

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 Epson.

- Castells, M. (1996), *La era de la informació. 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.