

## CURSO ACADÉMICO: 2007-2008

LICENCIATURA: Comunicación Audiovisual

CURSO: 4º

Código: 20799

Asignatura: Video y Televisión Interactivos

Tipo de asignatura: Optativa

Nº de créditos: 5

Profesora: Matilde Delgado

Cuatrimestre: 2º

### OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- Conocer las posibilidades de los medios interactivos y sus perspectivas de evolución
- Conocer las tendencias del sector de la comunicación audiovisual interactiva, con especial énfasis en la televisión e Internet.
- Conocer las nuevas posibilidades narrativas y tecnológicas para el desarrollo de ficción interactiva.
- Elaborar un proyecto de ficción interactiva.

### TEMARIO:

1. Interactividad y televisión: el binomio deseado
2. Multimedia interactivo: soportes y digitalización. La industria *offline*
3. Internet: un nuevo marco para la interacción
4. Lenguajes y técnicas para la interacción: del hipertexto al hipermedia
5. Ficción interactiva: tipología
6. Ficción interactiva: elementos

### BIBLIOGRAFIA

#### BÁSICA: (solo libros)

Bou, G., *El guion multimedia*, Madrid, Anaya Multimedia y U.A.B, 1997.

Folch, A. (1997), *Atrapats a Internet*, Barcelona, Empúries.

Landow, G. P. (comp, *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.

Murray, J. H., *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999.

Orihuela, J.L.y Santos, M.L., *Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de Proyectos de Comunicación interactiva*, Madrid, Anaya Multimedia, 1999.

### COMPLEMENTARIA: (solo libros)

- Aarseth, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Alvarez, J.M. (1997), *Imágenes de pago*, Madrid, Fragua.
- Barret, Ed. (comp) (1988), *Text, context and hypertext, writing with and for the computer*, Cambridge, The MIT Press.
- Bartolomé, A.R. (1990), *Video interactivo. Educación y Empresa*, Barcelona, Ediciones Técnicas Rede.
- Birkerts, S. (1999), *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*, Madrid, Alianza.
- Bolter, J.D. (1991), *Writing space the computer, hypertext, and the history of writing*, Hillsdale, N.J. Lawrence Erlbaum Associates.
- Bordwell, D. (1997), *La Narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós.
- Bousier, P. i Tafour, P.A. (1993), *La technologie multimédia*, Paris, Hermes.
- Casacuberta, D. (2003), *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*, Barcelona, Gedisa y Fundación Epsón.
- Castells, M. (1996), *La era de la información. La sociedad red*, vol. I, Madrid, Alianza, Segona edició.
- Chenet, A. (1992), *Elements pour la conception d'un système multimédia*, Paris, ADBS.
- Codina, Ll. (1996), *El llibre Digital. Una exploració sobre la Informació electrònica i el futur de l'edició*, Barcelona, Generalitat de Catalunya, Centre d'Investigació de la Comunicació.
- Cotton, B. (1993), *Understanding Hyermedia: from multimedia tu virtual reality*, London, Phaidon Press.
- Darley, A. (2002), *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Fidler, R. (1997), *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*, Buenos Aires, Ediciones Granica.
- Fine, G.A. (1983), *Shared Fantasy: Role-playing games as social worlds*, Chicago, University Press.
- Folch, A. (1997), *Atrapats a Internet*, Barcelona, Empúries.
- Garrand, T. (1997), *Writing for Multimedia*, Focal Press.
- Gates, B. (1995), *Camino al futuro*, Madrid, McGraw-Hill.
- Gess, R. (ed.) (1992), *After the book: writing literature writing technology*, Atlanta, Public Domai.
- Haro, I. (1997), "Gènesi, estructura i evolució dels sistemes d'interactivitat televisiva. Repercussions en el procés comunicatiu", treball d'investigació, Barcelona, Departament de Comunicació Audiovisual i de Publicitat. Exemplar

manuscrit.

Hayward, P. y Wollen, T. (1993), *Future visions: new technologies of the screen*, Londres, The Arts Council, BFI.

Heras, A.R. de las (1991), *Navegar por la información*, Madrid, Fundesco.

Huitema, C. (1995), *Internet... Una vía al futuro*, Barcelona, Eyrolles.

Landow, G. P. (1995), *Hipertexto la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós.

Larrègola, G. (1998), *De la televisión analógica a la televisión digital*, Barcelona, Cims.

Laufer, R. (1992), *Texte, hypertexte, hypermédia*, Paris, Presses Universitaires de France.

Laurel, B. (1993), *Computers as Theatre*, Nueva York, Addison-Wesley.

Majó, J. (1997), *Xips, cables i poder*, Barcelona, Proa.

Manovich, L. (2001), *The language of New Media*, Boston, The MIT Press.

Martin, J. (1985), *La sociedad telemática: el desafío del mañana*, Buenos Aires, Paidós.

Miege, B. (1992), *La sociedad conquistada por la comunicación*, Barcelona, Editorial PPU.

Mirabito, M. (1998), *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Gedisa.

Moreno, C. (1998), *Literatura e hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*, Madrid, UNED.

Naisbitt, J. (1991), *Megatendencias 2000*, Barcelona, Carvajal.

Negroponte, N. (1995), *El mundo digital*, Barcelona, Ediciones B.

Nelson, T. H. (1992), *Literary Machines 93.1*, Mindful Press, Sausalito (California).

Nora, D. (1995), *Les Conquerants du cybermonde*, París, Calmann-Lévy.

Nunberg, G. (comp) (1998), *El Futuro del libro ¿esto matará eso?*, Barcelona, Paidós.

Perez de silva, J. (2000), *La televisión ha muerto*, Barcelona, Gedisa.

Ramonet, I. (ed) (1998), *Internet, el mundo que llega. Los nuevos caminos de la comunicación*, Madrid, Alianza.

Ratzke, D. (1986), *Manual de los nuevos medios. El impacto de las tecnologías en la comunicación del futuro*, México D.F., Gustavo Gili.

Romera, J. y ot. (eds.) (1997), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor Libros.

Rouet, J.F. (ed) (1996), *Hypertext and cognition*, Mahwah Lawrence Erlbaum.

Shiller, H. (1996), *Aviso para navegantes*, Barcelona, Icaria.

Terceiro, J.B. (1996), *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*, Madrid, Alianza Editorial.

Toffler, A. (1992), *La tercera ola*, Barcelona, Plaza & Janés.

Trejo, R. (1996), *La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes*, Madrid, Fundesco.

Turkle, S.(1997), *La vida en la pantalla. La construcción de Identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.

Vouillamoz, N. (2000), *Literatura e hipermèdia*, Barcelona, Paidós.

Wolton, D. (2000), *Internet ¿y después?*, Barcelona, Gedisa.

Wyatt, A.L. (1996), *La magia de Internet*, México, MacGraw-Hill.

## METODOLOGIA DOCENTE:

### TEORIA

Se combinarán las clases magistrales con el análisis de casos.  
Se usarán diversas tecnologías audiovisuales.

### PRÁCTICAS:

Los alumnos dispondrán de las clases prácticas para la realización de su proyecto de curso. Estas prácticas se harán en el aula de informática y es necesario utilizar algunos programas de edición de web ((Flash, Dreamweaver), retoque fotográfico y de imágenes en general (Photoshop, Fireworks, etc), edición de video (Adobe Premiere) y otros. Además, se facilitará a los estudiantes lo necesario, si hace falta, para la grabación de video, la captura de imágenes, el escaneo de fotografías, etc.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Los alumnos distribuidos en grupos han de realizar un proyecto de ficción interactiva para Internet. El proyecto consta de dos partes:

- Descripción del proyecto (objetivos, target, argumento, guiones, estructura hipertextual, etc. )
- Demo del proyecto (introducción, un capítulo...) La demo tiene que ser producida y "colgada" de la red en la página web de la asignatura por los estudiantes.

## OTRAS CUESTIONES:

No se darán clases de softwares

Ocasionalmente se puede recomendar la lectura de artículos así como se dejarán en servicio de fotocopias algunos materiales.

Data

Signatura del Cap del Departament