

1.1.CÓDIGO DEL PROYECTO

1POL274

1.2.DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

NARRATIVAS INMERSIVAS: REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN RELATOS DE NO FICCIÓN

1.4. RADICACIÓN DEL PROYECTO

Dependencia: FACULTAD DE CA. POLITICA Y RR.II.

Unidad Ejecutora: Centro de Estudios e Investigaciones en Comunicaci

1.5.TIPO DE INVESTIGACIÓN

Aplicada

1.6.DISCIPLINA, INTERDISCIPLINA Y ESPECIALIDAD

Tipo de Actividad: Disciplinar

DISCIPLINA

Informacion

ESPECIALIDAD

Otras

1.7. RESUMEN TÉCNICO

Las narrativas inmersivas de no ficción constituyen un escenario de exploración e innovación donde es posible detectar algunos desarrollos incipientes con formatos de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR) aplicados a los géneros periodísticos y documentales.

A través de aplicaciones que agregan capas de información a espacios reales y del desarrollo de entornos virtuales envolventes (360°) que sustituyen la realidad, es posible generar relatos que producen efectos físicos y sensoriales muy potentes en las experiencias de usuario.

En ese sentido, el presente proyecto de investigación se propone identificar los aportes narrativos que las tecnologías, soportes y plataformas para AR y VR pueden realizar al desarrollo del campo de la no ficción en Argentina, registrando y mapeando las producciones nacionales actuales y sus características.

Por otra parte, se pretende también desarrollar experiencias de producción propia que puedan medirse y analizarse en términos de producción, circulación y consumo, determinando asimismo las variables que intervienen en la usabilidad de los dispositivos y evaluando los alcances y las limitaciones del uso narrativo de interfaces como Google Cardboard, VR Gear, Oculus Rift y otros cascos de realidad virtual.

Los avances que se produzcan a lo largo de este proceso de investigación deben permitir, finalmente, avanzar en la definición de pautas y criterios metodológicos para trabajar en la producción, el guión y la posproducción de contenidos documentales y periodísticos para AR y VR. El trabajo busca determinar también el tipo de hardware y software necesario para este tipo de desarrollos narrativos, de carácter inmersivo, con capacidad para adaptarse a los hábitos y formas de consumo de contenidos que emergen en el actual ecosistema de medios.

1.8. PALABRAS CLAVES

Narrativas Inmersiva Realidad Virtual Realidad Aumentada Transmedia VR360

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

¿El proyecto es continuidad de uno anterior? **No**

2.1. ESTADO ACTUAL DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA

Cuando hablamos de narrativas inmersivas nos referimos a los relatos que generan experiencias envolventes y se desarrollan a partir de la representación visual y el uso de

tecnologías digitales interactivas.

Eva Domínguez (2013), periodista e investigadora catalana, plantea que, para conseguir generar dicha inmersión, no basta con las capacidades tecnológicas. Éstas no aseguran la sensación de inmersión del usuario: es la narrativa la que hace despertar en él esa experiencia a partir de la recreación de un escenario digital interactivo.

En el campo de las narrativas inmersivas nos encontramos con el concepto de Realidad Aumentada (Augmented Reality o AR), que puede definirse como la visión que se obtiene de un entorno físico del mundo real a través de un dispositivo técnico (una interfaz). En este formato narrativo, los elementos del mundo físico se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. (Wikipedia, s.f)

Las capas de información virtual se superponen a la información física ya existente; se trata de un fenómeno propio de la adicionalidad (Irigaray, 2016a y 2016b), dimensión característica del complejo ecosistema de las narrativas transmedia. Aquí subyace la principal diferencia de la Realidad Aumentada (AR) con la Realidad Virtual (Virtual Reality o VR), puesto que la primera no sustituye la realidad física, sino que superpone los datos informáticos al mundo real. Con aplicaciones de AR es posible generar espacios inmersivos donde, a partir de la tecnología móvil, la información sobre el mundo real que rodea al usuario puede transformarse en interactiva y digital.

La Realidad Virtual (VR), en cambio, implica una inmersión sensorial en el entorno virtual (Gifreu-Castells, 2016), constituyéndose como el máximo exponente de la promesa de inmersión que desde sus orígenes ha acompañado a los entornos digitales (Domínguez, 2013: 138). Situada en esa perspectiva, la investigadora y productora estadounidense Nonny de la Peña, pionera en el periodismo inmersivo, señala que la realidad virtual no sólo se basa en el uso de las gafas virtuales, sino que va mucho más allá, porque las historias se pueden construir a partir de mundos virtuales en línea. (Gifreu-Castells, 2016)

El término realidad virtual no es nuevo: fue popularizado por varios autores a partir de los años '80 y '90 para definir los rasgos de los entornos inmersivos generados de manera artificial por medios digitales. Sin embargo, fue en la década de los '60 donde comenzaron las primeras tentativas de desarrollo de entornos sensorialmente inmersivos como Sensorama (1962), los inicios de los simuladores de vuelo o el experimento Aspen Movie Map. Esas experiencias pioneras abrieron un campo de posibilidades narrativas que hoy alcanza un desarrollo con potencial inmersivo nunca antes imaginado.

En los ámbitos específicos del periodismo y el documental -del extenso campo denominado como no ficción, donde también podemos ubicar otras formas de expresión narrativa como el ensayo, los formatos educativos o los textos expositivos- se detecta un vacío de conocimiento que repercute en la necesidad de comenzar a investigar y cartografiar el desarrollo de las narrativas inmersivas para este tipo de producciones. En ese escenario comienzan a divisarse varias intersecciones entre formatos y géneros, hibridaciones que permiten la creación de narrativas inmersivas (en todas sus tipologías) más atractiva a los ojos de un espectador-usuario que tradicionalmente decanta por la contraparte ficcional (películas de ficción, series, shows de tv, etc.). (Gifreu-Castells, 2016b)

Los relatos de ficción, contruidos sobre mundos imaginarios, siempre ostentaron un gran poder de atracción para públicos masivos. Su capacidad de enganchar a los espectadores estriba, en buena medida, en el hecho de que la realidad ofrece historias más difíciles de digerir. No obstante, las noticias transformadas en juegos (desde la perspectiva del newsgaming) ofrecen indicadores positivos de consumo y circulación de contenidos. Estas producciones pueden incluir grandes volúmenes de información re-elaborada a partir de técnicas propias del periodismo de datos, incorporando también piezas audiovisuales y multimedia para construir relatos más profundos y potentes.

En este sentido, las narrativas inmersivas pueden convertir a los espacios en sujetos propios de la historia. Esto constituye un objetivo de inmersión sin precedentes, con capacidad de afectar directamente las emociones y sentimientos de los usuarios. (Gifreu-Castells, 2016a). En los entornos virtuales inmersivos, los usuarios tienden a responder de manera realista a las situaciones virtuales y a los eventos, a pesar de saber que éstos no son reales: se trata de un efecto conocido como suspensión de la incredulidad (Slater, 2009). Esta respuesta como si fuera real (Rairo, response-as-if-real) se produce incluso en entornos donde la fidelidad de los gráficos no es equivalente a la realidad física.

Las historias narradas bajo formas de realidad aumentada y virtual deben pensarse y desarrollarse como espaciales. En esos entornos documentales, el público puede sentir que está allí, físicamente presente, para vivir y experimentar la historia. Los usuarios asumen un punto de vista interno al relato. Así lo demuestran los trabajos de periodismo inmersivo desarrollados por la propia Nonny de la Peña. Casos como Hunger in L.A. (Nonny de la Peña, MxR Lab, Institute for Creative Technologies y The School of Cinematic Arts, 2011), que reconstruye el momento en que una persona que espera en una cola de alimentos entra en un coma diabético debido a un estado avanzado de inanición y Use of Force (Nonny de la Peña, Michael Licht, Vangelis Lympouridis, 2013), que reproduce la secuencia del momento en que un inmigrante es golpeado hasta la muerte por una patrulla estadounidense en la frontera entre México y Estados Unidos, dan cuenta de estos efectos

sensoriales de realismo. También Project Syria (Nonny de la Peña, Michael Licht y Vangelis Lympouridis, MxR Studio, USC School of Cinematic Arts, World Economic Forum, 2014), una obra inmersiva que utiliza las nuevas tecnologías de realidad virtual para situar a la audiencia ante la difícil situación de los niños refugiados sirios en la guerra civil. Dicho proyecto se realizó por encargo del Foro Económico Mundial con el objetivo de sensibilizar a sus líderes y poner fin a este conflicto.

Los proyectos de Nonny de la Peña son considerados pioneros en las narrativas inmersivas de no ficción. En Argentina, mientras tanto, el desarrollo de experiencias de realidad virtual comienza hoy a mostrar sus primeros gérmenes en diferentes campos. En ocasiones, se trata de emprendimientos de empresas de medios que buscan innovar en la oferta de formatos narrativos. Es posible localizar, también, trabajos de laboratorio desarrollados en universidades. Sin embargo, la gran mayoría de las producciones surge de pequeñas productoras audiovisuales que pretenden encontrar su lugar en un incipiente nicho de mercado.

La empresa Stimulus VR, radicada en Vicente López (Buenos Aires), se propone el desarrollo de nuevas experiencias visuales a partir de la combinación de registro de video 360° y técnicas de animación 3D. Hasta el momento, han realizado desarrollos aplicados al deporte (registro de un partido de rugby de Los Pumas), a la música (registro de una función de la Orquesta Filarmónica de Buenos Aires en el Teatro Colón) y se encuentran trabajando en una producción para el Museo de La Plata. También han desarrollado piezas publicitarias para soportes de realidad virtual.

En el campo de la música podemos mencionar, asimismo, al proyecto VRTIFY, una plataforma que nace de la combinación de dos tecnologías: la reproducción de música en dispositivos móviles (a través de plataformas de streaming online) y el desarrollo de juegos y dispositivos de realidad virtual. Por un lado, se propone a los usuarios la posibilidad de reproducir su música favorita en un escenario inmersivo, acompañado por imágenes 3D que interactúan con el sonido. Sin embargo, su apuesta más ambiciosa es la transmisión en vivo de conciertos bajo la forma de realidad virtual, donde los usuarios podrán vivir la experiencia de estar en el recital utilizando dispositivos Android, iOS, Oculus Rift y otros cascos de VR.

La labor del colectivo Ñoño Transmedia, por su parte, se desenvuelve en varios ejes distintos: un desarrollo periodístico de realidad virtual (registrado durante la asunción del presidente Mauricio Macri), un desarrollo de ficción, a partir del rodaje del film "La Secta del Gatillo", dirigido por José Camposano, y el lanzamiento de la primer revista argentina en formato realidad virtual (VR-zine), denominada Caja Roja, donde la productora bonaerense publica contenidos propios y realiza la curaduría de contenidos de terceros.

Por otro lado, el periodismo VR local muestra también realizaciones incipientes y experimentales. En este sentido, vale citar el caso de Periodismo modelado, desarrollado por un equipo de periodistas y programadores independientes, quienes encararon la tarea de recrear el centro clandestino de detención conocido como Mansión Seré para soportes de realidad virtual. Según sus creadores, #MansionSereVR permite a los usuarios recorrer un lugar que ya no existe, a través de modelado 3D realizado sobre la base de los planos originales de la casa y la edición periodística de los testimonios de algunos de sus sobrevivientes.

Por su parte, Clarín creó su propio departamento dedicado a desarrollos de realidad virtual. Fue lanzado en marzo de 2016 y, hasta el momento ha desarrollado una serie de reportajes que pueden explorarse en formato 360. El primer reportaje VR muestra un recorrido por el comedor Los Piletones, dirigido por Margarita Barrientos. Luego se lanzó una entrevista al diseñador Benito Fernández, en el marco de la Buenos Aires Fashion Week y, posteriormente, un recorrido por el barrio porteño de Caminito, con relatos en OFF de Horacio Pagani.

En el ámbito universitario se destacan las investigaciones de la Universidad de Tres de Febrero, donde actualmente se desarrollan experiencias de laboratorio en el área del arte digital, combinando software y hardware para crear mundos virtuales donde los usuarios puedan intervenir e interactuar. Estos desarrollos incluyen técnicas de robótica, mecatrónica e incorporan diferentes gadgets tecnológicos y lenguajes de programación.

Finalmente, en un primer acercamiento al desarrollo de la realidad virtual en el país, es posible detectar la existencia de una empresa dedicada a la comercialización de soportes Cardboard para VR móvil. MOVIR se presenta como una iniciativa de democratización de las experiencias inmersivas, comercializando soportes económicos y ecológicos que pueden personalizarse para adaptarse a proyectos de distinta naturaleza.

Referencias

- Domínguez, Eva (2013). Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción [Tesis Doctoral]. Facultad de Comunicación Blanquerna. Universidad Ramón Llull.

- Gifreu-Castells, A. (2016a). Inmersión en narrativas interactivas y transmedia. En F.

Irigaray, & D. Renó (comps.), Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas (págs. 55-69). Buenos Aires: Crujía.

- Gifreu-Castells, A. (2016b). Periodismo y documental: encuentros en la era transmedia. En F. Irigaray, & A. Lovato (comps.), (obra todavía sin título). Rosario: UNR Editora (en prensa).

- Irigaray, F. (2016a). Documental Transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray, & D. Renó (comps.), Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas (págs. 39-53). Buenos Aires: Crujía.

- Irigaray, F. (2016b). DocuMedia: Documentales multimedia interactivos en la periferia. El caso Calles Perdidas. En L. Luchessi, & L. Videla (comps.), Desafíos del periodismo en la sociedad del conocimiento (págs. 65-78). Viedma: Editorial UNRN.

- Realidad aumentada (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 17 de agosto de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada.

2.2.OBJETIVOS DEL PROYECTO (contribución al avance del conocimiento científico y tecnológico)

Objetivo general

- Dar cuenta de los aportes narrativos de las experiencias de Realidad Virtual y Realidad Aumentada en la Argentina en el campo de la no ficción.

Objetivos específicos

- Releva y mapear las producciones nacionales de contenido en el campo de no ficción que incluyan estrategias de Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

- Describir, clasificar y analizar usos actuales de los soportes para Realidad Virtual y aplicaciones par Realidad Aumentada.

- Identificar las variables que intervienen en la usabilidad de los dispositivos para el desarrollo de experiencias inmersivas.

- Evaluar los alcances y limitaciones del uso de estas interfaces en las experiencias de usuario.

- Reconocer las pautas metodológicas de desarrollo de guión, producción y posproducción de contenidos para Realidad Virtual y Realidad Aumentada realizadas por los productores.

2.3. METODOLOGÍA

Para este proyecto se diseñará un abordaje metodológico múltiple que comprenderá tanto momentos crítico-interpretativos como, así también, momentos analíticos en los que se estudiarán casos concretos que resulten significativos para el análisis que se delimitarán en la fase inicial del proyecto.

Una estrategia de triangulación se la considera como la más adecuada y es entendida como un plan de acción que permite superar los sesgos propios de una determinada metodología, el proceso de múltiple triangulación, se da cuando los investigadores combinan en un mismo trabajo varias observaciones, perspectivas teóricas, fuentes de datos y metodologías. (Vasilacchis de Gialdino, 1992)

Se atenderá, especialmente, a la metodología cualitativa, porque mientras la cuantitativa busca verificar la regularidad en la que se producen los eventos o, en los que casos que existen en la realidad, encontrar tendencias, sacar la media de la repetición de los eventos, la perspectiva cualitativa pretende encontrar lo distinto, lo propio, lo que diferencia aquello que estamos explorando del conjunto que está integrando. (Orozco Gómez, 1996)

En la primera instancia se contempla una primera etapa de relevamiento de obras de no ficción y revisión bibliográfica que nos permita aproximarnos al estado del arte de estos tipos de narración, para luego determinar un marco teórico conceptual como punto de partida esencial para analizar los alcances y limitaciones del uso de las diversas interfaces en las experiencias de usuario, identificando las variables que intervienen en la usabilidad de los dispositivos para el desarrollo de experiencias inmersivas.

En segunda instancia, se seleccionarán los casos de estudio y se construirá la batería de test y evaluaciones cualitativas para utilizar en laboratorio con aplicaciones de Realidad

Aumentada y dispositivos inmersivos de Realidad Virtual sobre los perfiles de usuarios que determinaremos en esta etapa.

Por último, vale aclarar que para el abordaje de los casos se emplearán herramientas digitales acordes al proceso emergente que Berry (2011) denomina como giro computacional en el marco del campo de las Humanidades Digitales.

Referencias

- Berry (2011) *The philosophy of software (...)*. London: Palgrave Macmillan
- Orozco Gómez, G. (1996). *La Investigación en Comunicación desde la perspectiva Cualitativa*. La Plata: Ed. EPC.
- Vasilachis de Gialdino, I. (1992). *Métodos Cualitativos. I. Los problemas teórico-epistemológicos*. Buenos Aires: CEAL.

2.4. INFRAESTRUCTURA DISPONIBLE EN LA UNIDAD EJECUTORA

La infraestructura disponible es la existente en la Facultad de Ciencia Política y RR.II., tanto por el Centro de Estudios e Investigaciones en Comunicación y Cultura como la Maestría / Especialización en Comunicación Digital Interactiva.

Así mismo se prevé para las pruebas de laboratorio con aplicaciones de Realidad Aumentada y los dispositivos para Realidad Virtual la utilización de las instalaciones y equipamientos de la Dirección de Comunicación Multimedial, de la Secretaría de Comunicación y Medios de la UNR, unidad especializada en la producción y desarrollo de narrativas transmediales inmersivas.

2.5. BIBLIOGRAFIA

- Amar, George (2011). *Homo Mobilis: la nueva era de la movilidad*. Buenos Aires: La Crujía.
- Berenguer, Xavier (2004). Una dècada d'interactius. *Temes de Disseny*, 21. 30-35.
- Boj, C., & Díaz, D. (2013). Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. *Arte y Políticas de Identidad "Imagen multimedia, contextos expandidos"*, 9, 129-147. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://revistas.um.es/api/article/view/191871/158561>
- Carlón, Mario y Scolari, Carlos (comps.) (2012). *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía.
- Domínguez, Eva (2013). *Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción [Tesis Doctoral]*. Facultad de Comunicación Blanquerna. Universidad Ramón Llull.
- Frances i Domènec, Miquel, Llorca Abad, Germán y Peris Blanes, Àlvar (coords.) (2015). *La televisión conectada en un entorno transmedia*. Barañain: EUNSA
- Gaudenzi, Sandra; BBC Taster; Helios Design Labs (2015). *Digital Me*. <https://digitalme.heliosdesignlabs.com/#!/intro>
- Gaudenzi, Sandra. (2012) *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary (tesis doctoral)*. Londres: University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies.
- Gifreu-Castells, Arnau (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. UOC Press. Barcelona: Editorial UOC.
- Igarza, Roberto (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Igarza, Roberto (2012). *Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad*. Buenos Aires: Mimeo.
- Irigaray, Fernando y Renó, Denis (comps.) (2016). *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires: Crujía.
- Irigaray, Fernando y Lovato, Anahí (eds.) (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Luchessi, Lila y Videla, Luciano (comps.) (2016). *Desafíos del periodismo en la sociedad del conocimiento*. Viedma: Editorial UNRN.
- Moloney, Kevin. (2011) *Porting transmedia storytelling to journalism*. [Trabajo de maestría]. Denver: University of Denver.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Nichols, Bill (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Renó, Denis, Campalans, Carolina, Ruiz, Sandra y Gosciola, Vicente (eds.) (2013). *Periodismo transmedia: miradas múltiples*. Bogotá: Editorial UdR.

- Roitberg, Gastón y Piccato, Franco (2015). Periodismo disruptivo. Dilemas y estrategias para la innovación. Buenos Aires: La Crujía.
- Rubio-Tamayo, J. L., G rtrudix Barrio, M. (2016). Realidad Virtual (HMD) e Interacci n desde la Perspectiva de la Construcci n Narrativa y la Comunicaci n: Propuesta Taxon mica. Icono 14, volumen 14 (2), pp. 1-24. doi: 10.7195/ri14.v24i2.965.
- Scolari, Carlos (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- Aromaa, S., & V  n nen, K. (2016). Suitability of virtual prototypes to support human factors/ergonomics evaluation during the design. Applied Ergonomics, 56, 11-18.
- Gonz lez  spera, A., Ch vez Hern ndez, G. (2011). La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje. Un caso en la educaci n superior. Icono 14 (122-137)
- Guerrero, C. D. Q., Ballen, E. L. S., & Manrique, W. J. S. (2015). Dise o de un prototipo de sistema de realidad virtual inmersivo simplificado. Ciencia e Ingenier a Neogranadina, 18(1), 35-50.
- Moreno Toledano, L. y Rogel Villalba, E. (2016). La simulaci n de la cultura a trav s de los mundos virtuales. El caso de Second Life: un acercamiento al potencial representacional, narrativo y ret rico en las nuevas culturas medi ticas, Icono 14, volumen (14), pp. 1-25.
- Otero Franco, A., Flores Gonz lez, J. (2011). Realidad Virtual, un medio de comunicaci n de contenidos: Aplicaci n como herramienta educativa y factores de dise o e implantaci n en espacios p blicos. Icono 14 (185-211).

3. IMPACTO DEL PROYECTO

3.1. CONTRIBUCI N A LA FORMACI N DE RECURSOS HUMANOS

El proyecto est  conformado por docentes de la c tedra de Seminario de Integraci n y Producci n de 5to a o de la Licenciatura en Comunicaci n Social, miembros de la C tedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia del Instituto de Cooperaci n Latinoamericana (ICLA) de nuestra universidad y que est n realizando sus trabajos de tesis de la Maestr a en Comunicaci n Digital Interactiva.

Este grupo de investigadores conforma adem s el equipo de la Direcci n de Comunicaci n Multimedia de la UNR, con experiencia en proyectos de no ficci n audiovisuales, multimedia, interactivos, transmediales y para dispositivos m viles, con vasta experiencia y reconocimiento nacional e internacional, como el premio Rey de Espa a al periodismo digital (Espa a), el premio Nuevo Periodismo CEMEX+FNPI (Colombia-M xico), Premio Fopea (Argentina).

3.2. CONTRIBUCI N AL DESARROLLO ECON MICO Y SOCIAL

Los procesos de convergencia redefinen los modos de producci n y las formas narrativas, cambiando las rutinas laborales de nuestros  mbitos profesionales y los tipos de consumo de contenidos. Esto hace que necesitemos redefinir nuestras capacidades, desarrollar nuevas destrezas y aprender en forma continua.

Este estudio contin a la l nea sobre investigaci n en nuevas narrativas del proyecto "Narrativas Transmedia en Proyectos Documentales" desarrollado entre el 2013 y el 2016.

3.3. PERSPECTIVAS DE TRANSFERENCIA DE RESULTADOS

- Presentaci n a congresos, foros, festivales.
- Aplicaci n pr ctica en proyectos de no ficci n, que incorporen experiencias de realidad aumentada y/o de realidad virtual, realizadas por #DCMteam | Producciones Transmedia, productora de la universidad, de la que los investigadores son parte del equipo de trabajo.
- Publicaci n en revistas indexadas.
- Publicaci n de libro sobre el dise o y la producci n de proyectos transmedia inmersivos de no ficci n.
- Publicaci n de libro multiplataforma sobre nuevas perspectivas de escritura de gui n para producciones inmersivas.
- Aplicaci n de los resultados en los m dulos Narrativas Transmedia, Laboratorio I: I+DOC - Webdocs y documentales transmedia y Narrativas Inmersivas y Realidad Virtual, de la Maestr a en Comunicaci n Digital Interactiva y el Seminario de Integraci n y Producci n de la Licenciatura en Comunicaci n Social.
- Webisodios documentales sobre t picos de las narrativas inmersivas.
- Taller de capacitaci n profesional a trav s de la C tedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia y la Maestr a en Comunicaci n Digital Interactiva.

6.1. INTEGRACI N DEL EQUIPO DE TRABAJO

APELLIDO Y NOMBRE: Irigaray Fernando Guillermo
FUNCIÓN DENTRO DEL PROYECTO: Director

APELLIDO Y NOMBRE: Luchessi Lila Edith
FUNCIÓN DENTRO DEL PROYECTO: Codirector

APELLIDO Y NOMBRE: Moreno Maria Gisela
FUNCIÓN DENTRO DEL PROYECTO: Integrante

APELLIDO Y NOMBRE: Lovato Anahí María
FUNCIÓN DENTRO DEL PROYECTO: Integrante

APELLIDO Y NOMBRE: Patricio Irisarri
FUNCIÓN DENTRO DEL PROYECTO: Auxiliar