

Por qué en La Salle

Título de la Universidad Autónoma de Madrid (QS World University Ranking 2019).

Primer grado en España en narrativa *transmedia*.

Más de 800 horas de prácticas a lo largo de la carrera, una oferta única acompañados por partners estratégicos en el ámbito transmedia.

Enfoque educativo práctico. Trabajo por proyectos en casos reales (learning by doing).

Acceso a certificaciones (Adobe y Microsoft).

Equipamiento tecnológico propio para cada alumno.

Tenemos lo que buscas

Plan de becas vinculado a prácticas profesionales en la Factoría *Transmedia*.

Programas de movilidad nacional e internacional.

Instalaciones de vanguardia.

Recursos tecnológicos punteros.

Profesores con una reconocida trayectoria profesional, docente e investigadora.

Grupos reducidos y la atención más personalizada.

Experiencias Transmedia

El grado está repleto de actividades fuera del aula: visitas, proyecciones, proyectos y juegos. Estas son dos de nuestras más importantes experiencias.

Factoría Transmedia

Esta **agencia especializada** en narrativa transmedia cuenta con **alumnos del grado en periodo de prácticas**.

La Salle Jam

Tres intensos días abiertos a profesionales y estudiantes de otras universidades en una **maratón de desarrollo de proyectos**, tipo Hackathon. Un verdadero desafío personal y toda una experiencia. Con el apoyo de entidades y profesionales del sector.



Personal docente

Prácticas en empresas

Más de 800 horas de prácticas a partir del tercer curso de la mano de empresas líderes del sector:



Además...

Curso Superior en Diseño Gráfico

Creemos en el valor añadido de la formación complementaria a tus estudios. Por ello, junto a nuestro grado, impartimos una **formación universitaria de 60 horas en diseño gráfico**, gratuita para los alumnos del grado y compatible con la jornada académica. En él, se recorren las funciones más avanzadas de **Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign**, hablando de diseño, maquetación, ilustración y fotografía.

Atención personalizada

¿Necesitas orientación sobre el grado? Ponte en contacto con nosotros y concertaremos una cita con la persona que mejor pueda dar respuesta a tus dudas y necesidades.

Tel.: 91 740 16 09 / 91 740 19 80 Ext: 202/284

sia@lasallecampus.es

C/La Salle, 10, 28023 Aravaca



¿Conectamos?

Y TU ... ¿CÓMO CUENTAS LAS HISTORIAS?



Grado en Diseño y Gestión de
Proyectos TRANSMEDIA



Centro adscrito a la
UAM
Universidad Autónoma
de Madrid



Centro adscrito a la
UAM
Universidad Autónoma
de Madrid

? Qué es TRANSMEDIA

El auge de internet y las redes sociales ha generado nuevos modelos de transmisión y consumo de información, como la narrativa *transmedia*, también denominada *transmedia storytelling*. **Vemos una serie mientras la comentamos en Instagram y jugamos a un videojuego de la serie...** Consumimos y participamos de la historia en distintos medios. Como consecuencia las marcas tienen que presentar un nuevo tipo de solución: **el modelo de narrativa transmedia**.



Lo vemos en algunos proyectos de éxito que seguro conocerás: El Ministerio del Tiempo (RTVE), *The Walking Dead* (un cómic que desplegó todo un universo transmedia), la campaña de marketing 'La otra carta', de IKEA, los videojuegos *Overwatch* y *The Witcher*, el universo Marvel...

Las empresas demandan, por tanto, perfiles profesionales capaces de entender este nuevo contexto, de construir **relatos de marca**, de **generar universos narrativos** expandidos en distintos medios, de **convertir a la audiencia en un participante activo**.

Alumnos TRANSMEDIA

El grado convierte a sus titulados en perfiles altamente empleables, con una formación global muy completa y versátil, que forma diseñadores capaces de **dirigir, diseñar y producir contenidos en una multitud de ámbitos profesionales**.

Te convertirás en un creativo 360, transversal y capacitado para trabajar en distintas áreas, con una elevada tasa de empleabilidad por tu versatilidad y tu **visión global** de los proyectos.

Para ello, deberá gustarte diseñar, crear, escribir, ilustrar y cualquier proyecto creativo. Nuestros alumnos son fans de los videojuegos, la lectura, las series, los retos, el trabajo en equipo y sobre todo, de divertirse y aprender creando.



Estudiar TRANSMEDIA

Los proyectos *transmedia* se insertan en distintas divisiones de las empresas: marketing, comunicación, formación... Y en distintos ámbitos de actividad: ficción, videojuegos, educación, periodismo, editorial, documental, museografía o proyectos sociales.

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Diseño y usabilidad de videojuegos.
Gamificación.
Diseño de interfaces.
Serious games.



DISEÑO MULTIMEDIA

Diseño digital y multimedia.
Diseño de UI/UX.
Proyectos web y APP.
Realidad virtual y aumentada.



MARKETING Y COMUNICACIÓN

Benchmarking.
SEO/SEM. Buscadores. Métricas y analítica web.
User Experience, Customer Journey.
Inbound Marketing Avanzado.
Social Media Planning.



ENTRETENIMIENTO

Formas expresivas de las narrativas transmedia: cine, series, cómic, videojuegos, música, realidad virtual y aumentada.
Diseño de escenarios y lenguaje omnical.
Composición e integración digital de contenidos.



Salidas profesionales

Productor de proyectos transmedia

En **productoras audiovisuales** o de contenido (cine, televisión y medios asociados), videojuegos, en los ámbitos editorial y educativo, y en **departamentos de marketing y comunicación**.

Responsable de estrategia digital

También podrás ser la persona encargada de **determinar los medios económicos y humanos y las tácticas** destinadas a captar y atraer al público objetivo de una empresa.

Guionista en proyectos audiovisuales

Relacionados con los ámbitos editorial, videojuegos, animación o educativo, así como de todo tipo de proyectos que involucren el **transmedia en distintas divisiones de las organizaciones**.



Coordinador y diseñador de proyectos transmedia

Dirección y coordinación de proyectos, productor ejecutivo, responsable del diseño y dirección de los proyectos *transmedia* con un carácter global, en los distintos ámbitos mencionados.

Diseñador gráfico

Los profesionales del diseño ya no pueden limitarse a plasmar ideas. Necesitan **contar historias** a través de ellas y hacerlo en los soportes más variados.

Community manager

El profesional actual en esta área debe conocer conceptos como **gamificación, omnicalidad, engagement** y tener una base que le permita lanzar mensajes a través de medios y canales muy distintos.