

Teoria i Història de la Comunicació Interactiva

2014/2015

Codi: 103046

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	1

Professor de contacte

Nom: Emilio Fernández Peña

Correu electrònic: Emilio.Fernandez@uab.cat

Utilització de llengües

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: Sí

Prerequisits

No hi ha Prerequisits.

Objectius

Els principals objectius d'aquesta assignatura són conèixer:

- Els principis teòrics associats a la interactivitat.
- L'evolució històrica de la comunicació interactiva i les seves aplicacions.
- El fonament de l'arquitectura i l'organització dels sistemes interactius a partir de l'evolució conceptual i tecnològica.
- La incidència de la interactivitat a les diferents indústries culturals.
- Conèixer el llenguatge, lògiques interactives i argumentals dels videojocs.
- Aprendre a analitzar xarxes socials mitjançant programari apropiat.
- Analitzar aplicacions i experiències de comunicació interactiva paradigmàtiques en el seu context històric i social.

Competències

- Aplicar el pensament científic amb rigor.
- Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de productes comunicatius.
- Contextualitzar els mitjans audiovisuals i la seva estètica des d'una dimensió històrica.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
- Diferenciar les principals teories de la disciplina, els seus camps i les elaboracions conceptuals, així com el seu valor per a la pràctica professional.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea
- Gestionar el temps de manera adequada.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar el pensament científic amb rigor.
2. Aplicar els principis teòrics a l'anàlisi dels processos audiovisuals.
3. Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de productes comunicatius.
4. Conèixer l'evolució històrica dels mitjans audiovisuals.
5. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
6. Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
7. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
8. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
9. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
10. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
11. Gestionar el temps de manera adequada.
12. Identificar els fenòmens i plantejar els problemes teòrics relatius a la comunicació audiovisual.
13. Identificar les interaccions entre la història, l'estètica i la comunicació audiovisual.

Continguts

1. Introducció històrica: la cultura i el concepte d'interactivitat.
2. Els nous mitjans: interactivitat i trets diferencials.
2. La cultura de la participació dels públics.
3. El llenguatge dels nous mitjans.
4. Els videojocs: interactivitat, connectivitat, temes i arguments.
5. Cultura i anàlisi de xarxes socials.
6. Privacitat, megadata i Gran Germà.

Metodologia

Els seminaris consistiran en la lectura i debat amb el professor de lectures per part dels alumnes i en treballs pràctics d'anàlisis d'aplicacions interactives, videojocs i de xarxes socials.

El treball es desenvoluparà de forma individual o per parelles depenent del nombre total d'alumnes matriculats a l'assignatura. Aquests treballs podran ser de caràcter pràctic o teòric. En el primer cas els/les alumnes podran desenvolupar una aplicació interactiva per smartphone o tablet o bé crear un videojoc des del punt de vista de l'argument, del concepte d'interactivitat i d'idea de negoci i comercialització.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes magistrals	37,5	1,5	2, 4, 5, 6, 8
Seminaris	15	0,6	1, 2, 6, 8, 9, 12, 13

Tipus: Supervisades

Tutories	7,5	0,3	1, 3, 8
Tipus: Autònomes			
Estudi personal, lectura de textos i preparació de treballs	82,5	3,3	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13

Avaluació

ACTIVITATS DE REAVALUACIÓ

Es podran acollir els estudiants que acompleixin les següents condicions:

Que hagin obtingut una nota entre 4,5 i 4,9 a l'examen de teoria.

Els seminaris no seran susceptibles de reavaluació (una absència superior al 20% de les sessions és irrecuperable).

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen teòric i control de lectures	40%	3	0,12	1, 2, 4, 10, 12, 13
Seminaris	20%	1,5	0,06	1, 2, 4, 6, 8, 9, 12, 13
Treball	40%	3	0,12	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13

Bibliografia

Almiron, N.; Jarque, J. M. (2009). Mito, digitalismo y convergencia tecnológica: discursos hegemónicos y economía política. Quaderns del CAC. 31-31. Junio 2008-junio 2009.

<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&MzM%3D>

Ardévol, E.; Roig, A.; Gómez-Cruz, E.; San Cornelio, G. (2010). Prácticas creativas y participación en los nuevos media. Quaderns del CAC. 34.Vol XIII. Junio 2010.

<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&MzU%3D>

Barlow, J. P. (1996). A declaration of Independence of cyberspace.

<https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

Caro, L. (2012). Identidad mosaico. La encarnación del yo en las redes sociales digitales. Revista Telos. N. 91. Abril-Junio.

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/REVISTA/Dossier/DetalleArticuloTELOS_91T

García Cantero, J. (2012). Identidad híbrida en la era 'post-PC'. Revista Telos. N. 91. Abril-Junio.

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1266&idioma=es_ES&id=2012042611530002&ac

Kiousis, S. (2002). Interactivity: a concept explication. New Media & Society Vol4(3), pp. 355-383.

Lafrance, J.P. (2003). El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica. Quaderns del CAC núm. 15. Enero - abril 2003.

<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&OA%3D%3D>

Lessig, L. El código 2.0. (2009). Ed. Tráficantes de sueños

http://www.traficantes.net/index.php/trafis/content/download/25950/245538/file/codigo%202.0-completo_donaci

Monovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

Petit, M.; Rosés, J. (2003). TVC Multimèdia, polo de innovació en la producció audiovisual. Quaderns del CAC núm. 15. Enero -abril 2003.

<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&OA%3D%3D>

Prado, E.; Franquet, R.; Soto, M. T.; Ribes, X.; Fernández Quijada, D. (2008). Tipología funcional de la televisión interactiva y de las aplicaciones de interacción con el televisor. Revista ZER.

<http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3570>

Rogers, R. (2009). The End of the Virtual: Digital Methods, Amsterdam: Amsterdam University Press.

http://www.govcom.org/rogers_paris_medialab.pdf

Scolari, C.A. (2010). Ecología de los medios. Quaderns del CAC. 34.Vol XIII. Junio 2010.

<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&MzU%3D>

Winocur, R. (2012). Transformaciones en el espacio público y privado. La intimidad de los jóvenes en las redes sociales. Revista Telos. N. 91. Abril-Junio.

http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1266&idioma=es_ES&id=2012042611530001&ac