scolari, C. A., 2018, p. 7)

El alfabetismo transmedia es un proceso educativo que congrega conocimientos disciplinarios e interdisciplinarios en el cual un tipo de relato se dispersa a través de múltiples medios y plataformas de distribución con el fin de crear nuevos contenidos y experiencias de enseñanza y aprendizaje unificadas y coordinadas teniendo en cuenta la participación de estudiantes y profesores en la expansión del relato sin alejarse del núcleo central de la historia. (Jenkins, H., 2003). En ese sentido, la implementación de la narrativa transmedia en el ámbito de la educación presenta múltiples posibilidades (textos audiovisuales, escritos, comics, personajes de cuentos, maquetas, infografías, animaciones, juegos, entre otros) que permiten fortalecer las competencias de comunicación de estudiantes de Comunicación en el ámbito empresarial.

Al igual que el alfabetismo mediático (media literacy), el alfabetismo transmedia (transmedia literacy) se propone simultáneamente como conjunto de competencias y programa de intervención escolar. En el primer caso, no se trata solo de vincularlas con la “tecnología digital” o a los “nuevos medios”: un buen mapa de competencias transmedia debe incluir desde competencias productivas en todos los medios y lenguajes de la comunicación hasta las vinculadas a la gestión de contenidos (o de la propia identidad) en las redes sociales, pasando por competencias narrativas, performativas, ideológicas, éticas o relativas a la prevención de riesgos. (Jenkins, H., 2003) (Scolari, C. A., 2018, p. 7). En ese sentido, se debe aprovechar la familiaridad e interacción de los jóvenes con los nuevos formatos narrativos para forjar en ellos: el sentido crítico y participativo, el diálogo permanente, y el reconocimiento de la Comunicación Organización como un campo de desarrollo profesional desde la interacción teórica, conceptual y metodológica con las Narrativas Transmedia.

- Proyecto Integral de Aula

El término *proyecto* no posee un significado único, su denominación y acepciones dependen del campo y la disciplina de concepción y/o aplicación específica, en los entornos académico, investigación o de planeación surgen designaciones como: proyecto de Investigación, proyecto de Inversión, proyecto de ley, proyecto comunitario, proyecto de desarrollo, proyecto empresarial, proyecto tecnológico, proyecto de vida, proyecto personal, entre otros. El Diccionario de la Real Academia (RAE, 2019) presenta varias definiciones que aportan desde lo simple a lo complejo para la construcción de un concepto desde la pedagogía: “Designio o pensamiento de ejecutar algo” “idear; proponer; prever la realización de un fin a través de la adecuación de los medios”. “Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace como prueba antes de darle la forma definitiva”

Luis Angulo Aguirre presenta una definición más concreta con visión social, desde un individuo hasta un grupo particular que requiere solucionar un problema que afecta una comunidad: “Propuesta ordenada de acciones que pretende la solución o reducción de la magnitud de un problema que afecta a un individuo o grupo de individuos y en la cual se plantea la magnitud, característica, tipos y períodos de los recursos requeridos para completar la solución propuesta dentro de las limitaciones técnicas, sociales, económicas y políticas en las cuales el proyecto se desenvolverá” (Angulo Aguirre, L., 2016). La aplicabilidad de definiciones genéricas en la pedagogía de proyectos conlleva a componer una concepción propia en la que interactúen los pasos y componentes para la construcción de un Proyecto Integral de Aula: Conjunto de acciones complejas dirigidas al logro de un objetivo pedagógico que se construye en el aula a partir de la indagación de temas, autores, fuentes y recursos de información que determinan la presentación de temáticas, diálogos individuales y grupales. En su ejecución se valoran la magnitud, su validez y el esfuerzo en su consolidación.

Del mismo modo, el Proyecto Integral de Aula es una estrategia pedagógica que permite dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula de clase, que se fundamenta en elementos teóricos, conceptuales y metodológicos para la solución de problemas concretos que emergen de las características del objeto de investigación. El proyecto integral se estructura a partir de guías de trabajo construidas de manera conjunta entre profesores y estudiantes, el diálogo es la base de dicha conjunción. En esta particularidad, el Proyecto se focaliza desde las narrativas transmedia en la Comunicación Organizacional.

Metodología

La experiencia consiste en el análisis de las cualidades fundamentales de la narrativa transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones, desarrolladas a través de los Proyectos Integrales de Aula en el campo de la Comunicación Organizacional. La investigación tiene un enfoque cualitativo de tipo descriptivo – comparativo, el cual parte de la concreción del objeto de estudio, que analiza las interacciones entre el Alfabetismo Transmedia, las Narrativas Transmedia como dispositivo de mediación para el aprendizaje de competencias de comunicación en las organizaciones a través de los Proyectos Integrales de Aula, cuyo fin es la descripción y validación de los procesos pedagógicos y didácticos con el mayor rigor metodológico sobre la realidad en estudio. (Pirela J., Mancipe, E. & Pulido N., 2016). El desarrollo de la investigación se articula mediante el método comparativo que se enfoca en el balance y en búsqueda de similitudes y diferencias existentes en el objeto de estudio, hace referencia a una comparación sistemática – analítica, a través de la cual pueden afirmarse o refutarse los supuestos de trabajo planteados en la fase preliminar de la investigación. Se busca, ante todo, identificar las características generalizadas de las interacciones conceptuales entre las categorías de: Alfabetismo Transmedia, Narrativas Transmedia, Competencias de comunicación y Proyectos Integrales de Aula. El método comparativo contempla las siguientes

etapas: contexto del objeto de estudio, análisis de un caso concreto, niveles de análisis, certezas, incertidumbres, datos e información y conclusiones. El desarrollo de cada etapa implica la revisión crítica de las buenas prácticas de uso de las narrativas transmedia en la configuración de Proyectos Integrales de Aula; la identificación de los componentes conceptuales y metodológicos en la implementación de las Narrativas Transmedia en los Proyectos Integrales de Aula y la Formulación de un modelo de Comunicación Didáctica. (Pirela J., Mancipe, E. & Pulido N., 2016).

Técnicas e instrumentos de recolección de información

- Entrevista a expertos en Narrativas Transmedia.
- Grupo focal con estudiantes sobre el tema de Narrativas Transmedia y la formación en competencias de comunicación en las organizaciones.

Fases del proyecto de investigación

- Descriptiva: identificación de la naturaleza y alcance de las Narrativas Transmedia como dispositivos de mediación pedagógica y didáctica en el aula de clase.
- Comparativa: reconocimiento y comparación de las buenas prácticas de uso de las Narrativas Transmedia en el desarrollo de competencias en comunicación en las organizaciones a partir de los Proyectos Integrales de Aula.
- Trabajo de campo: Entrevistas y Grupo focal.
- Análisis e interpretación de la información compilada.
- Composición de avances del proyecto e Informe final.
- Modelo de comunicación didáctica: componentes conceptuales y metodológicos para la apropiación e implementación de las Narrativas Transmedia para el desarrollo de competencias de comunicación en los Proyectos Integrales de Aula.

Resultados esperados

TIPO	PRODUCTO
Apropiación social del conocimiento	- Realización página web, cortometraje documental testimonial. - Modelo de comunicación didáctica: componentes conceptuales y metodológicos para la apropiación e implementación de las Narrativas Transmedia.
Q4	c. Un artículo en revista indexada.
Formación de talento humano tipo B	d. Formación de talento humano tipo B estudiante de pregrado.

Cronograma

[illegible]

Presupuesto					
Horas nómina					
Concepto	Nombre	Escalafón	Horas mes	Sede / Seccional o Externo	Total (\$)
Horas Nomina (Investigador Principal)	Luis Ernesto Pardo Rodríguez	3	40		1.288.000.00
Horas Nomina (Co-Investigadores)	David Díaz Garzón	2	39		1.045.931.00

FINANCIACIÓN	RECURSO	DESCRIPCIÓN	Valor partida	Valor contrapartida (Externa)	Total (\$)
RUBROS	Servicios Técnicos	Hosting y Dominio para la página web			\$ 260.000
	Salidas de campo				\$ 0
	Equipos	1 cámara de video Panasonic AGC90 con sus respectivos accesorios. 1 micrófono de solapa Sennheiser, 1 micrófono inalámbrico Sony 1 Cámara digital Canon T6 1 trípode de video 1 lente Canon 75-300 mm.			\$ 0
	Materiales, insumos y software	1 Memoria SD Sandisk Extreme 32GB Clase 10 1 Disco duro Adata HD710 Pro 1TB			\$ 85.000 \$ 310.000
BOLSAS	Papelería				\$ 100.000
	Fotocopias				\$ 100.000
	Material bibliográfico				\$ 0
	Auxilio de transporte				\$ 0
	Movilidad				\$ 0
	Publicaciones (Artículos, proceso editorial y traducción)				\$ 0
TOTAL DEL PROYECTO:					\$855.000

Referencia bibliográficas

- Amador, J. C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. Bogotá: IDEP. En: Educación y Ciudad. No. 25. p. 11-24. [Consulta: 2018-08-24]. Disponible en: <https://bit.ly/2Lnmjct>
- Angulo Aguirre, L. (2016) Proyectos: formulación y evaluación. Lima: Macro. 240 p.
- Cruz García, L. E. (2014). Metodología de Investigación. Colima; Universidad Multitécnica Profesional. 77 p.
- Dewey, J. (2004). Experiencia y educación. Madrid: Biblioteca Nueva. 132 p.
- Hernández, F. & Ventura M. (2002). La organización del curriculum por proyectos de trabajo. Barcelona: Grao.
- Hernández, F. (2005). Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad. En: Educar No. 26. p. 39-51. [Consulta: 2019-08-07]. Disponible en: <https://bit.ly/2GLCvHf>
- Hernández, F. & Ventura M. (2008). Los proyectos de trabajo. Una forma de organizar los conocimientos escolares. Barcelona: Octaedro. 133 p.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño. México: El Instituto, 2001. [Consulta: 2019-08-07]. Disponible en: <https://bit.ly/2h8F4la>
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. En: Mit. Technology review. Jan. 15 2003. [Consulta: 2018-08-24]. Disponible en: <https://bit.ly/22v1yRK>
- Kilpatrick, W. H. (1929). The Project Method. The use of the Purposeful Act in the Educative Process. Columbia University. 18 p.
- Nagles G., N. (2007). La gestión de conocimiento como fuente de información. En: Revista Escuela de Administración de negocios. No. 61. p. 77-87 ISSN 0120-8160
- Ossorio Vega, M. A. (2014) Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: Aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato. En: Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad. Vol. 3, No. 2. p. 24-38. [Consulta: 2019-08-04]. Disponible en: <https://bit.ly/2MsPeU5>
- RAE. (2019) Diccionario de la Real Academia Española. [Consulta: 2019-08-07]. Disponible en: <https://bit.ly/2OIGEYC>
- Rincón B., G., 2012. Pedagogía por proyectos: Retos, avances y problemas en su implementación en el aula. [Consulta: 2019-08-07]. Disponible en: <https://bit.ly/33d1WuG>
- Rodríguez Luna, M. E. y Pinilla Vásquez, R. (2001). La pedagogía de proyectos en acción. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2001. 2 vol.
- Pirela J., Mancipe, E. & Pulido N., (2016). Investigación formativa en los estudios de información documental. Bogotá: Universidad de La Salle. 250 p.
- Ossorio Vega, M. A. (2014). Posibilidades de la narrativa transmedia aplicada al periodismo. En: Libro de actas del III Congreso Internacional Comunicación 3.0. p. 488-497. [Consulta: 2019-08-04]. Disponible en: <https://bit.ly/2QIMJhH>
- Scolari, C. A. (2018). Alfabetismo transmedia. Una introducción. En: Comunicación y Sociedad. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, Departamento de Estudios de la Comunicación Social. [Consulta: 2019-08-04]. Disponible en: <https://bit.ly/33k5USF>
- Scolari, C. A. (2003). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto. 350 p. ISBN: 978-84-234-1336-2
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En: Anuario AC/E Cultura Digital. [Consulta: 2019-08-04]. Disponible en: <https://bit.ly/2zrnft8>