

Código:	20799
Asignatura:	Vídeo y Televisión Interactivos
Tipo de asignatura:	Optativa
Nº de créditos:	5
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 la televisión interactiva.
- Elaborar un proyecto de televisión interactiva.

TEMARIO:

I. la Interactividad

1. ¿Qué entendemos por Interactividad en C. Comunicación?
2. Impacto de la Interactividad en la esfera social y cotidiana
3. Posible definición del concepto

II. La TV interactiva

1. De la TV tradicional a la TV interactiva
2. Tendencias futuras y evolución de la TV interactiva
3. Definición de TV interactiva
4. Características de la TV interactiva
5. Funcionamiento - Actores implicados
6. Breve aproximación histórica

III. Principales aplicaciones de TV interactiva

1. Características de las aplicaciones TVi
2. Tipo de Aplicaciones
3. Desarrollo de la TV interactiva en Cataluña

IV. Investigación en medios interactivos

1. Principales investigaciones en medios interactivos: ámbitos de investigación y aplicaciones
2. Principales investigaciones en televisión interactiva

V. El hipertexto

1. Estructuras básicas

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA: *(solo libros)*

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

Brown, A. y Picard, R.G. (eds.) *Digital Terrestrial Television in Europe*, Londres: Lawrence Erlbaum Associates, 2005.

Gawlinski, M. *Interactive Television Production*. Oxford: Focal, 2003.

Jensen, J.F., Toscan, C. (ed.). *Interactive television: TV of the future or the future of TV?*. Aalborg: Aalborg University Press, 1999.

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

Moragas, M., y Prado, E. *La televisió pública a l'era digital*. Barcelona: Pòrtic, 2000.

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

Prado, E., Franquet, R., Ribes, X., Soto, M., y Fernández, D. *Televisió interactiva. Simbiosi tecnològica i sistemes d'interacció amb la televisió*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2006.

Villanueva Palacios, P. *Televisió interactiva: de televidents a TVnautes*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Institut Català de Noves Professions: ICTA, 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. y 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 Epsom.

- 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.
- Murray, J. H., *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999.
- 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 hipermedia*, 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), menús de DVD (Encore, etc.) y otros. Además, se facilitará a los estudiantes lo necesario, si hace falta, para la grabación de video, la captura de imágenes, etc.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Presentación de un ejemplo de interactividad en clase (1 punto)

Elaboración de un proyecto de televisión interactiva por grupos (9 puntos). El proyecto consta de dos partes:

- Descripción del proyecto (objetivos, target, argumento, guiones, estructura hipertextual ...)
- Demostración del proyecto (elaboración de una *demo*).

OTRAS CUESTIONES:

No se darán clases de software.

Ocasionalmente se puede recomendar la lectura de artículos para debatir durante las lecciones teóricas. En tal caso se colgarán en el Campus Virtual.

Data

Signatura del Cap del Departament