

# Diseño, Arte y Transmedia II

## Prólogo Cuaderno 224

Proyecto de Investigación –incubado durante el período  
2023-2024– por la Facultad de Diseño y Comunicación de la  
Universidad de Palermo (UP, Argentina)

Daniela V. Di Bella<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El presente trabajo de investigación es continuidad del Proyecto Diseño, Arte y Transmedia I, Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°187, 2022-2023. Sostiene al igual que el proyecto anterior que los distintos sectores educativo, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional y cultural, entre otros, han mediatizado gran parte de sus procesos de ejecución, se apoyan en herramientas de todo tipo, múltiples plataformas, soportes y canales, donde arte y diseño trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para realizar proyectos a partir de la construcción colectiva, siendo estos cada vez más orgánicos, ramificados, participativos, inclusivos, al igual que complementarios para llegar a niveles 360° como la transmedia. En el mejor de los casos, la transmedia se utiliza para crear obras creativas y polifacéticas, cuyas historias y narrativas envolventes y atractivas, muchas veces implican la colaboración entre múltiples actores, artistas, productores de medios y profesionales, que permitiría una mayor libertad formal, siendo que difumina las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, donde las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos.

Este proyecto invita a la presentación de una reflexión, un análisis, una experiencia, un caso problema, u otro, que se adentre en las problemáticas específicas de la intersección entre el arte, el diseño y las nuevas tecnologías/medios de comunicación, que abordan propuestas inmersivas, multisitio y en red de narración transmedia, acciones que permiten e instrumentalizan plataformas y formatos en vivo y digitales, incluidos las redes sociales, la realidad aumentada y virtual, la tecnología háptica y digital, el mapeo visual y de audio, la interacción humana y la AI, los algoritmos y los dispositivos de ampliación corporal y sensorial.


**Palabras clave:** Diseño - Arte - Arte contemporáneo - Experiencias Transmedia - Arte multiplataforma - Arte interactivo - Arte digital - Comunicación - Medios digitales

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 21-22]

La presente Edición (224) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Diseño, Arte y Transmedia”, dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), se inscribe en la Línea de Investi-

gación (6) Convergencia, Diálogos e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias y contiene los resultados del presente Proyecto de Investigación.

---

<sup>(1)</sup> **Daniela V. Di Bella**, nacida en Buenos Aires, Argentina, es Arquitecta (Universidad de Morón, Argentina) con una Especialización en Diseño Arquitectónico (misma casa de estudios), Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Candidata a Doctora (*a nivel de Tesis*) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, futuro y teoría del Diseño y la Arquitectura, sus vínculos con la transición y la sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Es parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design (TD)* del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Con experiencia de más de 30 años en gestión y producción editorial, edición científico-técnica, diseño y dirección de arte, diseño fotográfico y arquitectura publicitaria. Autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias y publicaciones nacionales e internacionales, curadora de muestras de arte y publicaciones de diseño, jurado en eventos científicos y culturales.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

La presente publicación es el resultado del Proyecto de Investigación colaborativo incubado durante el período 2023-2024– por la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina).

El presente Proyecto se denomina **Diseño, Arte y Transmedia II**, y se inscribe dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño<sup>1</sup>.

La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo la Facultad de Diseño y Comunicación –a través de su Incubadora– ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño.

Este proyecto es continuación del Proyecto **Diseño, Arte y Transmedia I** cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°187 (2022-2023), realizado entre la Universidad Autónoma de Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) y el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina), y que fueron presentados en el Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño en Julio de 2023, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación.

A través de este Proyecto de Investigación y los muchos otros desarrollados por las 26 Líneas de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño<sup>2</sup> de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan contenidos, objetivos e intenciones con los de la Maestría en Gestión del Diseño<sup>3</sup>, en relación con el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño.

## **Diseño, Arte y Transmedia II**

Las distintas áreas de acción humanas han mediatizado gran parte de sus procesos, el arte como el diseño son parte de esta mediatización, y se ven atravesados con otras disciplinas en la realización de proyectos colectivos y participativos, hiperconectados, multi-pantalla, insertos en redes sociales (Castells, 2009) constituyendo un nuevo escenario audiovisual, digital e interactivo (Manovich, 2005; Scolari, 2013: 1025-1056). La convergencia de distintos sistemas de medios, herramientas, soportes, canales y plataformas como la web con sus servicios, alteraron los espacios de creación, circulación y difusión (Jenkins 2008, 1992); han evolucionado los conceptos de narrativa tradicional y sus vínculos con los contenidos y sus sistemas de significación (Scolari, 2009); ofrecen diferentes perspectivas de representatividad, identificación social, producción y entretenimiento (Jenkins, 2010: 943-958.); resitúan el lugar, implicación y protagonismo de los consumidores y audiencias (Scolari, 2015: 24-26); colaboran con la creación de distintos tipos de colectivos y comunidades partícipes activos del fenómeno narrativo; avanzan sobre la idea de experiencia y/o universo expansivo, inmersivo, ficcional y lúdico del videojuego (Gifreu-Castells, 2016: 48-62; Raybourn, 2012: 6-12); informan de la infomediatización y la apendicularidad social a dispositivos e interfaces (Scolari, 2015; Robinson, 2015); en tanto también permiten y contribuyen con la accesibilidad y democratización del conocimiento (Alper y Herr-Stephenson, 2013: 366-369), revelan la necesidad de una alfabetización transmedia para explorar nuevos y mejores caminos del aprendizaje (Scolari, 2016: 13-23; Scolari 2018; Rodrigues y Bidarra, 2014: 42-48) y se instalan entre los mecanismos transformadores de la sociedad (Jenkins *et al.*, 2016), entre otros.

El presente Proyecto continúa el camino de indagaciones, enfoques y transversalidad de los aspectos creativos del Arte, el Diseño, la Comunicación y las Tecnologías –iniciadas en el Cuaderno N°187– en su concreción de casos que se adentran en las problemáticas de la intersección entre el arte, el diseño y las nuevas tecnologías/medios de comunicación, que abordan propuestas inmersivas, multisitio y en red de narración transmedia, acciones que permiten e instrumentalizan plataformas y formatos en vivo y digitales, incluidas las

redes sociales, la realidad aumentada y virtual, la tecnología digital, el mapeo visual y de audio, la interacción humana y la AI, los algoritmos y los dispositivos de ampliación corporal y sensorial. El campo de la transmedia se instala desde la Gestión de Diseño en la creación y producción de proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias a través de la combinación de múltiples formas de medios, para distinto tipo de audiencias cuyo comportamiento diversificado y cambiante se va actualizando conforme a un profundo cambio cultural que transforma a los espectadores en participantes activos de la interacción, alentado por diferentes accesos a experiencias, información, conexiones, contenidos, representatividad y entretenimiento.

Se presenta en esta oportunidad los aportes colaborativos de 29 Profesionales Investigadores/as, y Académicos/as, pertenecientes a Universidades e Instituciones Educativas de notable prestigio provenientes de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, México y Perú, mayormente involucrados en las áreas de la Creación y Producción de Diseño y Artes Visuales, Comunicación y Diseño Transmedia, Diseño Digital, UX y de Información, la Educación en sus múltiples vertientes, la Pedagogía, la Investigación, la Innovación y la Gestión de Diseño en sus distintos campos de aplicación.

El presente volumen contiene dieciocho resultados de investigación pertenecientes a Investigadores convocados por el Instituto de Investigación en Diseño, en el marco de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina).

Seguidamente se detallan de manera comentada los artículos de la presente edición organizados en tres grandes ejes conceptuales:

(a) **Educación y Alfabetización transmedia**, (b) **Convergencia, lenguajes, representación e identidad** y (c) **Comunicación digital, dispositivos, interfaces y tecnologías emergentes**

### **(a) Educación y Alfabetización transmedia**

(1) **Experiencia en la investigación: Exploración de las competencias transmedia en los estudiantes de diseño gráfico en una institución de educación superior** de Diego Alejandro Agudelo Ospina y Jenny Francelly Isaza López (Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia) quiénes abordan una experiencia transmedia en la educación para desarrollar competencias narrativas en estudiantes de Diseño Gráfico, a través de la utilización de un enfoque etnográfico, cuyos resultados revelaron avances significativos en habilidades narrativas, mediáticas, comunicativas, creativas y digitales entre los participantes de la experiencia; (2) **Producción transmedia: Explorando horizontes creativos en el programa de Diseño Visual** de César Augusto Arias Peñaranda (Universidad de Caldas, Manizales, Colombia), quien desde una mirada analítica estudia la relación de la producción transmedia y el programa de Diseño Visual en la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia), con el fin de introducir a los estudiantes al universo transmedia y en la exploración de sus posibilidades creativas. Resulta relevante, que el programa de Diseño Visual, tiene la oportunidad de jugar un papel crucial al capacitar a los estudiantes para abordar este desafío, fomentando la creatividad y la resolución de problemas en distintos

ámbitos de la sociedad; (3) **Evaluación transmedia en educación, en tiempos de la IA y el chat GPT** de Carla Montoya (Escuela de Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, Argentina), quién presenta y conceptualiza un modelo de “evaluación transmedia” a partir del análisis de un *corpus* de proyectos de narrativa transmedia, que relevan experiencias de docentes de inglés, francés y portugués. Su objetivo refiere un aporte al campo disciplinar específico de la educación y el diseño transmedia, en contextos de la IA, las herramientas OpenAI y Chat GPT que están transformando el panorama cultural y social con un particular impacto sobre la educación; (4) **Las posibilidades educativas de los recursos transmedia en entornos híbridos** de María Celeste Marrocco (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina), quién explora la transformación del paradigma educativo desde la transmedia, haciendo foco sobre los estudiantes. Para ello presenta una serie de experiencias pedagógicas que fusionan narrativas transmedia y gamificación, revelando cómo los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje, donde la interdisciplinariedad emerge conectando disciplinas y preparando a los estudiantes para desafíos del mundo real; (5) **Diseño de elementos interactivos: acercamiento al metaverso en la educación superior en la Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia** de Jorge Andrés Rodríguez Acevedo, Luisa Fernanda Hernández Gallego y Andrés Adrián Martínez Carmona (Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia), quiénes analizan la relevancia del diseño particularmente enfocado sobre el emergente desarrollo del metaverso desde una aproximación metodológica cualitativa, y una estrategia de investigación-creación. A través de ejercicios exploratorios van consolidando las ideas del ambiente virtual y la evidencia del proceso creativo de conceptualización de elementos interactivos en el contexto educativo y empresarial del contexto de Medellín (Colombia) utilizando la metodología de diseño proyectual; (6) **Mundos ilustrados: Creación inmersiva con software y aplicaciones asequibles** de Milagros Montalvo Zegarra (Instituto de Educación Superior IDAT e Instituto SISE, Perú) quién presenta un proyecto de exploración para la carrera de Diseño Gráfico del Instituto IDAT (Lima-Perú), cuyo propósito se centra en brindar herramientas asequibles a los estudiantes para que con otras alternativas de creación –por fuera de la adquisición de softwares y equipos especializados– y basados en los conceptos básicos de la realidad virtual, ilustración, arte inmersivo y narrativas visuales y los softs con los que se encuentran familiarizados, puedan generar propuestas de ilustración en VR que logren diferenciación y posicionamiento profesional; (7) **Visualizaciones científicas: Acercamiento de estrategia metodológica para el desarrollo de ilustraciones científicas mediante herramientas digitales del diseño, desde la experiencia de un curso optativo. Universidad Nacional, Costa Rica** de Wilfredo Alexis Bustamante Rodríguez (Universidad Nacional, Costa Rica) quien propone un ejercicio reflexivo y un enfoque metodológico, basado en la experiencia de un curso optativo de ilustración científica y su integración con herramientas digitales de diseño, en tanto que analiza los retos sobre el potencial en el desarrollo de ilustradores tanto en las áreas de especialización del diseño como de las ciencias; (8) **Psicología y uso del color: Transformación, reinterpretación y creación de nuevos significados sociales** de Guillermo Sánchez Borrero (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador), quién presenta una parte de un Estudio sobre la preferencia y significado del color en jóvenes universitarios de Quito-Ecuador, cuyo objetivo es identificar la relación entre la preferencia y el significado de los colores en el

contexto ecuatoriano. La investigación parte de la idea de que la percepción del color tiene un fuerte arraigo cultural, y pretende identificar los colores propios de la cultura ecuatoriana, evaluar su reconocimiento e impacto en la población juvenil, poner en discusión las investigaciones sobre la percepción del color de carácter eurocentrista, en pos de una educación hacia la alfabetización visual más cercano al contexto que permita demostrar la necesidad de hacerlo y contrastar con la referencia europea.

## **(b) Convergencia, lenguajes, representación e identidad**

(9) **Memética y estética: El poder de la imagen** de Jeans Reyes Cea (Universidad Austral, Chile), quién estudia e investiga los medios de difusión de ideas y discursos mediante el uso de símbolos e imágenes fácilmente reconocibles por el receptor, el *meme*, y los procesos de viralización en la red, la que modela y refleja las dinámicas de significación de la sociedad actual. Entiende al *meme* como un fenómeno social que tiene la capacidad de condensar información y transmitirla masivamente en un entorno donde los procesos de significación se encuentran truncados, interpretados, apropiados y resignificados continuamente y enmascaran procesos de construcción identitarias; (10) **La interacción metafórica en representaciones gráficas en la divulgación científica** de Esmeralda Itzel Álvarez Contreras (Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México), quien analiza y estudia los recursos metafóricos en las representaciones gráficas de divulgación científica a través del análisis de la metáfora desde una dimensión epistemológica, retórica y semiótica. A partir de un enfoque documental y cualitativo, analiza la interacción entre las unidades de significación de forma y de contenido y los elementos de unidades morfológicas en las representaciones gráficas de divulgación, y revela que la metáfora que actúa en los modelos científicos analizados tiene un desempeño de índole cognitivo y conceptual basada en la interacción integral entre las relaciones de abstracción de sus signos plásticos; (11) **La sinergia entre literatura e ilustración en el universo gótico de Victoria Francés** de Jessica Blanco Marcos (Universidad de Diseño y Tecnología en Madrid, España) quién estudia las ilustraciones, diseños y novelas gráficas de Victoria Francés, una ilustradora valenciana que salta a la fama con la trilogía *Favole* en 2004. Pretende abrir el diálogo al análisis de la producción de esta artista española donde convergen literatura, diseño e ilustración según distintos tropos clásicos del género literario, como la heroína gótica y la vampiresa, con la influencia del romanticismo gótico, las pinturas prerrafaelitas, el simbolismo y la tradición literaria de Edgar Allan Poe, Charles Baudelaire, Bram Stoker, entre otros; (12) **Transmedia, Teatro y Escenografía** de Alicia Vera y Miguel Nigro (Universidad Nacional de las Artes y Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, Argentina), quienes aplican la narrativa transmedia al teatro, los componentes de la obra y la escenografía, donde se difuminan las fronteras entre realidad-ficción, la historia se vuelve inmersiva y se reemplaza el rol del espectador pasivo por el de cocreador del acontecimiento. Reflexionan cómo la transmedia revela una capacidad comunicativa de la imagen física promovida al plano interactivo que presenta nuevos desafíos para el diseño y el proyecto escenográfico; (13) **Comunicación multimodal: Formas de entender la expresión identitaria, según criterios históricos** de Jaime Ricardo Cortés Quintero (Servicio Nacional de Aprendizaje

e Instituto Departamental de Bellas Artes, Colombia), quién a partir de un recorrido histórico visual tiene por objeto expresar el entrecruzamiento del arte y el diseño y sus procesos transformativos. Se enfoca en cómo los canales expresivos tradicionales de las comunicaciones, han dado un rotundo giro vehiculizadas por lenguajes multisensoriales y medios transmediales cuyas narrativas trascienden fronteras, acortan distancias, y el conocimiento y los contenidos se distribuyen bajo estrategias multimodales, mientras los recursos de arte mediático siguen avanzando hacia lugares insospechados; (14) **Ser diseñador gráfico** de Ricardo José Barbosa Olimpio (Facultad Méliès, San Pablo, Brasil), quién discute los conceptos que caracterizan al diseñador gráfico y las prácticas de diseño destinadas a resolver problemas de diversos niveles de complejidad en la creación de mensajes visuales innovadores y asertivos. Hace referencia a la expansión del campo del diseño gráfico promovida por la cultura de la globalización que acelera progresivamente a los sectores de producción y los accesos a la información, donde los lectores y las audiencias son cada vez menos literales y requieren mensajes de calidad, envolventes, atractivos, persuasivos, imaginativos, entretenidos y dramáticos, convirtiéndose en lectores y audiencias inmersivas.

### (c) Comunicación digital, dispositivos, interfaces y tecnologías emergentes

(15) **Gemelos digitales, metaverso y cognición mediada. Sistemas de captura para el desarrollo de ambientes digitales** de Jesús Alejandro Guzmán Ramírez y Edwin Mauricio Hincapié Montoya (Escuela de Artes y Humanidades, Universidad EAFIT, Colombia), quienes analizan como los sistemas de captura y respuesta a interacciones en tiempo real logran una experiencia cada vez más inmersiva y realista, aspecto que se vuelve relevante para la interacción social y la representación de comportamientos humanos naturales en el entorno digital especialmente el metaverso. Plantean como el concepto de metaverso, se presenta como un mundo paralelo de niveles digitales que permiten al ser humano migrar o hibridarse en mundos digitalizados donde los sistemas de captura digital 3D pueden desempeñar un papel crucial para dar vida a los avatares, personajes y escenografías dando paso a la exploración de conceptos futuristas y visiones audaces de la interacción entre la humanidad y la tecnología; (16) **Comunicación, diseño y IoT: Perspectivas para la interfaz gráfica con diseño de voz** de Everaldo Pereira, Ana Paula Scabello Mello, Flávia Janine Rosante Beo, Rafael Angel Bordenabe, Daniel Djinishian de Briquez e Ivy Abreu Brandt (Instituto Mauá de Tecnología, Brasil), quienes –siguiendo el enfoque de la *Design Science Research*– abordan la temática de la comunicación, el diseño y el Internet de las cosas (IoT), centrándose en el desarrollo de una interfaz gráfica con asistente de voz (skill) destinada al dispositivo Echo Show con sistema Alexa. Su objetivo principal es ahondar en los conceptos de Internet de las cosas como medio, basándose en investigaciones previas, aplicando el pensamiento de diseño, y el Interaccionismo Simbólico; (17) **Influenciadores centennials: Generación de nuevos paradigmas a través del uso de teléfonos inteligentes** de Sebastián Valencia Zamora (Universidad de Caldas, Colombia), quién presenta un avance y antecedentes investigativos que han aportado al estado del arte del proyecto después de dar un viraje a los objetivos. El Proyecto analiza la comunicación y mensajes de los *influencers* –parte de la generación *centennials* o Generación Z– con el objetivo de estudiar



los contenidos y herramientas de creación con teléfonos inteligentes, con la intención de generar un insumo práctico y conceptual que permita estructurar una estrategia de alfabetización digital y formación de públicos; (18) **Diseño de Interfaces digitales en las emociones del usuario: Parámetros importantes para un diseño efectivo** de Alejandra Maricela Gallardo Cárdenas (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador), quién a través de un enfoque de análisis crítico, cuantitativo y cualitativo, propone una guía básica del proceso de Diseño de Interfaces aplicando Diseño emocional para crear experiencias más significativas y memorables que produzcan conexiones emocionales positivas, además de la fusión de las etapas del UX equilibrando las emociones deseadas con la usabilidad y funcionalidad, experiencia y satisfacción de usuario.

Para finalizar quiero agradecer a los/as Profesionales, Académicos/as, Investigadores/as convocados en esta oportunidad y que han participado con sus Investigaciones representando a sus Universidades e Instituciones Educativas, áreas de experiencia y desarrollo académico, dentro del presente Proyecto de Investigación.

## Notas

1. Incubadora de Proyectos de Investigación. Disponible en [https://www.palermo.edu/dyc/instituto\\_investigacion/incubadora.html](https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/incubadora.html)
2. Programa de Investigación en Diseño. Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/investigacion\\_desarrollo\\_diseno\\_latino/index.html](https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html)
3. Maestría en Gestión del Diseño. Disponible en: [https://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/](https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/)

## Referencias bibliográficas

- Alper, M y Herr-Stephenson, R (2013) Transmedia Play: Literacy Across Media. En *Journal of Media Literacy Education* (pp.366-369).
- Castells, M. (2009) *El poder en la sociedad red*. Comunicación y poder, España: Alianza.
- Jenkins, H, Ito, M y Boyd, D (2016) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity.
- Jenkins, H (2010) Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum*, 24(6) (pp. 943-958).
- Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Gifreu-Castells, A (2016) Elementos para generar inmersión en la narrativa interactiva y transmedia. En Irigaray F y Renó D, *Transmediaciones. Futuribles*. Buenos Aires: Parmenia Grupo Editorial (pp. 48-62).



- Manovich, L (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Paidós.
- Raybourn, E M (2012) Beyond serious games: Transmedia for more effective training and education. En Bruzzone, Buck, Longo, Sokolowski and Sottolare (Ed), Proceedings of the International Defense and Homeland Security Simulation Workshop 2012 (pp. 6-12). Genova: Dime Università di Genova.
- Rodrigues P, Bidarra J (2014) Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 9(6) (pp. 42-48).
- Robinson, L (2015) Multisensory, Pervasive, Immersive: Towards a New Generation of Documents. *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66(8) (pp. 1734-1737).
- Scolari, Carlos (2018) Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación* 103 (pp. 13-23)
- Scolari, Carlos (2015) Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. En *Palabra Clave*, 18 (4) (pp. 1025-1056).
- Scolari, Carlos (2015) La hora del prosumidor. *El Cactus* 4(4) (pp. 24-26).
- Scolari, Carlos (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, Carlos (2009) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

---

**Abstract:** This research work is a continuation of the Design, Art and Transmedia I Project (Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°187, 2022-2023). Like the previous project, it maintains that the different educational, labour, business, economic, social, communicational and cultural sectors, among others, have mediated a large part of their execution processes, relying on tools of all kinds, multiple platforms, supports and channels, where art and design work together and with other disciplines to carry out projects based on collective construction, these being increasingly organic, ramified, participative, inclusive, as well as complementary to reach 360° levels such as transmedia. In the best of cases, transmedia is used to create creative and multifaceted works, whose engaging and engaging stories and narratives often involve collaboration between multiple actors, artists, media producers and professionals, which would allow greater formal freedom, blurring the boundaries of media, genres and disciplines, where the forms of mediation in their traditional and digital formats can be expressed in their diversity, intertwining, interaction, languages and translation of different types of content.

This project invites the submission of a reflection, analysis, experience, case study, or other (in English) that addresses specific issues at the intersection of art, design and new technologies/media that address immersive, multi-site and networked transmedia storytelling proposals, actions that enable and instrumentalise live and digital platforms and formats, including social networks, augmented and virtual reality, haptic and digital technology, visual and audio mapping, human interaction and AI, algorithms, and body and sensory augmentation devices.

**Keywords:** Design - Art - Contemporary Art - Transmedia Experiences - Multiplatform Art - Interactive Art - Digital Art - Communication - Digital Media

**Resumo:** Este trabalho de pesquisa é uma continuação do Projeto Design, Arte e Transmídia I (Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°187, 2022-2023). Como o projeto anterior, ele sustenta que os diferentes setores educacionais, laborais, empresariais, econômicos, sociais, comunicacionais e culturais, entre outros, midiaticizaram grande parte de seus processos de execução, contando com ferramentas de todos os tipos, múltiplas plataformas, suportes e canais, onde a arte e o design trabalham juntos e com outras disciplinas para realizar projetos baseados na construção coletiva, sendo estes cada vez mais orgânicos, ramificados, participativos, inclusivos, bem como complementares para alcançar níveis de 360°, como a transmídia. No melhor dos casos, a transmídia é usada para criar obras criativas e multifacetadas, cujas histórias e narrativas envolventes e cativantes muitas vezes envolvem a colaboração entre múltiplos atores, artistas, produtores de mídia e profissionais, o que permitiria uma maior liberdade formal, borrando as fronteiras de mídias, gêneros e disciplinas, onde as formas de mediação em seus formatos tradicionais e digitais podem ser expressas em sua diversidade, entrelaçamento, interação, linguagens e tradução de diferentes tipos de conteúdo.

Este projeto convida à apresentação de uma reflexão, análise, experiência, estudo de caso ou outro (em inglês) que trate de questões específicas na interseção de arte, design e novas tecnologias/mídia que abordem propostas de narrativas transmídia imersivas, em vários locais e em rede, ações que habilitem e instrumentalizem plataformas e formatos ao vivo e digitais, incluindo redes sociais, realidade aumentada e virtual, tecnologia háptica e digital, mapeamento visual e de áudio, interação humana e IA, algoritmos e dispositivos de aumento corporal e sensorial.

**Palavras-chave:** Design - Arte - Arte contemporânea - Experiências transmídia - Arte multiplataforma - Arte interativa - Arte digital - Comunicação - Mídia digital

---