

Tècniques de Realització Interactiva**2013/2014**

Codi: 103033

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	0	0

Professor de contacte

Nom: Maria Teresa Soto Sanfiel

Correu electrònic: MariaTeresa.Soto@uab.cat

Utilització d'idiomes

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Algun grup íntegre en anglès: No

Algun grup íntegre en català: No

Algun grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Para cursar esta asignatura es preciso tener comprensión lectora del idioma inglés y disponibilidad para el trabajo creativo y productivo en grupo. La asignatura se plantea como la culminación de procesos de aprendizaje en creación audiovisual, por lo que los conocimientos adquiridos en asignaturas preliminares sobre guión, lenguajes, producción y realización audiovisual son necesarios.

Objectius

La asignatura optativa *Técnicas de realización interactiva* (TRI) se ubica dentro de la materia *Creación audiovisual*, que da título a la mención del mismo nombre, y está formada por otras siete asignaturas optativas, además de una obligatoria, de seis créditos ECTS cada una, impartidas entre tercer y cuarto curso del grado de Comunicación audiovisual. Los objetivos de formación de TRI se derivan, por tanto, de los del conjunto de la materia: "proporcionar conocimientos específicos sobre las estrategias creativas desarrolladas para el diseño, producción, captación, edición y post-producción de los mensajes de la Comunicación audiovisual" (Facultad de Ciencias de la Comunicación, Memoria de grado, p. 58).

Competències

Comunicació Audiovisual

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Demostrar capacitat creativa en la realització audiovisual.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
- 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.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
- Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els principis teòrics als processos creatius.
2. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
3. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
4. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
5. Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
6. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
7. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
8. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
9. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
10. Dominar les eines tecnològiques per a la realització audiovisual.
11. Generar productes audiovisuals de qualitat i amb una estètica innovadora.
12. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
13. Gestionar el temps de manera adequada.
14. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
15. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
16. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

1. Creatividad y procesos creativos en la producción audiovisual.
2. Nuevas narrativas audiovisuales interactivas (*transmedia, cross-media, multimedia*) de distintos géneros. Concepción y producción.
3. Diseño de la interacción centrada en el usuario y su comportamiento. Procesos, modalidades y aplicaciones.
4. Usabilidad.
5. Creación de prototipos. Métodos de evaluación.

Metodología

La adquisición de competencias y conocimientos por parte de los alumnos se hará mediante la aplicación de variados procedimientos metodológicos: 1) clases magistrales en el aula; 2) ejercicios de debate y reflexión a partir de lecturas o materiales audiovisuales suministrados por la profesora en seminarios y/o producidos por los alumnos; 3) ejercicios prácticos de creación, planificación y realización audiovisual (en seminarios y laboratorios) y 4) exposiciones-presentaciones y evaluación de proyectos.

Concretamente, se harán clases magistrales, seminarios, y sesiones de prácticas (realización y evaluación) en laboratorios (TV, Radio y aulas informatizadas). En grupos de trabajo, los estudiantes deberán diseñar una narrativa interactiva (*cross-media* o *transmedia*), producir un prototipo y evaluarlo con usuarios. Los estudiantes presentarán la experiencia en un trabajo.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Clases magistrales	15	0,6	1, 2, 8, 10, 11
Prácticas de laboratorio	22,5	0,9	1, 2, 3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Seminario	15	0,6	1, 3, 6, 7, 8, 10, 11, 16
Tipus: Supervisades			
Tutorías	7,5	0,3	2, 3, 6, 7, 11, 14
Tipus: Autònomes			
Lecturas, análisis, preparación de trabajos	82,5	3,3	2, 4, 7, 11, 12

Avaluació

El sistema de evaluación continuada está integrado por tres partes. Todas deben ser aprobadas para superar la asignatura:

- Trabajo (60%),
- Examen teórico (30%), e
- Intervención y trabajo en seminarios (10%).

El trabajo comprende la presentación detallada (y su evaluación) de las actividades de creación, producción audiovisual y análisis, y su exposición en un dossier-informe de carácter académico-profesional. Se realiza en grupos y será supervisado por la profesora. Al final del curso, se expondrá en una sesión frente al grupo de estudiantes.

Específicamente, los estudiantes deberán realizar una narrativa interactiva *cross-media* o *transmedia*, y desarrollar un prototipo, basándose en los conocimientos teóricos sobre diseño de la interacción y optimizando al máximo las capacidades creativas, productivas y técnicas de las que se dispone. Los estudiantes deberán testar el prototipo e incorporar los resultados de la evaluación al producto audiovisual. Posteriormente, producirán un dossier-informe, que contendrá toda la información vinculada al producto audiovisual (proceso y explotación), junto a los materiales a que dio lugar (*la biblia transmedia*). El número de medios-partes realizado vinculado a la narrativa en su conjunto, dependerá del número final de integrantes de cada grupo. Se valorará, sin embargo, la ambición en el diseño.

En el trabajo se evaluará la originalidad de la propuesta, la creatividad (y profundidad) en el diseño de la interacción (denotación y connotación), la optimización de los recursos, la originalidad en el desarrollo de soluciones a los problemas creativos, y el desarrollo de habilidades-competencias de producción. Asimismo, se valorará la apuesta estética y artística. También, se tomará en cuenta la capacidad de trabajo en grupo, la pulcritud, la responsabilidad, la gestión del tiempo y el mantenimiento de una actitud positiva para la creación audiovisual. Finalmente, se evaluará el espíritu autocrítico, y la búsqueda de la excelencia en la producción de obras audiovisuales.

El examen teórico se realizará a partir de las sesiones teóricas de clase, y del material discutido en los seminarios.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen teórico	30%	2	0,08	5, 7, 8, 13, 14, 16
Intervención seminarios	10%	1,5	0,06	2, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 16
Trabajo	60%	4	0,16	1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Bibliografia

- Blumenthal, H., & Xu, Y.** (2012). The ghost club storyscape: Designing for transmedia storytelling. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, 58 (2), 190-196.
- Cooper, A. , Reimann, R., & Cronin, D.** (2007). *About face. The essentials of interaction design*. Indianapolis: Wiley.
- Costa, C., & Piñeiro, M.T.** (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono* 14, 10(2), 102-125.
- Fischer-Kafoury, M.** (2013). Transmedia Cohesion in Motion Picture Advertising. *Communication Honors Theses*, 9. Texas: Trinity University.
- Guarinos, V., Gordillo, I., & Ramírez A., M.M.** (2011). El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudio de caso y propuestas creativas. *Trípodos Extra*, 577-585.
- Harris, R. A.** (2005). *Voice interaction design. Crafting the new conversational speech systems*. San Francisco: Elsevier.
- Hayes, G.P.** (2011). *How to write a transmedia production bible. A template for multi-platform producers*. Screen Australia. Disponible en: http://www.screenaustralia.gov.au/documents/sa_publications/transmedia-prod-bible-template.pdf . Último acceso el 3 de julio de 2013.
- Jenkins, H.** (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kapetilini, V., & Nardi, B.A.** (2006). *Acting with technology. Activity theory and interaction design*. Cambridge: MIT.
- Moloney, K. T.** (2011). *Porting transmedia storytelling to Journalism*. Master thesis. Denver: University of Denver. Disponible en: http://www.colorado.edu/Journalism/photojournalism/Transmedia_Journalism.pdf . Último acceso el 3 de julio de 2013.
- Pardo, F.** (2011). *New media and transmedia for documentary storytelling: a comprehensive approach*. Master thesis. Montana: Montana State University. Disponible en: <http://scholarworks.montana.edu/xmlui/bitstream/handle/1/2011/PardoF0811.pdf?sequence=1> . Último acceso el 3 de julio de 2013.
- Rubin, J. & Chisnell, D.** (2008). *Handbook of usability testing. How to plan, design and conduct effective tests*. Indianapolis: Wiley.
- Scolari, C.A.** (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C.Q.** (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C.Q., Jiménez, M., & Guerrero, M.** (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, XXV(1), 137-163.
- Soto-Sanfiel, M.T.** (2009). Interfaces habladas. Caracterización, usos y diseño. *Icono* 14(13), 310- 333.
- Soto-Sanfiel, M.T.** (2008). Cross media training (para crear en tiempos de convergencia). *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, 36, 139-158. Disponible en: <http://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n36p139.pdf> . Último acceso el 3 de julio de 2013.
- Soto-Sanfiel, M.T.** (2009). Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones interactivas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/09/art/853_UAB/54_77_Soto_et_al.html . Último acceso el 3 de julio de

2013.

Soto-Sanfiel, M.T., Aymerich-Franch, L., Ribes-Guàrdia. (2010). Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones. *Psicothema*, 22, 822-827. Disponible en:
<http://www.doredin.mec.es/documentos/01720103011494.pdf>. Último acceso el 3 de julio de 2013.

Soto-Sanfiel, M.T., Aymerich-Franch, L., Ribes-Guàrdia, R., Martínez-Fernández, J.R. (2011). Influence of interactivity on emotions and enjoyment during consumption of audiovisual fictions. *International Journal of Arts and Technologies*, 4(1), p. 111-129.

Tidwell, J. (2011). *Designing interfaces*. Sebastopol: O'Reilly.

Veglis, A. (2012). From cross media to transmedia reporting in newspaper articles. *Publishing Research Quarterly*, 28(4), 313-324. Disponible en:
http://academia.edu/2122434/From_Cross_Media_to_Transmedia_Reportin *Newspaper Articles*. Último acceso el 3 de julio de 2013.