



**Periodismo transmedia: estrategia de transmedialización del periódico  
universitario *Datéate al Minuto***

**Realizada por:**

**Daniela Alexandra Malo Álvarez**

**Tutora:**

**Lina María Leal Villamizar**

**Corporación Universitaria Minuto de Dios**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación (FCC)**

**Comunicación social – Periodismo**

**2018**

**Corporación Universitaria Minuto de Dios**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Comunicación Social - Periodismo**

**Periodismo transmedia: estrategia de transmedialización del periódico  
universitario *Datéate al Minuto***

**Título por el cual se opta:**  
**Comunicadora Social - Periodista**

**Tutora:**  
**Lina María Leal Villamizar**

**Realizada por:**  
**Daniela Alexandra Malo Álvarez**

**2018**

## Agradecimientos

Esta investigación inició como un reto personal porque tenía claro que iba a ser difícil, pero, al mismo tiempo, me permitiría encontrar nuevo conocimiento y desarrollar mis habilidades como profesional. Entendí que solo podemos conocer nuevas experiencias, si nos atrevemos a crear, a equivocarnos y aprender aceptar las críticas, al final lo más importante son los aprendizajes que te llevas y las ganas de continuar conociendo un mundo, que hasta ahora, sigue siendo nuevo. Toda la vida seremos alumnos.

Este trabajo se lo dedico primero a Dios y a mi familia, a mi padre Néstor Malo, quién siempre está impulsando mi futuro y con ansias, desea verme crecer como profesional y ser humano; a mi madre Esperanza Álvarez, quién siempre está pendiente de mí, me regaló calma y sabios consejos. A mi hermano Julián, quién es mi principal y más duro crítico, le agradezco por ser sincero y apoyarme en cada proyecto.

Sin lugar a dudas, esta investigación tuvo un direccionamiento increíble. Aprendí muchas cosas y pude enfocar mis ideas gracias a mi tutora Lina María Leal, estoy segura que no pude haber tenido una mejor mentora que ella, le doy gracias por su paciencia, sus consejos y sus reconocimientos. Espero poder demostrar que el aprendizaje que obtuve en esta experiencia me hará ser una mejor profesional.

Por último, quiero reconocer a las personas que en este viaje y con su granito de arena, me ayudaron a finalizar este proyecto que es para mí un gran logro personal:

A mi tía Frinny porque sin darse cuenta me dio fuerza mental.

A mi tío Beto y mi tía Yolanda por recibirme en Ocaña y participar en esta investigación periodística como todo un equipo profesional.

Le agradezco al caballero sonriente, por ser un apoyo emocional y estar siempre dándome la mano cuando más lo necesito.

Y finalmente a mi amigo Óscar, porque siempre estuvo dispuesto ayudarme a pesar de su escaso tiempo. En un futuro podré alardear de su gran apoyo en este trabajo de investigación.

## Tabla de contenido

<b>RESUMEN.....</b>	<b>8</b>
<b>1. Capítulo 1. Introducción.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Planteamiento del problema.....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Datéate Web: Camino hacia la transmedialización.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3 Delimitación de la Investigación.....</b>	<b>17</b>
<b>1.4 Objetivos.....</b>	<b>17</b>
<b>1.5 Justificación.....</b>	<b>18</b>
<b>1.6 Estado del arte.....</b>	<b>19</b>
<b>1.7 Diseño metodológico.....</b>	<b>24</b>
<b>Enfoque de la investigación.....</b>	<b>22</b>
<b>Técnica de la investigación.....</b>	<b>22</b>
<b>Muestra de la investigación.....</b>	<b>28</b>
<b>2. Capítulo 2. Marco teórico.....</b>	<b>33</b>
<b>3. Capítulo 3. Resultados.....</b>	<b>48</b>
<b>3.1 Análisis de la plataforma.....</b>	<b>48</b>
<b>3.2 Navegabilidad general de la plataforma.....</b>	<b>48</b>
<b>3.3 Medios y extensiones.....</b>	<b>50</b>
<b>3.4 Extensiones transmedia.....</b>	<b>52</b>
<b>3.5 La importancia de la construcción de Narrativas Transmedia en el periodismo.....</b>	<b>65</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>70</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>74</b>

**Anexos.....78**

## Índice de gráficos

### Gráfico 1

Modelo de expansión transmedia propuesto por Carlos Scolari en el libro Narrativas transmedia.....25

### Gráfico 2

Modelo de flujograma específico para reportajes transmedia propuesto por Renó.....28

### Gráfico 3

Híbrido entre modelo de expansión transmedia y modelo de flujograma propuesto para esta investigación.....30

### Gráfico 4

Diagrama de navegabilidad de la página web (<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate>).....50

### Gráfico 5

Diagrama de extensiones transmedia utilizado para ampliar en contenido periodístico en esta investigación.....51

## Índice de tablas

### **Tabla 1**

Estrategias para expandir el contenido transmediático en el campo digital.....66

### **Tabla 2**

Resultados a los principios fundamentales de las NT que se pueden tomar como guía para realizar un proyecto transmedia según Scolari.....68



**Periodismo transmedia: estrategia de transmedialización del periódico  
universitario Datéate al Minuto**

## **Resumen**

La implicación de nuevas plataformas y escenarios digitales en la cotidianidad trae la necesidad de desarrollar estrategias que presenten las noticias e investigaciones periodísticas de una manera más cercana y participativa. De esta manera, se plantea la definición de las Narrativas transmedía que, según Carlos Scolari, es la extensión de contenidos a través de diferentes medios y plataformas de una manera complementaria. En la No ficción (periodismo transmedia), según Denis Porto y Jesús Flores, se contempla distintos medios de comunicación digital y varios lenguajes con el fin de acercarse a los usuarios.

La transmedia promueve la diversificación de perspectivas, abre oportunidades de ver y ampliar la realidad, lo que ofrece diversos y novedosos formatos de producción de contenidos multimedia. Esto ha originado una cultura que interactúa de manera constante y les propone a los usuarios una cercanía con el contenido, los vuelve productores y promueven la necesidad de generar opinión.

Por lo anterior, la intención de este trabajo investigativo es mostrar el desarrollo de estrategias de construcción de contenido transmedia en el periódico universitario Datéate al Minuto, que a su vez experimenta con los modelos propuestos por Carlos Scolari (Narrativas transmedia), Denis Porto y Jesús Flórez (Periodismo transmedia).

## **Palabras clave**

Narrativas transmedia, Periodismo transmedia, comunicación digital, periodismo universitario.

**Abstract**

The emergence of new platforms and digital scenarios has brought the need to develop strategies that present news and journalistic research in a more participatory and close way. In this way, the definition of transmedia storytelling is proposed, which, according to Carlos Scolari, is the extension of contents through different media and platforms in a complementary manner. In the Non-fiction (transmedia journalism), according to Denis Porto and Jesús Flores, different means of digital communication and several languages are contemplated in order to get closer to the users.

The Transmedia promotes the different points of view, and give us more opportunities to analyze the reality. In the same way, that gives us new production formats of multimedia content. Because of that an interactive culture, has been developed in a constant way, and this proposes to the users be closer with the content, transform them in producers and promote the necessity to generate opinion.

Base upon that, the intention of this research is show the development of building strategies of Transmedia topics on the university journal "Datéate Al minuto" which has done experiments based on Carlos Scolari, Denis Porto and Jesús flórez (Transmedia Journalism) models

**Key words**

Transmedia storytelling, transmedia journalism, digital, digital communication, journalism

## 1. Capítulo 1. Introducción

### 1.1 Planteamiento del problema

9 de noviembre de 1989. La caída del Muro de Berlín, uno de los sucesos más importantes de la historia, puesto que representó el fin de la guerra fría y la transición hacia una nueva era de paz. Al situarse por un momento en este escenario, se pueden escuchar las voces de los periodistas que con gran ilusión hacen un aporte crítico con todos los detalles del suceso por medio de un programa de radio, cuyo modelo comunicacional es vertical: emisor, medio y receptor.

Al transportarse 29 años en el tiempo -año 2018-, es posible abrir Internet e ingresar a un micrositio que recorre los 15 puntos más significativos de la división de la ciudad de Berlín en 1989, por medio de un mapa digital que, a su vez, describe paso a paso el desarrollo de la historia. En una sección denominada “Relatos de los sobrevivientes” se presentan los ecos, las conclusiones e infografías que reconstruyen la organización militar de la Unión Soviética alrededor del muro. Emerge, pues, el modelo de Comunicación horizontal en el que se le puede dejar un mensaje al autor, compartir el sitio en las redes sociales, desarrollar una perspectiva distinta a partir del diálogo construido entre los usuarios y, en fin, aportar nueva información al proyecto. “A partir de esta arquitectura comunicacional es posible que una persona o grupo pueda tener su propio canal de comunicación, con diseño específico y una oferta de contenido de acuerdo con sus intereses y realidades” (Porto y Flores, 2012, p.13).

La relevancia de esta analogía radica en que queda claramente expuesta la evolución del periodismo, con un tema en común: el fin de esta guerra indirecta entre el capitalismo y el comunismo, y la forma en que esta noticia fue expuesta antes y después de la inmersión de las narrativas transmedia.

Aunque una persona hace 30 años hubiera podido llamar a la emisora y opinar sobre la temática, el tiempo es reducido en comparación con el espacio ilimitado de la web. Al respecto, Castells (1999) señala que “La world wide web permitió el agrupamiento de intereses y proyectos en la red. En virtud de estos agrupamientos, los individuos y organizaciones pudieron interactuar de forma significativa en la que se ha convertido, literalmente, en la telaraña mundial de comunicación interactiva” (p. 421).

Esta revolución en la forma en que se transmite hoy en día la información ha sido denominada **narrativas transmedia (NT)**. Según Henry Jenkins (2006) – creador del concepto e investigador de los medios y las culturas populares– “La convergencia mediática toma inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas” (p.109). En ese orden de ideas, las narrativas transmedia son la distribución de las historias o las experiencias a través de una gran variedad de plataformas, no de una manera redundante, sino de una **manera complementaria** en la que cada plataforma contribuye con lo que mejor sabe hacer. Además, los usuarios ahora son productores de su propio contenido y pueden emitir sus mensajes por diferentes medios.

Por un lado, *los medios y plataformas* dan vida y contribuyen significativamente a la creación de contenidos digitales, como las redes sociales (Facebook, LinkedIn o Instagram), los blogs, el microblog (Twitter) y las plataformas de video (YouTube y Vimeo). Por consiguiente, los consumidores de contenido son a su vez *prosumidores*, crean popularidad alrededor de diferentes temáticas y pueden llegar a ser fuentes destacadas dentro de este conjunto digital.

En este sentido, Dan Gillmor, catalogado como el padre del periodismo ciudadano, aboga por unos medios de comunicación que le den voz a los ciudadanos y reflejen la influencia de las nuevas tecnologías en la evolución del periodismo. Gillmor (2007) sostiene que en las redes sociales, las personas pasan a ser productoras mediáticas y se transforman en nuevos entes emisores con el estatus de ‘medio’. Así, los prosumidores tienen la posibilidad de involucrarse de manera libre por este universo digital con los medios antes mencionados, retroalimentar los productos periodísticos y formar una comunidad a partir de una producción ya sea textual, audiovisual o gráfica.

En esta producción, independiente de la plataforma, las NT pueden movilizarse entre el mundo de la ficción y el de la realidad. En el caso de la No ficción, es posible desarrollar construcciones **transmedia en el Periodismo**, que cada día se adapta y enfrenta los avatares y retos que la web 2.0 ha traído consigo. Para la producción existe una necesidad distinta de proyectarse, planificar los caminos y los contenidos. “Es necesario hacer un guión multimedia, con mensajes hipermediáticos (nodos, enlaces y redes) que le permitan al lector desplazarse por toda la página web y que sea él mismo el que elija qué quiere leer” (Landow, 2006, p. 24).

En esta misma línea, Denis Porto Renó, profesor de la UNESP en Brasil, y Jesús Flórez, Doctor en Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid (2012), afirman que “En este caso “el usuario es parte de todo el proceso y la periodificación del contenido pasa en tiempo real. El periodismo transmedia (PT) ofrece información sobre la información” (p. 83).

Al momento de innovar en la forma en que se transmiten las investigaciones periodísticas, los medios tienen muy presente la importancia de dedicar el mayor esfuerzo para que se conozca y se interactúe con los contenidos por medio de diferentes plataformas. De ese modo, Porto y Flores (2012) enfatizan

en que “Lo que antes seguía una interfaz próxima ofrecida por los medios tradicionales, pasó a ser estudiado con más determinación y a ser planificado de forma más consciente por los productores de contenido para los medios digitales (p. 35). Esta metodología empezó a ser adoptada también por los medios alternativos, comunitarios y universitarios.

Pero si bien el ámbito universitario no ha sido ajeno a los cambios que promueve la web 2.0, es claro que aún existen muchos medios de comunicación monomediáticos que caminan hacia la transmediación. En el caso de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, existen múltiples medios de comunicación que se han empezado a movilizar hacia los medios digitales, como UNIMINUTO Radio, emisora de la Universidad que se transmite en la frecuencia 1430AM y en tiempos recientes ha emergido en el espacio digital por medio de su página web, en redes sociales con la transmisión en vivo de noticias y videos donde se analizan diferentes problemáticas. Sin embargo, este no es un caso preciso de periodismo transmedia, en tanto que la noticia que es difundida en la radio no expande su contenido en más de dos plataformas, aunque sí constituye una contribución a la transmedialización del contenido propuesto en la emisora.

Otro de los medios periodísticos de la institución es la revista Tinta Negra, cuyo contenido propugna por el periodismo literario, pero no ha implementado una estrategia que atraiga otro tipo de lectores por medio de la configuración transmedia. En este punto, lo transmedia puede llegar a ser fructífero para el desarrollo y evolución de la revista, dado que la propuesta de expansión de una crónica exige un proceso constructivo novedoso y necesario para la investigación en este campo. Por ese motivo, la realidad de este relato se podría visualizar desde diferentes ángulos y con la ayuda de los recursos multimedia.

El siguiente medio universitario es el periódico Datéate al Minuto, uno de los medios de comunicación más antiguos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, cuyo contenido está basado en los trabajos periodísticos de los estudiantes y profesores de la facultad de Ciencias de la Comunicación. En los consejos de redacción los estudiantes se reúnen con la directora del periódico para discutir y proponer los nuevos temas que se investigarán para la próxima edición con un enfoque crítico y dirigido hacia el cambio social.

## **1.2 Datéate Web: Camino hacia la transmedialización**

El 14 de abril de 2015 se creó las redes sociales y la plataforma web de Datéate. Esta última está vinculada a la página principal de la universidad, pero no aporta a la realización de modificaciones debido a su estructura simple y de difícil manejo.

Desde entonces se trabaja en la adaptación de los artículos impresos a la web (crossmedia) y los artículos que no se pueden difundir en la edición impresa, por motivos de espacio o tiempo, son publicados en Datéate Web, nombre que se le atribuyó a la versión en Internet. En la actualidad no se ha cambiado la dinámica, aunque se han creado videos para invitar a los estudiantes a consultar la versión impresa.

De esta situación surgen varios interrogantes que dan lugar al desarrollo del presente trabajo de investigación y creación. Por un lado, habría que preguntarse ¿Cómo construir periodismo transmedia con las noticias del periódico de mi universidad? Además, ¿Qué estrategias digitales existen para crear nuevas experiencias a partir de un texto periodístico? Y, en tercera instancia, ¿Cómo se puede desarrollar periodismo transmedia en el periódico Datéate al Minuto? y en ese sentido, ¿qué características le aportan las nuevas formas de comunicación digital al periódico Datéate al Minuto?



### **1.3 Delimitación de la Investigación**

Por lo anterior, la intención de este trabajo investigativo es **desarrollar estrategias de construcción transmedia en el periódico universitario Datéate, en sus ediciones 42, 43 y 44, publicadas en el transcurso de los años 2017 y 2018, con la finalidad de aportar nuevo conocimiento al progreso de la aplicación del periodismo transmedia en la producción periodística universitaria.**

Las piezas periodísticas seleccionadas en cada edición, puesto que debe tratarse de textos con alta relevancia informativa y estructura profunda, abarcan los trabajos que forman portadas como información de primera plana. De la edición 42, “Bienes naturales: botín, escenario y víctimas de guerra”, escrito por el equipo de Datéate y publicado en junio de 2017; de la edición 43, “¿Las alianzas serán la única solución para llegar a la presidencia?” Escrito por el profesor Jaime Carvajal y publicado en septiembre de 2017; y de la edición 44, “La Favorita” sector de guerra entre ganchos”, escrito por Tatiana Salamanca y publicado en enero de 2018.

### **1.4 Objetivos**

#### **Objetivo general**

- Desarrollar estrategias de extensión transmedia de los principales artículos periodísticos de las ediciones 42, 43 y 44 (2017-2018) del periódico universitario Datéate al Minuto.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar la importancia de la construcción de Narrativas Transmedia en el periodismo.
- Analizar las estrategias y plataformas donde se pueden realizar extensiones transmedia de los principales artículos periodísticos de las ediciones 42, 43, y 44 del periódico universitario Datéate al Minuto.
- Desarrollar la transmedialización de los artículos periodísticos de las ediciones 42, 43 y 44 del periódico universitario Datéate al Minuto.

### **1.5. Justificación**

El periodismo universitario se caracteriza por ser integrado y construido por los estudiantes, que son nativos digitales y consumen diariamente productos en la web, en donde se desarrolla otra manera de pensar las agendas mediáticas y se plantea la realidad de una manera distinta. Según Marc Prensky (2010), escritor norteamericano más conocido como el inventor y divulgador de los términos 'nativo digital' e 'inmigrante digital', estos medios de comunicación, que se consumen masivamente y las 24 horas del día, desarrollan otra manera de pensar y de entender el mundo: "los Nativos Digitales se identifican con la interactividad: una respuesta inmediata a todas y cada una de sus acciones. No hay duda de que la escuela tradicional ha ofrecido muy poco en este sentido, en comparación con el resto de su mundo" (p.17)

De esta manera, se precisa indicar que esta investigación es relevante en el campo universitario porque el periodismo transmedia nace a partir de todas estas modificaciones tecnológicas y ha obligado a los medios tradicionales a replantearse la forma en la que emiten noticias, "tanto a los jóvenes, como a los inmigrantes digitales que empiezan a ver las nuevas plataformas de comunicación como algo práctico y al mismo tiempo sugestivo" (Cole y Harcup, 2010, p. 4)

Los medios deben ir mucho más allá de las estrategias actuales para poner en marcha soluciones que enfrenta hoy en día el consumo de noticias en el campo digital. “Lo cierto es que ha sido la llegada de la web social y de los dispositivos móviles lo que le ha obligado a afrontar los desafíos en un escenario multicanal y transmedia para no perder la carrera de la movilidad” (Picard, 2012, p. 143).

Este nuevo escenario es el campo de estudio de esta investigación ya que, como se evidenciará en el estado del arte, existe un creciente y considerable número de investigaciones en torno al periodismo transmedia en el mundo, de acuerdo con la relevancia de utilizar los diferentes medios de comunicación para contar las realidades e investigaciones a diversos públicos.

## **1.6 Estado del arte**

En relación con las Narrativas Transmedia, los estudios crecen cada día. En los diversos contextos internacionales, nacionales y universitarios, existen investigaciones dedicadas a la comprensión de este fenómeno que se ha tomado al mundo y que plantea retos crecientes para la producción de contenido, en particular para el periodismo.

### *NT y PT en el mundo*

En el marco internacional, es posible encontrar sinnúmero de investigaciones relacionadas con las Narrativas Transmedia, y su aplicación en el periodismo. Por ejemplo, Carlos Arcila, doctor europeo en “Comunicación, Cambio Social y Desarrollo” de la Universidad Complutense de Madrid, y la periodista Mabel Calderón, presentan en el 2015 un escenario de la investigación transmediática frente al mundo del periodismo. Los autores buscan organizar un sentido de las narrativas transmedia y el periodismo como prácticas estructuradas en el

campo de la metodología de la investigación, lo que ofrece una importante contribución en la distribución y construcción de contenido que complementa en los medios digitales las investigaciones periodísticas que se hacen en los medios tradicionales: como lo son la radio, la televisión y la prensa.

Por su parte, el profesor y presidente fundador del programa de comunicación "Next Generation" de Manhattan College, Thom Gencarelli, habla sobre la narración transmedia y los posibles futuros para el entretenimiento cultural popular. El autor publica el capítulo "Transmedia Transnational Video Journalism", que debate la presencia de YouTube y de nuevos ambientes que define como New New Media, los nuevos medios que son utilizados por cientos de personas en todo el mundo y están transformando casi todos los aspectos de nuestra cultura, desde la forma en que elegimos a los presidentes hasta cómo vemos la televisión.

Los nuevos medios nuevos, a diferencia de los "nuevos medios" tradicionales de correo electrónico y sitios web, permiten y animan a todos los consumidores a convertirse en productores, lectores convertidos en escritores, editores y espectadores para convertirse en artistas que han engendrado movimientos mundiales como The Arab Spring, El Tea Party y Occupy Wall Street. Esta característica de los medios contemporáneos, evidencia cómo los medios de comunicación, la cultura y la industria están experimentando los cambios más profundos desde la aparición del alfabeto y la imprenta.

Otra investigación que cabe destacar es la de Carmen Costa-Sánchez, Ana Isabel Rodríguez y Xosé López García, doctores en comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela, quienes realizaron una investigación sobre la cobertura informativa del contagio de ébola en España por Elpais.com y concluyen que desde el marco teórico se está proclamando la llegada de una nueva etapa para el periodismo, bajo un paradigma transmedia y móvil.

### *Periodismo transmedia universitario internacional*

En el entorno universitario internacional se pueden evidenciar investigaciones sobre Periodismo Transmedia: un enfoque estructural desde el ecosistema móvil, realizado por Jesús Mediavilla González de la Universidad de Sevilla. Su trabajo se enfocó en la realización de un reportaje periodístico y en la realización de un proyecto digital enfocado, concretamente, en las características propias de los dispositivos móviles, siguiendo las tendencias de los hábitos de lectura, que posicionan al smartphone como el principal dispositivo de acceso a Internet y el soporte favorito para el consumo de información periodística, con una amplia ventaja sobre el soporte tradicional del papel.

Otra investigación universitaria que podemos nombrar es la de Jennifer García y Olga Heredero Díaz de la Universidad Complutense de Madrid, la cual expone una propuesta con la estructura de una línea cronológica para establecer patrones, similitudes y diferencias entre los proyectos transmedia, de esta manera se puede entender su funcionamiento y aprender a crearlos desde cero. En esta línea cronológica, aplicada al periodismo, se logró establecer una pauta para analizar la evolución y ver cómo se expanden las estructuras de los universos transmedia.

### *NT y PT en Colombia*

En Colombia los estudios académicos en materia de Narrativas Transmedia y Periodismo Transmedia aún son escasos. No obstante, se encuentran proyectos transmedia cada vez más frecuentes y sólidos, como el caso de *4rios.co*, una destacada investigación colombiana sobre el sufrimiento de las comunidades más afectadas por las AUC. Desarrolla la historia de un indígena que no comprende la situación que está pasando en su pueblo, la forma en la

que es asesinado de manera cruel y la venganza del río Naya donde horas más tarde se ahogaron las tropas de las AUC quienes huían después de cometer los crímenes. Esta historia se narra a través de una estrategia transmedia que involucra recursos multimedia como la animación, el cómic, sonidos, una línea del tiempo donde se adjuntan documentos que explican detalles importantes, fotografías, realidad aumentada, entre otros. También se pueden dejar comentarios en audio, texto y dibujo. 4 Ríos fue uno de los ganadores de Crea Digital, convocatoria hecha por el Ministerio TIC y el Ministerio de Cultura.

Otro proyecto transmedia relevante es “Desarmados”: [www.desarmados.org](http://www.desarmados.org), en esta página web se encuentran más de 20 videos donde se refleja cómo ha sido el conflicto en Colombia, al resaltar los testimonios de sus protagonistas y la memoria histórica de los hechos más relevantes en más de 50 años de confrontación armada. La plataforma virtual, además de los mensajes y cartas de correspondencia de los protagonistas, cuenta con piezas audiovisuales, animaciones e infográficos, que narran episodios como las masacres perpetradas por los grupos armados y cápsulas pedagógicas sobre el surgimiento de los principales actores del conflicto. Una sección que se destaca, y que hace de este trabajo un verdadero proyecto transmedia, explican sus creadores, es la interacción con los visitantes de la plataforma. Desde allí, cualquier persona puede grabar su mensaje, subir una imagen y compartir su testimonio sobre el conflicto.

Otro proyecto destacado es “Cuentos de viejos”, un documental colaborativo transmedia desarrollado por Marcelo Dematei, Carlos Smith, Laura Piaggio y Anna Ferrer y es una coproducción de Hierro Animación (Colombia), Piaggiodematei (España) y Señal Colombia (Colombia). Cuentos de viejos, propone una experiencia transmedia, que se desarrolla en la televisión, en internet, en las casas y colegios. Una experiencia que comienza con un documental animado, por la web colaborativa, o con la participación de los jóvenes desde un proyecto escolar. Con esta experiencia transmedia se

fomenta el diálogo intergeneracional, al dar voz a los mayores, integrar sus relatos a los medios contemporáneos y así, reflexionar acerca de la historia y la memoria colombiana.

### *Periodismo transmedia universitario nacional*

En este marco destaca el libro publicado por la Editorial de la Universidad del Rosario, *“Periodismo transmedia: miradas múltiples”*, que fue escrito por Denis Reno, Carolina Campalans, Sandra Ruiz y Vicente Gosciola. Ellos analizan el rápido cambio de los medios y las audiencias desde la llegada de la web 2.0, lo cual ha implicado una modificación en la sociedad hacia un nuevo modelo de lenguaje que tiene como características fundamentales el contenido multiplataforma y una navegabilidad profundamente interactiva, además de la circulación masiva por redes sociales y a través de dispositivos móviles. Ese nuevo lenguaje, denominado narrativa transmedia, está en diversos campos de la comunicación, entre ellos el periodismo.

Por otro lado, Danghelly Zúniga y Sandra Ruiz indagan en este libro ¿Cómo se twittearía hoy la llegada del hombre a la luna? Esta investigación se trata de la transformación narrativa transmediática en la información periodística presentada a través de Twitter y la representación de la realidad. En la obra los autores desarrollan importantes discusiones sobre la aplicación de este lenguaje contemporáneo –la narrativa transmedia– en el campo del Twitter y del cine documental.

Estas investigaciones desarrollan el tema de las NT, más no se especializan en el periodismo Transmedia. Aún existen vacíos en el tema y principalmente en el medio universitario Datéate Web, que se destaca por su gran aporte a la enseñanza del periodismo en la Corporación universitaria Minuto de Dios y su potencial para ser una plataforma que pueda desarrollar un espacio de aprendizaje en torno al periodismo digital en los medios universitarios.

## **1.7 Diseño metodológico**

### **Enfoque de la investigación**

Para esta investigación se eligió un enfoque cualitativo el cual permite examinar las estrategias de expansión de las Narrativas Transmedia propuesto por Carlos Scolari, y los medios donde se construye periodismo transmedia, planteado por Denis Porto y Jesús Flórez. “La investigación cualitativa da profundidad a los datos, la dispersión, la riqueza interpretativa, la contextualización del entorno, los detalles y las experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad (Hernández, Fernández y Baptista, 2004, p.4).

La primera fase de la investigación es fundamental para la conceptualización del tema, así como la comprensión de técnicas y teorías para desarrollar la expansión de los textos periodísticos del medio universitario Datéate al Minuto los cuales son necesarios para sustentar el siguiente estudio. Esto compone una aplicación del análisis, la reformulación de conceptos y teorías presentadas por otros investigadores.

### **Técnica de investigación**

Este estudio tuvo un carácter exploratorio, el cual busca examinar un tema que no se ha estudiado a gran profundidad con el propósito de ampliar la información que se tiene y poder tener un panorama más amplio de la situación. De este modo, se abre un espacio de mayor claridad a investigaciones posteriores sobre la extensión de los textos periodísticos en las plataformas digitales (Periodismo Transmedia).

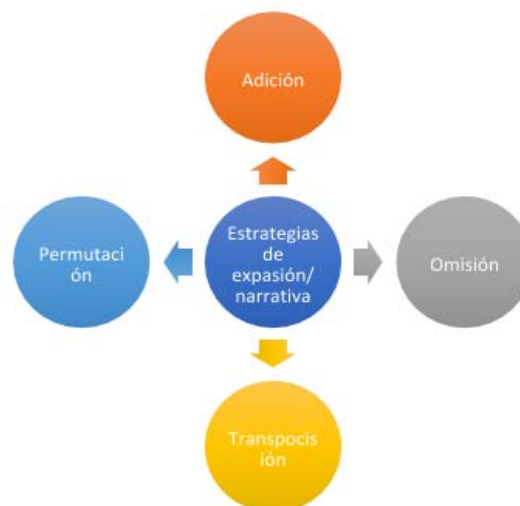


En este caso, se generaron **estrategias de expansión transmediática de las portadas de las ediciones 42, 43 y 44 del periódico Déateate mediante: la articulación de la propuesta de Carlos Scolari para la expansión del contenido transmedia, a través de las estrategias de: adición, omisión, transposición y permutación, que se articularon con el modelo de reportaje transmedia propuesto por Flórez y Porto.** La búsqueda de informaciones relacionadas con la historia de las herramientas de comunicación digital y los conceptos de producción de narrativas transmedia y periodismo transmedia justifican la utilización de este método.

### **Estrategias de expansión narrativa propuestas por Carlos Scolari**

Scolari (2014) plantea un grupo de estrategias de expansión en la narrativa de ficción a través de diferentes medios y plataformas, sin embargo, se pregunta si todas las experiencias son expansivas o si existen compresiones narrativas. En este sentido plantea 4 tipos de formas en las que una Narración Transmedia puede expandirse o comprimirse: Adición, Omisión, Permutación y/o Transposición.

*Gráfico 1*



*Modelo de expansión transmedia propuesto por Carlos Scolari en el libro Narrativas transmedia.*

**La adición** se compone de producciones que le aportan al relato o historia una extensión de lo que pasó antes o después de la historia base, se puede hablar del contexto u origen del problema (precuela) o analizar lo que puede pasar como consecuencia de lo que está ocurriendo con una problemática, así como lo que puede pasar en un futuro (secuela).

En este caso también se incluyen las historias de nuevos personajes que tienen un hilo conductor que nos puede llevar a contar la otra cara de una situación o una totalmente diferente que sea una consecuencia de la historia central. Se trata de personajes que se involucran de una manera especial en la historia y por eso se encuentra la importancia de hacer una inmersión más a fondo con sus vidas anteriores, posteriores o incluso paralelas.

Por último, se habla del final alternativo, un recurso que se maneja en la ficción, pero en el periodismo puede llegar a ser una especulación con personas expertas sobre un determinado tema.

**La omisión**, por el contrario, hace referencia a la substracción de elementos de un relato. Es decir a síntesis o resúmenes dados con la historia base para atraer o contextualizar al público. En el periodismo podemos adaptarlo como un resumen, línea cronológica o infografía sobre una problemática desde el principio hasta la actualidad, el cual puede asimilar la propuesta de Scolari y hace una apertura del tema de manera resumida. Lo mismo se puede hacer con las recapitulaciones, en este contexto podemos reunir lo que se ha hablado sobre un tema, desde diferentes posturas y hacer un resumen con base en los diferentes puntos de vista.

El tercer modelo de expansión transmedia es la **transposición**, en donde se modifica el orden de los elementos del relato, es decir, que a partir de la historia base se realizan producciones para re-organizar el relato. Por ejemplo, mientras

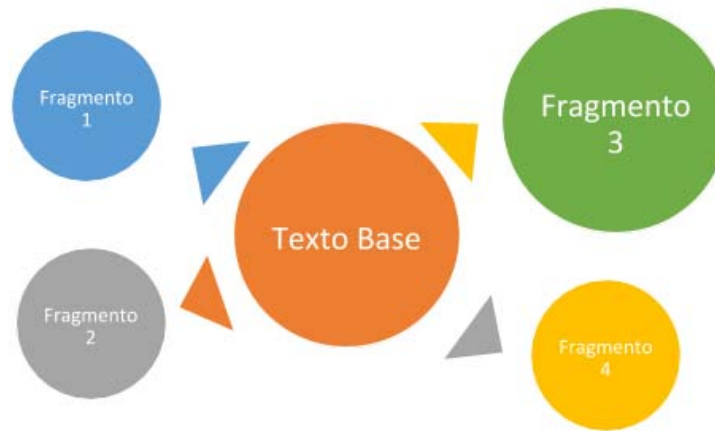
se presenta una situación, al mismo tiempo se expone lo que pasa en diferentes lugares a la misma hora y lugar (sincronización), o relacionando los temas (que originalmente pueden haber sido expuestos de manera alterna temporal) en una sola línea contextual (secuencialización).

Por último, **la permutación** se basa en la sustitución de un componente real por otro. Por ejemplo, la recontextualización expone lo que hacen los usuarios sobre un determinado tema, como prosumidores en donde sustituyen la historia real por otra en donde incorporan sus aportes propios. Scolari (2013) refiere que en el caso del periodismo podríamos verlo a través de las formas propias en las que los prosumidores exponen sus noticias, situaciones actuales y/o problemáticas. .

Estas cuatro estrategias constituyen una manera como se puede expandir /comprender la narrativa y de esta manera como la podemos adaptar al periodismo. Scolari (2013) explica mediante ejemplos cómo un cómic, un cuento, una novela, o un videojuego llegan a construir estas extensiones utilizando una estrategia o combinando varias de ellas.

Estas estrategias de expansión-comprensión transmedia –cuya concepción y estudio surge en las Narrativas Transmedia– se pueden articular con el trabajo de producción de periodismo transmedia (en particular del Reportaje Transmedia) desarrollado en el libro de Periodismo Transmedia, escrito por Denis Porto y Jesús Flores. Esto a partir de un método experimental sencillo, que puede facilitar la construcción de la forma, más no del contenido. Estos deben ser complementarios y no repetitivos. Por lo tanto, los autores han adoptado un modelo de flujo grama específico para reportajes transmedia, adaptado de un flujograma algoritmo circular rizomático, propuesto por Renó (2011). El formato adoptado no necesariamente tiene que presentar todos los fragmentos, aunque es bueno que se tenga el máximo de “textos” distintos en el contenido, como muestra el ejemplo:

Gráfico 2



*Modelo de flujograma específico para **reportajes transmedia** propuesto por Renó*

Así, del texto base se puede extender el relato principal a partir del fragmento 1; fragmento 2; fragmento 3 y fragmento 4. Cada una de las piezas debe articularse y compenetrarse con las otras aun cuando deben ser autónomas. En la estructuración, el desarrollo del guión es, sin duda, fundamental para un buen trabajo de producción de una narrativa transmedia, especialmente para el periodismo del género reportaje. Flores y Porto (2012) argumentan que “se podría ofrecer una diversidad de caminos para la navegabilidad, que debe ser natural. Es decir, el usuario-receptor tiene que seguir por los caminos escogidos por él, sin sentir obligación alguna para hacerlo” (p.87)

En este modelo se presenta un texto base que le ofrece al usuario una primera lectura. En esta investigación tomamos como texto base los artículos principales del periódico Datéate (Edición 42, 43 y 44) y las extensiones transmedia serán presentadas como fragmentos, aun así como explican Porto y Flores, en cada uno de ellos existe la posibilidad de volver a la lectura anterior.

**Fragmento 01:** se presenta un contenido en video, que complementa lo que fue presentado en el texto base, pero no el mismo tema. Es importante tener en cuenta que son contenidos distintos, aunque interrelacionados, para que se pueda seguir un proceso transmedia y no cross-media.

**Fragmento 02:** presenta fotografías sobre el tema, pero igualmente no puede presentar contenidos que sean lo mismo del texto, y tampoco del video.

**Fragmento 03:** propone un contenido infográfico o una caricatura sobre el tema. Es decir, informaciones de apoyo, que constituyen una reflexión sobre el tema a partir de la caricatura.

**El fragmento 04:** presenta un complemento sonoro del reportaje, aunque también puede presentar otro video, otras fotografías o un texto que sirva para contextualizar el tema, con algo que pasó en otros tiempos o una programación de lo que pasaría sobre el tema. (p.98)

Con la metodología que proponen los autores, el contenido de un reportaje periodístico se puede complementar y ofrecerle al usuario diferentes variables de la historia central a través de plataformas como la fotografía, el video, los audios, la animación, las infografías y hasta los videojuegos. “Al final esta composición le proporciona calidad informativa y de opinión al reportaje lo que hace que se genere un resultado más comunicacional de forma horizontal con usuario” (Porto y flores, 2012, p.119)

De esta manera nos centramos en la relación de estas dos estrategias que componen la estructura de este trabajo investigativo sobre la extensión de los trabajos periodísticos en el periodismo transmedia.

Gráfico 3



*Híbrido entre modelo de expansión transmedia y modelo de flujo grama propuesto para esta investigación.*

### **Muestra de la investigación**

De acuerdo con las muestras seleccionadas y debido a la rigurosidad de los textos periodísticos se tomarán los artículos de las portadas principales de las ediciones 42, 43 y 44 del Datéate, publicados en el año 2017 y 2018. Se expandirán en su orden las portadas: de la edición 42, "Bienes naturales: botín, escenario y víctimas de guerra", de la edición 43, "¿Las alianzas serán la única solución para llegar a la presidencia?" y de la edición 44, "La Favorita" sector de guerra entre ganchos.

### **Edición 42, Bienes naturales: botín, escenario y víctimas de guerra:**

- **Extensión 1: adición en video** de nueva problemática ambiental en Colombia (Región Andina)

- **Extensión 2: secuencialización en línea del tiempo** de las problemáticas ambientales en los últimos 5 años.
- **Extensión 3: omisión en cómic** de la historia de las minas de carbón y níquel en la Región Caribe.
- **Extensión 4: permutación en video y fotografías** de lo que opinan y representan las personas de las cinco regiones de Colombia sobre las problemáticas ambientales presentadas en el texto origen.

#### **Edición 43, ¿Las alianzas serán la única solución para llegar a la presidencia?**

- **Extensión 5: Adición de secuela** de las alianzas en segunda vuelta de los candidatos presidenciales.
- **Extensión 6: omisión de infografía** de las alianzas que se presentaron durante los últimos meses.
- **Extensión 7: sincronización en newsgaming** de lo que piensa el participante sobre las problemáticas en Colombia y las propuestas de los candidatos a la presidencia.
- **Extensión 8: Permutación en memes** de las personas sobre lo que piensan de los candidatos presidenciales.

#### **Edición 44, La Favorita” sector de guerra entre ganchos**

- **Extensión 9: omisión en infografía** de las nuevas ollas en la ciudad de Bogotá

- **Extensión 10: Permutación en imágenes y video** de las representaciones estéticas y sonoras de los habitantes del barrio La Favorita.
- **Extensión 11: secuencialización en crónica** del barrio La Favorita.
- **Extensión 12: adición en video** de la historia de la fundación Chocolate y Pan con Humildad y Somos + manos que trabajan en beneficio de los niños del barrio La Favorita.



## 2 Capítulo. 2. Marco teórico

La accesibilidad y popularización de Internet le brindaron al campo periodístico una complejidad inédita. Se multiplicaron los soportes y las plataformas informativas. (Scolari, 2004). Los medios analógicos comenzaron a convivir con los digitales, se fusionaron, hibridaron y nacieron nuevos medios confirmando la teoría de que las interfaces nunca desaparecen sino que se transforman.

En esta fase de complejidad se adelantan estudios sobre el papel de las narrativas transmedia en el periodismo y los documentales, aunque también juegan un rol importante desde la ficción (películas, libros, series, comics, entre otros). De hecho, Scolari (2014) afirma que “hoy en día la comunicación está pensando su producción en términos transmediáticos, desde la ficción hasta el documental, pasando por el periodismo, la publicidad y la comunicación política” (p.72).

Para darle paso a la dinámica que se inició como consecuencia de la introducción de los dispositivos tecnológicos (smartphones, computadores y tablets) en la vida cotidiana de las personas, se expone el primer estudio que propuso esta **convergencia mediática**. Ithiel de Sola Pool publicó el libro “Freedom, de Pool”, que probablemente fue el primer teórico que propuso el concepto de «convergencia» como una fuerza de cambio en el seno de las industrias mediáticas:

“Un proceso llamado «convergencia de modos» está difuminando las líneas entre los medios. Un servicio provisto en el pasado por un medio

determinado (ya sea la radio, la televisión, la prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes. Por consiguiente, se está erosionando la relación de uno a uno que solía existir entre un medio y su uso." (Ithiel de Sola, 1983, p.75)

Según este paradigma, lo que se transforma son las herramientas para acceder al contenido, por ejemplo, hace algunos años utilizábamos Encarta, que fue una enciclopedia publicada por Microsoft Corporation la cual contenía recursos educativos y didácticos. Además de las entradas enciclopédicas, la información era complementada con numerosas fotos e ilustraciones, clips de audio y vídeos, elementos interactivos, líneas de tiempo, mapas, un atlas geográfico y herramientas para resolver tareas estudiantiles, sobre historia, matemáticas, biología, entre otras ciencias.

Dentro de esta plataforma se encontraban programas interactivos que llevaban al usuario a recorrer los castillos de los reyes de la antigua Roma, o resolver problemas sobre los planetas solares. Ahora podemos encontrar todo esto en internet, en los dispositivos de realidad virtual, en los videojuegos de una manera más evolucionada y en diversas plataformas. Pero desde la perspectiva de la interactividad entre el usuario y el contenido coincidimos con Henry Jenkins (2006), quien plantea por primera vez en su libro *Convergence Culture* a la convergencia, no como un proceso tecnológico, si no como un cambio cultural que anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre los contenidos mediáticos.

La «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablan y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. Jenkins (2006). Ahora las personas son un medio que transmiten modos de pensar y de actuar. A través de los canales digitales, hemos podido desarrollar movimientos políticos, evocar nuevas formas de expresión, contar historias, compartirlas y movilizar

experiencias desde lo real hacia lo digital. Jenkins (2006) “Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñarán roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (p.15)

En la actualidad el consumo de productos digitales se convirtió en un proceso que involucra a todas las personas. Los contenidos se comparten, se retroalimentan, se reelaboran, combinando una serie de interacciones importantes entre los consumidores y los productores. Esta relación hace que el mismo consumidor se convierta en un **prosumidor**, el cual crea contenidos a partir de otros. En este nuevo paradigma de la convergencia, –sostiene Jenkins– los nuevos medios no desplazan a los viejos, sino que interactúan de formas cada vez más complejas. Jenkins (2006) “Todos hacen parte de un mismo ecosistema, donde la tecnología, los mercados, los géneros, el público y las tendencias, tienen relación con los medios y cada una depende de la otra. Se convierten en un proceso. No en un punto final” (p.16)

El investigador Ramón Salaverría (2018) sostiene que:

Pretender que cada medio se mantenga aislado, como si los medios de la competencia y las demandas del público fueran los de hace veinte años, además de un error estratégico, es imposible. Los medios deben enfrentarse al reto de la convergencia y esto exige grandes dosis de planificación, creatividad y apuesta por los profesionales. (p.345)

Es importante resaltar los siguientes conceptos clave para entender la transmedialización en el campo digital. Empezaremos con el **Hipertexto**, que se define como un ambiente de comprensión no lineal que le ofrece al usuario la posibilidad de tomar diferentes opciones de lectura “Es una herramienta que

permite desarrollar opciones entre la estructura deseada de acuerdo con las preferencias cognitivas del usuario” (Aarshet, 2005, p.95)

De esta misma forma ocurre con la **hipermedia**, que es un ambiente hipertextual que reúne una diversidad de opciones multimediáticas además del texto central, proporcionando al usuario la posibilidad de escoger entre las diferentes alternativas narrativas.

A la hora de obtener información, estos dos procesos interactivos le pueden proporcionar al usuario nuevas experiencias de acuerdo con las necesidades que tenga (Bauman, 2001; Santaella, 2007). Es decir, el hipertexto y la hipermedia son herramientas que van de la mano ya que la primera (hipertexto) permite crear una estructura que ayuda a mostrarle al usuario las opciones multimediáticas y en la segunda (hipermedia) existe una extensión del contenido que le aporta a las personas nuevas formas de consumir información.

Otra herramienta fundamental es la **multilinealidad** que tiene que ver con el estudio de la preferencia del usuario entre escoger continuar leyendo o cambiar de texto. En estos dos casos, los procedimientos serán viables a través de los enlaces de las páginas web, que es donde es posible la navegabilidad entre los contenidos fragmentados (esto hace que el hipertexto tenga como característica fundamental una posible lectura sin comienzo, medio y final). Scolari (2008) Esta libertad de lectura que se le proporciona al lector, le permite elegir por dónde empezar y dónde concluir, e incluso cambiar hacia otros textos.

Por último, **la interactividad** es un proceso donde la persona hace un contenido e invita a otra para hacer parte de su construcción. El periodista hace que el usuario navegue por la interfaz y construya el contenido como cree que es mejor para su lectura personal. Según Bauman (2008) Es una relación individualista, típica de la sociedad postmoderna.

## Las narrativas transmedia

En este panorama podemos posicionar a las narrativas transmedia como un proceso que constituye nuevas formas de construir y producir una extensión de contenido a través de los nuevos medios, una extensión de hipertextos: blogs literarios y novelas, simultáneamente con los medios tradicionales como la televisión, la literatura, los comics, etc. Con el fin de especificar el origen de la palabra, Jenkins (2011) plantea que son narraciones transmediáticas las historias que utilizan múltiples herramientas aportando a cada medio una función específica y dispersando el relato, de tal forma, en múltiples usos o apropiaciones.

El concepto fue introducido por Henry Jenkins quien indicó que tienen que darse dos aspectos muy importantes para que la Narrativa transmedia se presente: Según Scolari (2014) primero, el relato debe estar en más de dos plataformas y medios (estos deben complementarse entre sí) como, por ejemplo, la serie de libros de Harry Potter escrito por J. K. Rowling, el cual fue adaptado al cine, los videojuegos, los parques de diversiones y la extensión del relato hecho por los seguidores. El segundo es que los receptores de este relato buscan consumirlo a partir de varios medios, quieren expandir el conocimiento sobre un determinado tema y es así como se introducen en otros canales buscando nuevos contenidos.

Scolari hace referencia a la expansión de las narrativas transmedia desde la ficción a través de la creación de nuevos personajes (adición); por otro lado, se encuentran los avances y recapitulaciones. Por ejemplo, el resumen de toda la primera temporada de la serie "Stranger Things" en tan solo 4 minutos (omisión). Con respecto a la transposición, el autor se refiere a la manera cronológica cómo se presentan los eventos de la serie LOST en una pantalla dividida, que muestra lo que hacen los personajes al mismo tiempo. En la permutación, se refiere a las adaptaciones de los seguidores de una serie o

cuando las personas crean historias en Youtube a partir de un libro, entre otras adaptaciones como canciones, obras de teatro, memes, opiniones, blogs y video blogs.

Este fenómeno también se presenta en el periodismo. Según Buitrago, Guzmán y Arrendoño (2011). La evolución de los medios ha obligado a replantearse la forma de destacar los artículos investigativos en plataformas que se adapten a las nuevas formas de apropiación cultural y que definen una relación con la información al momento de administrarla, construirla y articularla en sistemas de comunicación, que a su vez, ya no dependen de un solo canal de producción y distribución, sino que han sido apropiados incluso por los usuarios como generadores de nuevos contenidos.

El estudio de las Narrativas transmedia en la no ficción fue expuesto por Carlos Scolari quién a través del análisis de varios proyectos de extensión transmedia en los documentales y en el periodismo, expone una nueva forma de consumo de contenidos a través de diferentes medios y plataformas de una manera complementaria. La evolución de las tecnologías y el crecimiento de la población, hace que cada día se interactúe cada vez más con los dispositivos móviles, las redes sociales, los videojuegos, entre otros. Esto ha originado una cultura que interactúa de manera constante y les propone a los usuarios una cercanía con el contenido, los productores y sus opiniones.

### **Periodismo Transmedia**

La transmedia, aparte de involucrar más plataformas y medios, crea nuevas formas de extensión de la realidad. En el **Periodismo transmedia**, los medios son la variable menos importante en esta fórmula. Lo esencial de esta metodología es una intertextualidad radical. Jenkins (2013) afirma que las diferentes partes están conectadas entre sí de algún modo, lo cual tiene que ver

con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en la red.

En este sentido, Denis Reno y Jesús Flores (2014) definen el periodismo transmedia como “una forma de lenguaje periodístico que contempla, al mismo tiempo, distintos medios, con varios lenguajes con el fin de acercarse a los usuarios” (p.82). Por otro lado, la transmedia promueve la construcción social, abre oportunidades de ver y repensar la realidad, ofreciendo diversos y novedosos formatos de producción de contenidos (Saavedra, Cuervo y Mejía, 2016).

Según Rost y Bergero (2012) “Lo que diferencia al periodismo transmedia sobre las otras formas de narrativa periodística, es la facilidad de aprovechar los espacios comunicacionales que nos ofrece la tecnología, donde la movilidad y la fluidez de las estructuras o plataformas (interactividad), asumen uno de los papeles fundamentales a la hora de construir un relato. También a la hora de involucrar un lector y que participe en el mensaje. Porto y Flórez (2012) Esto es uno de los puntos necesarios para observar una estructura transmedia: la expansión de la narrativa a partir de la interactividad.

De esta manera José Luis Orihuela (2003) propone una serie de características para elaborar un proyecto transmedia. Por un lado se refiere al usuario como parte del proceso y no como una audiencia pasiva, este es partícipe de la elaboración del contenido. Además, el lenguaje es multimediático y con numerosos canales de visualización e interacción, por otro lado, el contenido debe ser producido, en lo posible, en tiempo real. El medio debe ser autónomo y debe estar desprendido de la agenda setting. El proceso comunicacional es de muchos para uno, de muchos para muchos y no de uno para muchos. Como se hablaba en un principio, se debe utilizar el hipertexto y no el lenguaje lineal. Por último el proyecto debe ofrecer información sobre la información.

Según Rost y Bergero (2012) la versatilidad de este método ha permitido adaptar con más facilidad la elaboración de las investigaciones. Por eso se ven piezas periodísticas que contienen texto, audio, video, infografías, imágenes y otros recursos que cuentan cada una su parte de la historia para que, al final, la audiencia tenga un producto completo, pero con la facilidad de abordarlo desde la herramienta que más llame la atención.

Aun así existen parámetros que definen si un proyecto es transmediático o solo es una adaptación de los recursos originales. Distintos autores que han trabajado el término, han propuesto sus propias clasificaciones o han analizado algunas producciones transmedia (Moloney, 2011; Ossorio Vega, 2012; Renó & Flores Vivar, 2012; Renó, Campalans, Ruiz & Gosciola, 2014; Irigaray & Lobato, 2014 y 2015; Costa Sánchez, Rodríguez Vázquez & López García, 2015).

- **Periodismo Crossmedia.** Es una forma de narrar un hecho de actualidad a través de distintos medios, soportes y plataformas, de esta manera cada mensaje es independiente y hace una contribución a la historia global. La diferencia con el periodismo transmedia es que aquí no hay participación activa de los usuarios, pueden compartir y comentar la historia pero no hacen parte de la elaboración.
- **Periodismo Multiplataforma.** Con este tipo de periodismo se narra la misma historia en distintos medios y plataformas. No hay aquí expansión sino sólo volcado o adaptación de contenidos al soporte. Tampoco hay aportes informativos de los usuarios.

Con relación a lo anterior, se expone que el periodismo transmedia ayuda extender la información y complementa de manera importante el relato periodístico original. En la creación de este nuevo contenido se alude al post propuesto por Jenkins titulado *The Revenge of the Origami Unicorn*, y publicado



en su blog *Confessions of an Aca-fan* (en español Confesiones de un Académico Fan) que reúne una serie de principios fundamentales de las NT que se pueden tomar como guía.

- **Expansión vs. Profundidad:** Este concepto hace referencia a la expansión de una narrativa a través de las prácticas virales en las redes sociales, aumentando de esta manera el capital simbólico del relato. La tarea es intentar conocer lo que mueve a las personas en problemáticas cotidianas e importantes. De esta manera es más fácil que el usuario participe de manera activa y se anime a permutar el contenido.
- **Continuidad vs. Multiplicidad:** Los mundos narrativos transmedia necesitan tener una continuidad a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en que se expresan.
- **Inmersión vs. Extraibilidad:** Desde el cine hasta los videojuegos se caracterizan por proponer, cada uno a su modo, experiencias inmersivas. En el periodismo transmedia también se le debe apostar a esta premisa, ya que si la lectura del texto escrito es la primera experiencia individual de la inmersión narrativa, los videojuegos, las encuestas y las infografías interactivas deben ser el segundo nivel para atrapar al usuario.
- **Serialidad:** En las NT las piezas y fragmentos no se organizan en una secuencia lineal monomediática, sino que se dispersan en una amplia gama que abarca muchos medios, en este sentido se debe abrir un espacio de secuencia de las noticias e investigaciones para que una problemática no quede allí, sino que se disperse más allá del tiempo y del espacio.
- **Subjetividad:** las NT se caracterizan por la presencia de subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces.

- **Performance:** Las acciones de los consumidores son fundamentales en las NT. Los fans son evangelizadores a tiempo completo que no pierden ocasión para promover su narrativa favorita.

Jenkins explica estas dinámicas desde la ficción, aunque se pueden adaptar a la hora de construir contenido periodístico transmediático. Por ejemplo, desde la expansión vs. Profundidad, se puede buscar que las personas se sensibilicen con las noticias, las compartan, y se interesen en las problemáticas que propone la investigación o la noticia. La subjetividad también se relaciona con el comportamiento que en la actualidad maneja el periodismo digital, en el sentido que se busca varias perspectivas, miradas, opiniones, formas de pensar, para complementar las investigaciones y de esta manera abarcar de una manera más completa las investigaciones y relatos.

De esta manera, surge el estudio de Jesús Flórez y Denis Porto en el 2012 dirigido al comportamiento de las audiencias en torno a un periodismo que se enfoca en acercarse a partir de los dispositivos móviles, el papel que han desempeñado brinda nuevas posibilidades de mostrar y distribuir el contenido periodístico, abriendo el espacio a que más personas puedan llegar a la información, de generar contenidos y de estrechar una relación entre el medio-consumidor. Las historias ya no se pueden contar de la misma manera para las nuevas pantallas. (Tognazzi, 2012).

Scolari (2008) afirma que “El usuario busca cada vez espacios con posibilidad de lectura multilenguaje, ya sea en la televisión, en las redes sociales, en las páginas web, en YouTube, entre otros. Ahora la comunicación vive un momento de hipermediaciones” (p.116). Sus espacios son los virtuales, como la blogosfera y los ambientes Wiki, en vista de que sus lenguajes se apoyan en la multimedialidad (Negroponte, 1995).

Con este antecedente, el Periodismo transmedia se presenta como una forma de lenguaje que contempla distintos medios, con varios lenguajes y narrativas, de esta manera, puede ser compartido en los medios para que las personas conozcan sin limitaciones todo lo relacionado con las investigaciones o reportajes periodísticos. En esta relación se introducen los recursos audiovisuales y gráficos que aumentan las posibilidades de que se interactúe con el contenido. En este sentido, lo importante es que se direccionen en las plataformas indicadas para que esta estrategia plasme toda la armonía del relato transmediático y la circulación del contenido.

En esta posición Renó y Flores analizan que, en la realización y la producción del nuevo trabajo, se implica la necesidad de desarrollar una nueva forma de lenguaje para construir lo que el periodista ya sabe hacer desde sus inicios y para los otros medios. Esto ya pasó con la prensa, cuando Gutenberg desarrolló la tecnología de producción masiva de textos en papel. Flores (2010) advierte que: “Después pasó con la llegada de la fotografía, del periodismo en el cine, de la radio, de la televisión, de internet, y ahora convivimos con el desafío para un lenguaje que atienda los dispositivos móviles” (p. 241).

En este sentido, el fotoperiodista Kevin Moloney (2011) ha resumido los principios fundamentales y algunos desafíos del periodismo transmedia en sus tesis *Porting Transmedia Storytelling to Journalism*. Ahora los textos periodísticos deben generar un espacio para la participación activa de las personas. No se debería consumir de manera pasiva sino desde el periodismo transmedia, el cual puede adoptar muchas formas de interacción que lleve al usuario a resolver problemáticas desde el newsgaming o el periodismo ciudadano.

Desde esta perspectiva Moloney se plantea una serie de interrogantes que direccionan esta investigación y permiten organizar en primera instancia la razón por la cual es importante realizar una estrategia de expansión en el periodismo transmedia:

- **Expansión:** ¿Qué hace que una historia se difunda viralmente? ¿Cómo se puede motivar a los usuarios para que compartan las noticias en sus redes y llegar más allá del público tradicional de cada medio?
- **Exploración:** ¿Cómo se puede activar la curiosidad del público para que profundice en la información y busque más detalles por su cuenta? si hay más contenidos disponibles, ya sea extensiones oficiales de la historia o en las redes sociales, entonces la participación del público será más profunda.
- **Continuidad y serialidad:** a medida que las historias se expanden a través de los medios de comunicación ¿cómo van a mantener su continuidad en la forma y el tono al mismo tiempo que explotan las fortalezas de cada medio? al permitir que la historia se desarrolle a través de diferentes plataformas también cambia la duración del consumo informativo ¿cómo se mantendrá la atención del público por tanto tiempo?
- **Diversidad y puntos de vista:** si se informa desde varios puntos de vista ¿será posible llegar a nuevos públicos que de otra manera se hubieran perdido? ¿Qué se puede ganar con sumar público al proceso de producción periodística?
- **Extrabilidad:** ¿cómo puede el público recuperar el trabajo del periodista y reutilizarlo en su vida cotidiana? Cuanto más penetren los relatos informativo más comprometido se sentirá el público.
- **Mundo real:** todas las historias son el producto del mundo real, complejo y multifacético ¿qué se puede hacer para captar desde el periodismo esa complejidad y mostrar todos estos matices?

- **Inspiración para la acción:** la mayoría de los periodistas quieren cambiar el mundo, pero ¿qué hacer para que el público se mantenga en el artículo, se aleje de la pantalla e intervenga en el problema en la vida real? (p.78)

A partir de este cuestionario, el autor trata de analizar cómo se puede atraer a los ciudadanos y las estrategias que les permita involucrar un periodismo más participativo y enfocado hacia la movilización. En los principales medios de comunicación se puede evidenciar esta dinámica, ya que en la mayoría de ellos se invita a la audiencia a enviar información, fotografías, videos o cualquier otro material que permita extender el relato informativo.

De este modo, se está involucrando a la audiencia a participar e interactuar con las investigaciones. Una de las preguntas centrales de estos tiempos ya que no se vincula con la necesidad social de información “sino con qué consideran información relevante aquellos que la usan, la recirculan y resignifican” (Lushessi, 2014, p.15)

Un ejemplo que puede abarcar todos los elementos mencionados anteriormente para hacer un proyecto de periodismo transmedia es el de la serie argentina DocuMedia, que propone un periodismo transmedia basado en la construcción de relatos ordenados en una cadena cronológica (hipertexto) que explica en detalle la investigación se hace sobre determinado tema, además sigue modificando y agregando información cuando se necesite (multilinealidad). Procuran contar una historia utilizando múltiples formatos (hipermedia), pero siempre a través del mismo canal: [www.documedia.com.ar](http://www.documedia.com.ar). Se puede compartir, comentar y añadir información sobre el tema en una de las pestañas de la página web que se destinan exclusivamente para ello (interactividad)

DocuMedia, desde la Dirección de Comunicación Multimedial en el 2013 emprendió un enorme desafío: el desarrollo el primer documental transmedia, un proyecto que emergió a partir de la producción de un documental para TV llamado “Tras los pasos de El Hore Bestia”. Esta propuesta transmedia buscó experimentar nuevas formas narrativas, relacionando el relato documental a través de múltiples medios y soportes. El proyecto inició de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino: El Hoe Bestia (1934), dirigido por Camilo Zaccaría Soprani.

A partir de esa historia se sincronizó una trama de medios que incluyó, entre otras cosas: un documental para TV, minisodios para web y móviles, relatos en redes sociales y microblogging, juegos online, crónicas periodísticas para diarios en papel y medios digitales, realidad aumentada, intervenciones urbanas territoriales, acciones participativas y lúdicas, “pensadas para permitir a los usuarios la expansión de la narrativa, haciendo uso de la ciudad como una gran pantalla hipertextual”. (Lovato, 2015, p.39)

Este ejemplo logra integrar exitosamente un proyecto periodismo desde la transmedia. Le permite al usuario tomar la decisión de navegar por la información que desee conocer, comprender líneas cronológicas de los acontecimientos relatados, ver videos, escuchar audios, comentar, añadir información y todo dentro de un mismo contexto digital (página web). Permite la expansión de las narrativas en distintas herramientas y plataformas, lo que hace que los públicos objetivos sean integrados de varias maneras.

Para finalizar, las especificaciones tecnológicas de las diferentes plataformas son necesarias a la hora de construir un proyecto de periodismo transmedia en el campo digital. Lovato (2015) “los dispositivos, formatos, sistemas operativos, lenguajes de programación, sistemas de gestión de contenidos, servidores, son puntos esenciales que definir antes de iniciar la producción de un proyecto narrativo de estas características” (p.41)

Finalmente, la investigadora explica que será necesario precisar, también, dimensiones relativas al modelo de negocios y sustentabilidad del proyecto. Lovato (2015) “En esta instancia es imperioso considerar los objetivos del proyecto, así como los indicadores de éxito, definición y segmentación de audiencia, proyecciones, presupuestos, cronogramas, equipo técnico de producción, derechos de autor, propiedad intelectual y licencias de contenidos” (p.45)

En la actualidad existen diferentes maneras en las que se pueden realizar proyectos periodísticos y comunicacionales, es clara la tendencia de los jóvenes hacia la preferencia de lo gráfico, de los productos que les permitan tener una conexión entre los dispositivos móviles, la televisión, el internet, y las redes sociales. La instantaneidad del mundo digital hace que se sientan comprometidos con procesos completos y que les generen interés e información todos los días, les gusta que los procesos sean lúdicos, pedagógicos, que los incluya en el proceso y que se tengan en cuenta sus apreciaciones.

### **3.Capítulo 3. Resultados**

#### **3.1 Análisis de la plataforma**

El mapa narrativo del proyecto se articuló a partir de las doce estrategias de expansión transmedia. Estas nuevas líneas narrativas se materializaron en la página web interactiva (<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate>), considerada el corazón de esta propuesta transmedia.

En conexión con el sitio web se desarrollaron doce piezas contempladas dentro del híbrido entre la teoría de extensión de contenidos propuesto por Scolari y el formato de medios creado por Porto y Flórez.

Con el fin de ampliar la narrativa de los artículos periodísticos de Datéate al Minuto, se creó omisiones de tiempo, se sincronizó a través de una encuesta (newsgaming) las ideas expuestas entre los protagonistas de los artículos y el usuario, se abordó temas, se crearon infografías y cómics. Estas extensiones giraron en torno a los principales desastres ambientales en Colombia, las alianzas de los candidatos presidenciales y la problemática social en el barrio La Favorita. Para cada una de las ediciones del periódico Datéate se presentó el siguiente esquema de medios y conexiones temáticas.

#### **3.2 Navegabilidad general de la plataforma**

Al momento de ingresar a la página web el usuario se encontrará con el inicio: en él sobresalen las tres ediciones que se utilizaron para desarrollar la investigación. De esta manera se toma como referencia el concepto *hipertexto*,



que traza un campo de comprensión no lineal y que le ofrece al usuario la posibilidad de tomar diferentes opciones de lectura (Aarshet, 2005). En este sentido, el usuario tendrá la posibilidad de escoger la edición que desee.

Al elegir una edición del periódico, tendrá 2 opciones de navegabilidad, en la primera encontrará la versión original, es decir la que se imprimió; en la segunda encontrará la opción de ingresar al mundo de la transmedia, donde se encuentran las 4 estrategias de expansión. El ambiente hipertextual de la **hipermedia** reúne la diversidad de opciones multimediáticas de las 4 extensiones transmedia además del texto central, proporcionando al usuario la posibilidad de escoger entre las diferentes alternativas.

Este orden supone que el usuario tenga la libertad de elegir qué relato desea ver, si quiere primero leer la versión original, o si por el contrario, desea pasar de una vez a explorar las extensiones transmedia cuyo contenido es independiente y permite vivir un flujo de experiencias que facilita la navegabilidad entre cada producto, cada edición, el inicio y el producto original.

Esto lo puede hacer ya sea por el menú o por los botones que se facilitan en cada subpágina para circular por toda la página web. (**Multilinealidad** la preferencia del usuario entre escoger continuar leyendo o cambiar de texto.)

Gráfica 4



Diagrama de navegabilidad de la página web (<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate>)

### 3.3 Medios y extensiones

Para las extensiones se utilizaron herramientas multimedia como lo son: audio, video, galerías fotográficas, líneas cronológicas, cómics, infografías, encuestas, memes y crónicas. Este proceso constituye nuevas formas de construir y producir una extensión de contenido a través de los nuevos medios (Jenkins, 2011). Esta versatilidad ha permitido adaptar con más facilidad la elaboración de los nuevos contenidos, ya que permite elaborar nuevas narrativas direccionadas a la simplificación y por supuesto la interactividad. Rost y Bergero (2016) “Estos recursos cuentan cada una su parte de la historia para

que, al final, la audiencia tenga un producto completo, pero con la facilidad de abordarlo desde la herramienta que más llame la atención” (p. 14)

Gráfica 5



*Diagrama de extensiones transmedia utilizado para ampliar en contenido periodístico en esta investigación.*

Ese entramado narrativo transmedia se desarrolló a través de diferentes piezas multimedia creadas en programas online, de edición profesional y de forma sincronizada, entre febrero y abril de 2018.

“Estos contenidos audiovisuales, más que expandir los relatos, lo reducen a su mínima expresión o se presentan bajo la forma de pequeños relatos: adiciones y sincronización de conceptos, omisión de espacios temporales, vídeos sincronizados, etc.”. (Scolari, 2013, p.166) Con este planteamiento podemos introducir las posibles expansiones que se pueden generar, no desde una reducción del texto periodístico base, sino como de una adición o profundización de este, enfocado en complementar aquello que no se puede explicar desde lo escrito.

### **3.4 Extensiones transmedia**

#### **Edición 42: Bienes Naturales: botín, escenario y víctimas de guerra**

Este artículo agrupa las principales problemáticas ambientales producidas por las grandes multinacionales extranjeras y nacionales en las 5 regiones del país (Caribe, Pacífico, Andina, Orinoquía y Amazonía). A su vez expone la descripción de las estadísticas que demuestran la negligencia del gobierno colombiano frente al medio ambiente en Colombia.

**Línea de tiempo “Desastres ambientales en Colombia, cinco años sin conciencia”**, esta línea representa la primera estrategia de expansión en secuencialización. En ella podemos encontrar nueve desastres ambientales ocasionados por petroleras, empresas de minería ilegal, personas sin licencia ambiental, entre otros, organizadas en una línea temporal desde el año 2013 al 2018. De la versión original se investigó a profundidad los eventos que ya estaban propuestos, pero además, se añadieron otros desastres ambientales

para complementar esta propuesta. De la edición original se toma la secuencia de identificar las regiones de Colombia con el fin de conocer las zonas más afectadas.

Para su elaboración la página de Wix ofrece un plugin que permite añadir fotografías y una descripción de máximo 160 palabras. Al darle clic a la imagen pequeña, sale la fotografía en pantalla completa junto con su descripción. La dinámica de la línea de tiempo le permite al usuario navegar de arriba hacia abajo para conocer el evento más reciente y el evento más antiguo.



2018  
Región Andina: Barrancabermeja (Santander) declara calamidad pública por derrame de petróleo de Ecopetrol en las aguas del Caño la Lizama.

(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/about>)

**Cómic “Recuperando la libertad”**, este cómic es la primera estrategia de omisión, en él podemos encontrar un resumen de las problemáticas ambientales en la región Caribe debido a la explotación de carbón y Níquel a cielo abierto. Los habitantes de los pueblos aledaños a estas minas sufren de graves enfermedades como cáncer, troncomonía, infecciones cutáneas, problemas respiratorios, entre otros. De la edición original se tomó la problemática de la mina El Cerrejón y se añadió contenido sobre la mina Cerro Matoso. Para su elaboración se utilizó el programa online Pixton ([www.pixton.com](http://www.pixton.com))

En la creación se tuvo en cuenta la historia de los primeros habitantes de Riohacha, la expansión y lucha por la libertad territorial de las comunidades Wayuu, mulatos y mestizos. En esta estrategia de omisión se tuvo en cuenta el resumen de la problemática, desde que aparece por primera vez el primer tren de la Mina El Cerrejón, seguido por los desalojos, la violencia del estado y la desviación de los ríos para las actividades mineras. La estrategia comprende al cómic como un recurso que le permite al periodista contar una historia de una manera diferente y con valores importantes como el dibujo, los diálogos entre los personajes y la creación de escenarios dinámicos.

**Recuperando la libertad**

**Los cimarrones**  
¿Tenemos que escapar de la esclavitud?  
Los cimarrones fueron los primeros esclavos africanos en crear comunidades libres de la colonia española. La mayoría huyeron hacia las montañas del Caribe.

**Los Wayunu**  
Desde antes que llegaran los españoles, en la región, ya vivían los wayunu y eran conocidos como los guagües.  
Su naturaleza abundante y la pesca fueron importantes para el desarrollo de las comunidades de esta región.

**Las Rochelas**  
No negro conchuyamos nuestro hogar, empezamos de nuevo.  
Poco a poco los cimarrones, indígenas y los mulatos construyeron sus pequeños alrededores del río Ranchería y se los conoció como Rochelas.

**Riqueza de la Región**  
Anda a comer al peso 25000.  
Su naturaleza abundante y la pesca fueron importantes para el desarrollo de las comunidades de esta región.

**Defendiendo su territorio**  
Tenemos que defendernos de los terratenientes.  
Trabaja entre luchando por su territorio, por su independencia, en contra de la discriminación y de las fuerzas nacionales.

**Llegada de la minería**  
El Cerrejón.  
La explotación terminó en 1964 cuando llegó por primera vez el tren que operaba la recién inaugurada mina el Cerrejón.

**Enfermedades**  
Tengo un fuerte dolor en el pecho.  
Debido a la primera calidad del aire por los procesos de Cerro Matoso, los niños sufren de bronquitis. Los trabajadores sufren de cáncer y otras enfermedades.

**Derribo de ríos**  
Tenemos que obedecer al río para no ser operados por las ODS.  
El río también fue derribado para las actividades mineras y dejaron a las comunidades cercanas sin fuentes de trabajo.

**Reparación de Cerro Matoso**  
ahora sí, ¡nos hacen que respondan!  
La reparación vale de unos 500 millones de dólares, lo que se constituyó como la sanción pecuniaria más costosa en la historia jurídica de Colombia.

**Desplazamientos**  
DEBAUCEN ESTAS TIBERAS!  
¿Qué vamos hacer?  
La explotación de carbón empezó a convertirse el río ranchería, a desplazar a los habitantes de la región y enfrentar a los residentes de los pueblos cercanos.

**Negocios sin conciencia**  
Es un placer hacer negocios con ustedes.  
Aquí esto importa el progreso de la región.  
En el 2011, los tres casos más importantes del mundo anunciaron que compraron la mitad de la mina del Cerrejón Zona Norte, en la Guajira.

**Sin agua**  
Aquí no tenemos agua y los niños están hambrientos.  
El Cerrejón generó impactos ambientales, culturales, económicos, territoriales y políticos en las comunidades indígenas, campesinas, quienes fueron las más afectadas.

**Efectos de la minería**  
Tenemos problemas de salud, no tenemos agua y los niños se mueren de hambre.  
Las multinacionales justifican estos efectos ya que es beneficioso para el país, pero no tienen en cuenta la calidad de la vida de los habitantes de la región.

**Corrupción**  
La Guajira, a pesar de recibir grandes regalías, sufre de corrupción.  
La Guajira es uno de los departamentos de Colombia más desiguales y sufre en manos de la corrupción de sus dirigentes y en poco apoyo del gobierno.

**Multinationales**  
Tenemos que hacer mucho cambio que esperar.  
La empresa extractora, BHP - Billiton también el derribo de Cerro Matoso la mina a cielo abierto de Nequi ubicada en el departamento de Córdoba.

**Territorializar la paz**  
Tenemos que mantenernos unidos, los jóvenes debemos tener resistencia como lo hicieron hace muchos años.  
Debemos abrir el diálogo sobre la multinacionalidad, la descentralización y priorizar el papel de los campesinos, indígenas y afrodescendientes.

(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-linea-del-tiempo>)

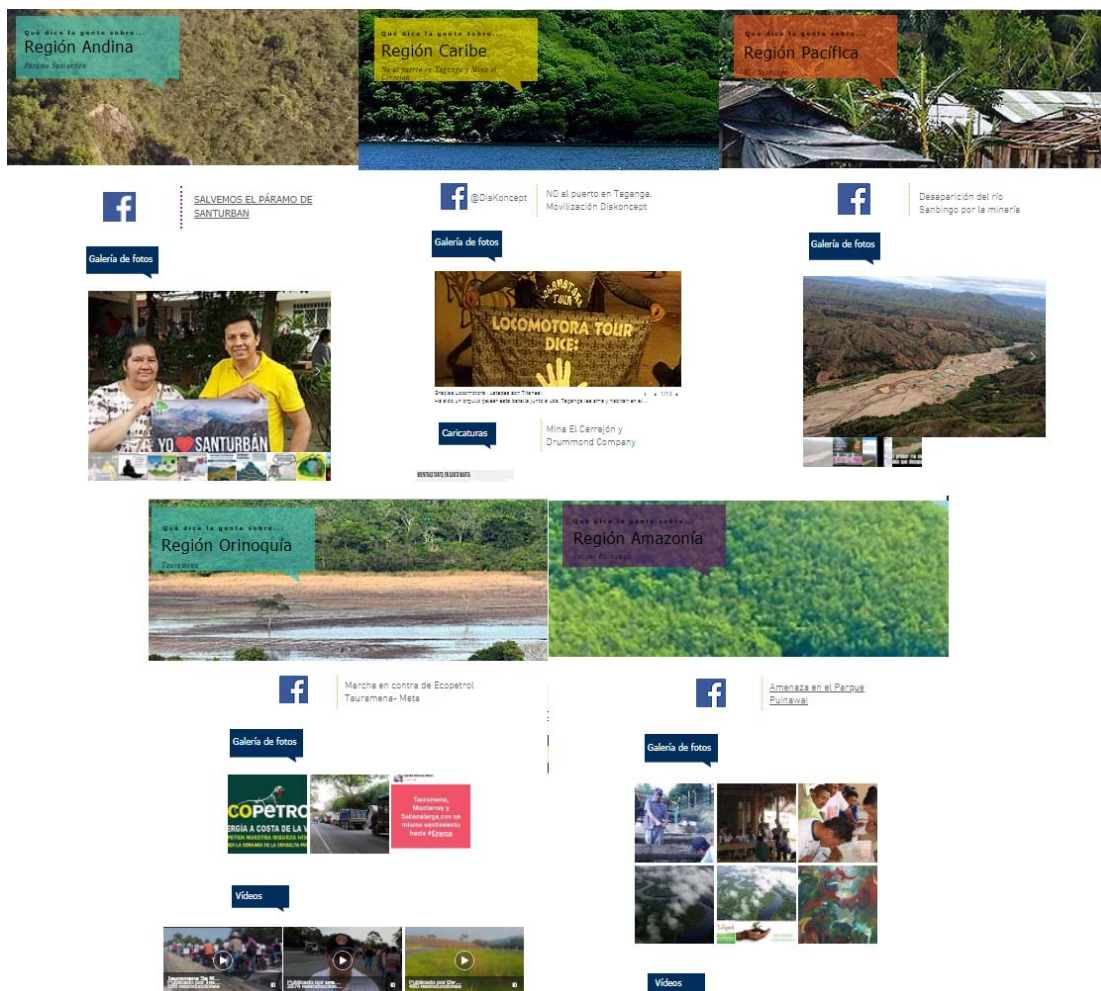
**Video “Problemática de aguas en Ocaña”** es la primera estrategia de expansión transmedia de adición para el artículo original, en ella se evidencia una nota periodística sobre la problemática de aguas residuales en la ciudad de Ocaña, Norte de Santander. El hilo conductor que une a la versión original con esta nota es la Región Andina. Las imágenes, la entrevista en audio al Ingeniero José Torrado de Corponor y los testimonios de los habitantes de Ocaña fueron obtenidas el 18 de abril del 2018. El video es un recurso que se presta para representar cualquier estrategia, ya sea omisión, adición, secuencialización o permutación.



(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-comic>)

**“Galerías fotográficas y de video sobre la opinión de los habitantes de las 5 regiones de Colombia”** esta es la primera estrategia de permutación. En ella se utilizaron recursos audiovisuales elaborados por la población sobre las problemáticas en cada región del país. Una herramienta de gran ayuda fue la red social Facebook, ya que permitió buscar grupos y perfiles que tuvieran recursos vigentes. La propuesta está dividida entre las cinco regiones (subpáginas) y en ella podemos encontrar canciones sobre los páramos, videos hechos por los usuarios haciendo denuncias, fotografías, infografías y caricaturas sobre las problemáticas ambientales. Un dato importante que sobresale es la poca cantidad de aportes ciudadanos en la región Amazonía y en la región Orinoquía, posiblemente porque son lugares donde los ciudadanos tienen menor accesibilidad a Internet. Este recurso es propuesto por Scolari, cuando expone la importancia de los aportes de los prosumidores en la construcción de nuevo contenido.





(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-edicion-42>)

### Edición 43. ¿Las alianzas serán la única solución para llegar a la presidencia?

En este artículo se mantiene una pregunta en común para los candidatos presidenciales que aspiran a gobernar el país: ¿Haría alguna alianza con otro partido o político, si es así con quién lo haría, y por qué? En total se entrevistaron 12 aspirantes.

**Infografía de los candidatos presidenciales ¿qué alianzas cumplieron y cuáles no?** Esta es la segunda estrategia de omisión que representa las

alianzas de los candidatos presidenciales hasta la fecha. En el artículo impreso se evidenciaron posturas frente a las alianzas que iban a hacer con otros partidos políticos para llegar a la presidencia. Con esta estrategia se quiso resumir, con la asesoría del analista político Cristian Rojas, las alianzas de los candidatos entre partidos políticos y la elección de la fórmula vicepresidencial de cada uno de ellos. Estas infografías pueden evidenciar el número de partidos políticos que apoya a Germán Vargas Lleras, las inclinaciones del partido Polo Democrático, el poco apoyo que tiene Humberto de la Calle, entre otros. Esto facilita de manera rápida la visualización de resultados y la comprensión de la información.

Para estas infografías se utilizó el programa online ([www.canva.com](http://www.canva.com)) que es una herramienta que permite de manera sencilla diseñar infografías y presentaciones.



(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-ivan-duque-2>)

**Audio secuela ¿Qué alianzas se contemplan para la segunda vuelta entre los candidatos?** Esta es la segunda estrategia de adición en secuela (es decir que el eje principal de este video es proyectar qué pasará después de la segunda vuelta presidencial). Para este audio se entrevistó al analista político Cristian Rojas, quién nos explicó las posibles alianzas en segunda vuelta de los candidatos Germán Vargas Lleras e Iván Duque, entre Sergio Fajardo y Humberto de la Calle, y el posible apoyo a Gustavo Petro de aquellos que no quieren que Iván Duque llegue a la presidencia. Para la edición de este video se utilizó el programa Adobe Premiere.



<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-edicion-42>

**Newsgaming ¿Qué candidato te representa? ¡Contesta este TEST y descúbrelo!** En esta estrategia de sincronización, se utilizó el newsgaming que es una herramienta que describe Scolari como un complemento a la hora de extender la narrativa transmedia, hace que el usuario interactúe y se involucre con la narrativa. En este caso, se utilizaron las propuestas de los candidatos presidenciales en todos los aspectos, desde la salud, la educación, la situación con Venezuela, los acuerdos de paz, la economía, entre otros. En total se realizaron 8 preguntas con las cuales se busca que el usuario escoja en cada

pregunta qué propuesta le llama más la atención y la escoja. Al final se computan todos los resultados y genera el candidato cuyas propuestas fueron más veces escogidas. Para crear esta encuesta interactiva se utilizó la plataforma virtual Playbuzz ([www.playbuzz.com](http://www.playbuzz.com)).

**¿Qué candidato a la presidencia te representa?**

Let's Start

Descubre qué candidato a la presidencia de Colombia representa mejor tus ideales y tu forma de pensar en temas como: Educación, acuerdos de paz, lucha contra la corrupción, cambio climático, salud, drogas y economía.

Descubre qué candidato te representa

**Germán Vargas Lleras**  
SHARE YOUR RESULT

**¿Cómo se va a tratar el tema del medio ambiente?**

El problema no es el petróleo y la minería, el problema es que no se hace un manejo responsable de las temáticas ambientales.

Colombia puede desarrollar un gran potencial en la minería y el sector petrolero, aprovechemos los recursos naturales de manera responsable.

Se deben cambiar las prácticas actuales por unas más sostenibles como los paneles solares y los carros eléctricos.

El desarrollo se debe hacer de manera ambiental, se deben enfrentar el cambio climático desde las ciudades.

Se debe aumentar el presupuesto para el desarrollo sostenible, preservar los ecosistemas y que no haya minería en los páramos.

Descubre qué candidato te representa

**Gustavo Petro**  
SHARE YOUR RESULT

(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-video-secuela>)

**Galería fotográfica “Los memes de la semana”** En esta estrategia de expansión de tipo permutación se tomaron como referencia la elaboración de memes y caricaturas de los candidatos presidenciales por parte de las personas. Para ello se tuvo en cuenta la red social Facebook y se analizó por 4

semanas, qué memes se realizaban sobre Gustavo Petro, Iván Duque, Germán Vargas Lleras y Humberto de la Calle. Al final se ubicaron en galerías fotográficas donde el usuario puede ver de forma sencilla todos los memes de la semana. Para esta expansión transmedia también se implementó un *medidor de memes*, que mostraba qué candidato presidencial tenía más representaciones de humor. Para la realización de estos resultados Iván Duque iba ganando, seguido de Gustavo Petro y Sergio Fajardo.



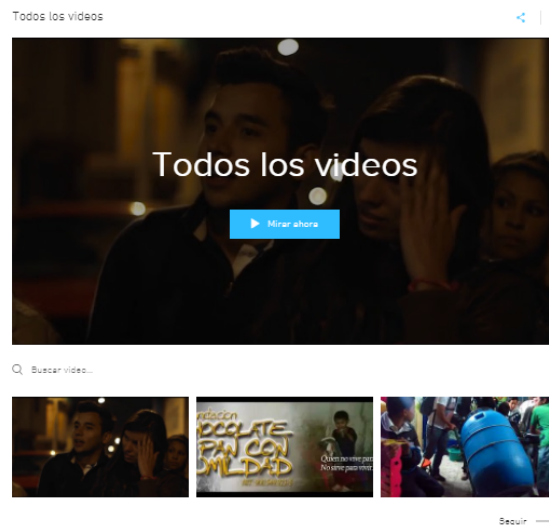
(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-edicion-43>)

#### Edición 44. “La Favorita” sector de guerra entre ganchos

Esta crónica relata el origen del barrio La Favorita, como uno de los sectores medianamente tranquilos de Bogotá. Pero después de la intervención de la Alcaldía de Bogotá en las dos ollas de venta de drogas más importantes de la ciudad, “El Bronx”, La Favorita se convirtió en un nuevo centro de delincuencia.

**Video de adición “Somos + manos”** En esta estrategia se buscó extender el relato del texto escrito enfocado hacia la otra cara del barrio La Favorita. En este relato se quiere evidenciar las iniciativas de un grupo de personas que buscan alimentar y ayudar a los niños del centro de la ciudad. Somos + manos es una fundación creada hace más de 10 años y está en la constante búsqueda de un patrocinio para poder subsistir. Los voluntarios se reúnen el último domingo de cada mes y reparten chocolate y pan a las personas que más lo necesitan.

Como se mencionó antes, el video es una herramienta que se presta para crear contenido de forma flexible y fácil. En la organización de esta extensión transmedia se quiso ordenar por capítulos para que se presentara en pequeños clips que permitieran ir al grano en cada temática.



(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/audio-entrevista>)

**Infografía interactiva “Las nuevas ollas de Bogotá”**, En esta estrategia se utilizó la omisión como fundamento para crear el producto. Se presentan las nuevas ollas de Bogotá de una manera directa y con la ubicación de cada una de ellas en el mapa. Con ello se busca que el usuario se ubique y entienda dónde se encuentran cada una de ellas. Para su realización se utilizó el programa en línea Emaze ([www.emaze.com](http://www.emaze.com)). Se entiende como extensión del

relato del texto periodístico impreso ya que define los nuevos expendios de droga después de la intervención en el Bronx. Algunas de las nuevas ollas se encuentran en la Localidad de Mártires, muy cerca del Barrio La Favorita.



(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-audio-entrevista>)

**Crónica “La Favorita, la cuna de la historia Bogotana”** En ella se encuentra una estrategia de expansión de modo cronológico, ya que se relata los orígenes del barrio La Favorita. En un principio, se destaca como parte de la Localidad de los Mártires, más conocida como su nombre lo indica, por ser el escenario donde se efectuaron todas las penas de muerte para los líderes revolucionarios como Policarpa Salavarrieta, Antonia Santos, Mercedes Abrego, Camilo Torres, Antonio José de Caldas, entre otros. La Favorita fue un barrio de personas de clase acomodada donde vivían escritores, músicos y pintores. A medida que estas personas emigraron hacia el norte de la ciudad como consecuencia de la gran oleada de visitantes al centro de la ciudad, el barrio se fue convirtiendo en un escenario de prostitución, droga y habitantes de la calle.

## La Favorita, la cuna de la historia Bogotana



Desde la colonia hubo fusilamientos en este lugar, la historia es poco recordada, la valentía de muchos valientes que lucharon por conseguir la libertad del pueblo y dieron su vida no importa hoy en día, ni se aprecia cómo deberíamos hacer todos los Bogotanos.

La localidad debe su nombre a los mártires de la época granadina quienes dieron su vida por la patria en la lucha por la independencia de la España Imperial. En lo que es hoy el parque de Los Mártires murieron Policarpo Salavarría, Antonia Santos, Mercedes Abrego, Camilo Torres, Antonio José de Caldas. En su memoria fue erigido en 1850 el obelisco donde se lee: "Es dulce y decoroso morir por la patria". A partir de los años 50, la localidad tendió a extenderse hacia el occidente hasta la carrera 30 sobre el eje marcado por la avenida Alameda Nueva, hoy calle 13 o Avenida Jiménez.

A mediados del siglo XIX, la ciudad se fue dividiendo, cambiaban las dinámicas culturales y sociales, el norte se convirtió en el sector de la clase alta, el occidente el de la clase media, por su parte el oriente se convirtió en el hogar de los campesinos que llegaban a la ciudad con esperanzas de un mejor futuro, en el sur de la ciudad se asentaban las clases obreras y por último en el centro, se fue acondicionando como un lugar sucio, inseguro, oscuro y gris.



(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-nuevas-ollas-de-bogota>)

**Galería fotográfica y multimedia “arte, historia y rap”** es la última extensión de permutación que reúne 2 fotografías que representan el barrio desde el arte y desde su arquitectura colonial. También se presentan dos videos: en el primero se evidencia la historia de una fundación que remodela las fachadas de las casas del barrio y ayudan a mejorar sus espacios públicos a través del arte. En el segundo se puede apreciar una canción de rap de dos habitantes del barrio, donde muestra la realidad que están pasando por cuenta de las drogas.





(<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-cronica>)

### **3.5 La importancia de la construcción de Narrativas Transmedia en el periodismo**

En esta estrategia de expansión de contenido, se puede evidenciar un aporte significativo en la manera como se utilizan los recursos digitales, como lo son el audio, el video, las infografías, las líneas cronológicas y los recursos hechos por las personas para evidenciar lo que piensan sobre un determinado tema.

En esta investigación periodística, tanto los recursos digitales, como las extensiones transmedia de Scolari se prestan para elaborar cualquier tipo de contenido. Es una serie infinita de combinaciones en las que el periodista tiene la total libertad de escoger de qué manera va a presentar su contenido transmediático periodístico.

Tabla 1

*Estrategias para expandir el contenido transmediático en el campo digital*

<b>Extensión transmedia</b>	<b>Medios y plataformas</b>
<b>Adición</b> (Secuela- precuela) (Nuevos personajes)	Video Audio Cómic Crónica Cuento
<b>Omisión</b> (resumen)	Video Infografía Cómic Audio
<b>Sincronización y secuencialización</b> (Unir dos historias) (Presentación cronológica de eventos)	Encuesta (newsgaming) Línea de tiempo Video Caricaturas
<b>Permutación</b> (Contenidos hechos por los usuarios) (Periodismo ciudadano) (Periodismo de opinión)	Videos hechos por los usuarios Memes Caricaturas Canciones Obras de arte Grafitis Obras de teatro

Al momento de implementar esta estrategia desde la planificación, el periodista propone una narrativa complementaria al texto original, pero en el camino y en la experimentación los planes cambian, ya que si se tenía planeado hacer una adición en fotografía, resulta que es más enriquecedor y más conciso hacer una adición de infografía.

Durante la construcción de esta estrategia se mantuvo un fiel seguimiento a las dos teorías antes mencionadas, aun así las partes más enriquecedoras fueron las siguientes:

- **Adición:** se buscaba añadir nuevos relatos y nuevos personajes. Al momento de pensar en una historia que contar, se seguían dos opciones: la primera contar el relato en precuela o en secuela, la segunda añadir un nuevo personaje, escenario o problemática, claro está, siguiendo con la temática del texto central. Para esta estrategia cualquier medio multimedia es flexible y permite trabajar de la mejor manera esta propuesta.
- **Secuencialización, sincronización y cronología:** en estas estrategias se tuvo presente la similitud de ideas y la organización de hechos históricos en líneas temporales. Para ellos fueron flexibles los medios como las líneas de tiempo, los videos, los relatos y las crónicas.
- **Omisión:** en ella se pudo evidenciar una línea directa hacia el resumen, hacia la presentación definida sobre un tema y manejar un relato simple. Los medios que permitieron lograr este objetivo fueron los videos y las infografías.
- **Permutación:** su base fuerte es el periodismo ciudadano, sin las acciones y participación de los usuarios no es posible concebir esta estrategia, se puede lograr de otra manera, aludiendo por ejemplo al periodismo de opinión. Los medios que más se prestan para su estructura son el video, las fotografías, el audio, la música, las caricaturas y el arte en general.

Tabla 2

*Resultados a los principios fundamentales de las NT que se pueden tomar como guía para realizar un proyecto transmedia según Scolari.*

<b>Principio</b>	<b>Resultado</b>
<b>Expansión vs. Profundidad</b>	Esta investigación estuvo centrada hacia la expansión, como referencia de creación de contenido, el cual se basó en un relato central a través de diferentes plataformas comunicacionales. La gran cualidad de las plataformas digitales permitió que se ubicaran todas las extensiones en un solo sitio web, lo que le otorga al usuario un movimiento libre por la página web y le permite conocer de manera independiente cada formato. La profundidad se tomó en cuenta a la hora de realizar las investigaciones, aunque en futuros proyectos se puede trabajar de una manera más intensa.
<b>Continuidad vs. Multiplicidad</b>	El espacio narrativo que nos brindó la página web permite seguir alimentando los relatos, se puede seguir experimentando con los medios y con más plataformas, con distintos lenguajes y aplicaciones. Lo que abre una puerta a la experimentación, algo importante en este cambiante mundo digital.
<b>Inmersión vs. Extraibilidad</b>	Las experiencias inmersivas de cada una de las extensiones transmedia le van a permitir al usuario conocer un poco más sobre las tres problemáticas expuestas en el periódico Datéate, ya que la lectura del texto escrito es la primera experiencia individual de la inmersión narrativa; los videos, las encuestas y las infografías interactivas son el segundo nivel para atrapar el usuario.

<b>Serialidad</b>	Los contenidos transmedia no fueron organizados en una secuencia lineal, todos se pueden ver de manera aleatoria sin alterar su secuencialización. La oportunidad de seguir extendiendo los relatos es posible, esta premisa permite que las noticias e investigaciones no se queden en el escrito si no que se pueden dispersar más allá del tiempo y del espacio.
<b>Subjetividad y Performance</b>	La subjetividad de este proyecto se puede apreciar en las diferentes modalidades de expansión transmedia, ya que estas permiten que el contenido tenga diferentes formas de presentarse, abriéndole paso a la búsqueda y a la organización de la información, lo que puede complementarla con entrevistas, recursos de audio, video y contenido hecho por los usuarios (periodismo ciudadano)
<b>Performance</b>	En este proyecto se puede realizar el performance en las extensiones de permutación, donde se tiene en cuenta las miradas de las personas y los aportes que le hacen, desde su diario vivir a una problemática. Esto es posible gracias a las redes sociales que son un gran escenario de opinión.

## Conclusiones

En el periodismo, estas tácticas transmediáticas propenden una significación más profunda de los textos bases, donde se encuentran investigaciones valiosas pero que en esta perspectiva tecnológica y multimedia, necesitan ser recreadas para ampliar la visión de una manera complementaria y multifacética. Se deben diseñar estrategias transmedia íntegras donde cada medio brinde lo mejor. Es decir que cada una sea independiente y se desarrolle con un contenido claro y una presentación estable. En segundo lugar, y muy vinculado a lo anterior, los medios universitarios y los tradicionales deben integrar las diferentes unidades de producción y articularlas para producir contenidos para múltiples medios y plataformas.

Para ello, el periodista transmedia tiene que saberse mover con facilidad entre diferentes lenguajes, medios y narrativas, ya que al momento de elaborar la plataforma donde se reúnan estos contenidos transmedia, se debe tener en cuenta una organización que le permita al usuario entender con claridad el propósito de los proyectos y de esta manera, emprenda un viaje entre cada subpágina como si fuera un mundo independiente.

En este conjunto de medios, los videojuegos y los puzzles (juegos en línea) también permiten expandir la noticia de una manera interactiva y le permite al usuario adentrarse a las situaciones de la vida real, viviendo la experiencia de otra manera más dinámica. Lo mismo ocurre con las infografías, las cuales le permiten al usuario comparar datos u observar resultados. Un

ejemplo que podemos exponer es el del portal de análisis político La Silla Vacía (lasillavacia.com), que elabora infografías dinámicas que permiten al usuario conocer las relaciones de poder, enemistad y amistad de los políticos colombianos. El usuario puede moverse por toda la plataforma digital ya que esta permite conocer más opciones dentro de la primera, algo parecido a Wikipedia cuando enlaza palabras clave que nos llevan a otra ventana con información (enlaces). Lo mismo se buscó con esta investigación al momento de guiar al usuario a recorrer la página web por medio de los botones que lo direccionan hacia otro producto periodístico transmedia.

Por eso, otro desafío que se evidenció en este proyecto fue el de determinar las especificaciones de diseño en donde se construye este nuevo contenido. Aquí es importante jugar con la sencillez y la estrategia de movilización por la página web, porque al final del ejercicio somos los guías turísticos, que desde el diseño de interfaces, pretendemos que el usuario entienda la dinámica de la mejor manera. Es clara la tendencia de los jóvenes hacia la preferencia de lo gráfico, de los productos que les permitan tener una conexión entre los dispositivos móviles, el internet, y las redes sociales. La instantaneidad del mundo digital hace que se sientan comprometidos con procesos completos y que les generen interés e información todos los días. Les gusta que los procesos sean lúdicos, pedagógicos e incluyentes.

El rol del periodista es simplificar los datos, conocimientos y procedimientos complejos para hacerlos accesibles a los usuarios, en este sentido la función de mostrar lo que no se conoce, le confiere una relación amigable con el lector, consumidor o participante. Con la inmersión de las redes sociales, de los blogs, de las plataformas de videos, la circulación de datos, historias, personajes, curiosidades, problemáticas, formas de pensar, entre otras, el periodista puede encontrar mejores formas de contar las historias.

Por otro lado, el periodismo ciudadano complementa de buena manera al periodismo transmedia, de hecho, la estrategia de permutación es equivalente a la participación de los prosumidores en un determinado tema. Por ahora se sigue pensando en la forma en la que se le llega a la audiencia para provocar este tipo de participación en el periodismo transmedia.

Las combinaciones infinitas de estas dos teorías: Scolari, Porto y Flórez permitieron que en varias ocasiones se diera un adelanto a los medios tradicionales, ya que al momento de pensarse esta construcción desde la precuela, la secuela, la sincronización, la permutación y los newsgaming, el relato ya va enriquecido desde antes con una estrategia compleja, pero que a la vez permite tener una base sólida para contar de la mejor manera lo que viene más allá de un texto escrito, un video, un reportaje, una crónica entre otras.

Este proyecto transmediático permitió seguir expandiendo los relatos periodísticos, de una manera complementaria. Invita a la construcción de innovadoras plataformas digitales, nuevas formas de comunicación, nuevos métodos de presentar la información, de atrapar al usuario y de acercar lo que las personas quieren decir sobre una temática. Con ello, las expresiones, las formas de pensar, las noticias e investigaciones no se quedan en el escrito si no que se pueden dispersar más allá del tiempo y del espacio.

Para finalizar, esta experiencia a modo personal, me permitió esforzarme el doble al momento de implementar una estrategia que le permita al periodismo adaptarse a las nuevas formas en la que consumimos y construimos información, como nativa de este universo digital y futura comunicadora social y periodista, me veo en la necesidad de experimentar con nuevas herramientas, con las plataformas digitales que utilizamos a diario, con las redes sociales, con los juegos virtuales, entre otros. De ahí parte la inclinación por investigar lo que estamos viviendo hoy en día de una manera cercana y con las herramientas



que la tecnología nos brinda, de esta manera el periodista estudia su entorno y se adapta a su nueva realidad.

## Referencias

Porto y Flores. (2012). Periodismo Transmedia.

Madrid, España: Editorial Fragua

Castells, M. (1999). La era de la información: economía, sociedad y cultura.

Madrid: Alianza

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture.

Nueva York, Estados Unidos: New York University Press

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (productor). (2007).

Dan Gillmor y el "Periodismo ciudadano" [Youtube]

De: [https://www.youtube.com/watch?v=FbS\\_Onkfx1U](https://www.youtube.com/watch?v=FbS_Onkfx1U)

Landow, G. (2006). Hypertext 3.0, Critical Theory and New Media in an Era of Globalization.

Maryland, Estados Unidos: Johns Hopkins University Press

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales.

España: Institución Educativa SEK

Harcup y Cole. (2009). Newspaper Journalist.

Londres: SAGE Publications

Picard, Robert, G. (2012) La creación de valor y el futuro de las empresas informativas. Por qué y cómo el periodismo debe cambiar para seguir siendo relevante en el siglo XXI.

Porto: Media XXI Editora.

Arcila, C., y Calderón, M. (2014) Investigación transmediática y periodismo. Renó, Campalans, Gosciola y Ruiz. *Periodismo transmedia, miradas múltiples*.

(pp. 69-74). Barcelona, España Editorial: Ediciones UOC

Gencarelli, T. (2014) Transmedia Storytelling and the Possible Futures for Popular Cultural Entertainment. Renó, Campalans, Gosciola y Ruiz. *Periodismo transmedia, miradas múltiples*.

(pp. 75- 90). Barcelona, España: Ediciones UOC

Acosta, C., Rodríguez, A., y López, X., (2015, 16 de marzo) Del periodismo transmedia al replicante. Cobertura informativa del contagio de ébola en España por Elpais.com. *El profesional de la información*.

Recuperado de:

<http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/may/08.pdf>

Mediavilla, J. (2016). *Periodismo Transmedia: Un enfoque estructural desde el ecosistema móvil*. (Tesis de pregrado).

Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

García, J., y Heredero, O. (2015): Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia, *Icono 14*, volumen (13). pp. 260-285.

Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/37350/1/745-4492-2-PB.pdf>

Renó, D., Campalans, C. Gosciola, V. y Ruiz, S. (2014) Periodismo transmedia, miradas múltiples. Barcelona, España.

Editorial: Ediciones UOC

Hernández, R., Fernández, C., Batista, P., (2004) Metodología de La Investigación.

Recuperado de:

[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20Ia%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20Ia%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

Scolari, C. (2013) Narrativas Transmedia. España.

Editorial: Grupo Planeta

Scolari, C. (2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. ANUARIO AC/E DE CULTURA digital.

Recuperado de: <https://hipermediaciones.com/>

Ithiel de Sola, P. O. O. L. (1983). *Technologies of freedom*.

Estados Unidos. Harvard University Press.

Salaverría, R. (2003), Convergencia de medios, Chasqui 81, URL: <http://chasqui.comunica.org/81/salaverria81.htm>

Aarshet, A. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*.

The Johns Hopkins Baltimore: University Press

Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien.

São Paulo: Jorge Zahar Editores

Saavedra-Bautista, C.E.; Cuervo-Gómez, W, O.; y Mejía-Ortega, I.D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora.

Revista Científica, 28 (1), 6-16. Doi: 10.14483/udistrital.jour.RC.2016.28.a1

Rost, A, y Bergero, F. (2012) *Periodismo en contexto de convergencias*.

Río Negro, Argentina: Publifadecs.

Rost, A., Bernardi, M., Bergero, F. (2016). *Periodismo transmedia, la narración distribuida de la noticia*.

Neuquén: Publifadecs

Orihuela, J. L. (2003). El ciberperiodista: entre la autoridad y la interactividad. *Revista Latinoamericana de comunicación CHASQUI*, (número 083), pp.12-16.

Jenkins, H. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn*.

Recuperado de:

[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

Moloney, K. T. (2011). *Porting transmedia storytelling to journalism*.

Estados Unidos: University of Denver.

Lovato, A., Irigaray, F. (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: UNR Editora.

Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

## Anexos

### Links de las extensiones transmedia

- *Línea de tiempo “Desastres ambientales en Colombia, cinco años sin conciencia”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/about>

- *Video “Problemática de aguas en Ocaña”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-comic>

- *Cómic “Recuperando la libertad”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-linea-del-tiempo>

- *“Galerías fotográficas y de video sobre la opinión de los habitantes de las 5 regiones de Colombia”*

*Región Caribe,*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-edicion-42>

*Región Andina*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-region-caribe>

*Región Pacífica*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-region-andina>

*Región Orinoquía*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-region-pacifica>

*Región Amazonia,*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-region-orinoquia>

- *Infografía de los candidatos presidenciales ¿qué alianzas cumplieron y cuáles no?*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-ivan-duque-2>

- *Audio secuela ¿Qué alianzas se contemplan para la segunda vuelta entre los candidatos?*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-infografia>

- *Newsgaming ¿Qué candidato te representa? ¡Contesta este TEST y descúbrelo!*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-video-secuela>

- *Galería fotográfica “Los memes de la semana”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-edicion-43>

- *Video de adición “Somos + manos”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/audio-entrevista>

- *Infografía interactiva “Las nuevas ollas de Bogotá”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-audio-entrevista>

- *Crónica “La Favorita, la cuna de la historia Bogotana”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-nuevas-ollas-de-bogota>

- *Galería fotográfica y multimedia “arte, historia y rap”*

<https://dmalaas.wixsite.com/transmediadateate/copia-de-cronica>