

Tècniques de Realització Interactiva

Codi: 103033
Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	4	0

Professor de contacte

Nom: Maria Teresa Soto Sanfeliu
Correu electrònic: MariaTeresa.Soto@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: anglès (eng)
Grup íntegre en anglès: Sí
Grup íntegre en català: No
Grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Para cursar esta asignatura es preciso tener dominio del idioma inglés porque el curso se desarrolla, enteramente, en este idioma. Además, los alumnos deben tener 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 guion, lenguajes, producción y realización audiovisual son necesarios. Los alumnos de intercambio que deseen ser parte de la asignatura deben tener conocimientos sobre producción avanzada de obras audiovisuales interactivas.

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

- 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.
- Demostrar esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- 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. Aplicar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre informació per als nous gèneres i formats audiovisuals multimèdia.
4. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
5. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
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. Dominar les eines tecnològiques per a la realització audiovisual.
12. Generar productes audiovisuals de qualitat i amb una estètica innovadora.
13. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
14. Gestionar el temps de manera adequada.
15. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
16. Utilitzar el llenguatge propi de cada un dels mitjans audiovisuals de comunicació a les seves modernes formes combinades o en suports digitals per a la realització de productes infogràfics.
17. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
18. 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. Diseño iterativo.
4. Usabilidad y Accesibilidad.
5. Creación de prototipos. Métodos de evaluación.

Metodologia

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), producirla y evaluarla con usuarios. Los estudiantes presentarán la experiencia en un trabajo. La narrativa diseñada debe ser de índole social, siguiendo la estrategia de aprendizaje-servicio. Particularmente, se espera que dé voz a temas marginados de los medios.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Clases magistrals	15	0,6	1, 2, 9, 11, 12, 16
Pràctiques de laboratori	22,5	0,9	1, 2, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Seminari	15	0,6	1, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 18
Tipus: Supervisades			
Tutorías	7,5	0,3	2, 4, 7, 8, 12, 15
Tipus: Autònomes			
Lecturas, anàlisis, preparació de treballs	82,5	3,3	2, 5, 8, 12, 13, 16

Avaluació

El sistema de evaluació continuada està integrat per tres parts. Totes han de ser aprovades per superar la assignatura:

- Treball (50%),
- Examen teòric (30%), e
- Intervenció i treball en seminaris (20%).

El treball comprèn la presentació detallada (y su evaluació) de les activitats de creació, producció audiovisual y anàlisis, y su exposició en un dossier-informe de caràcter acadèmic-professional. Se realitza en grups y serà supervisat per la profesora. Al final del curs, se expondrà en una sessió davant el grup d'estudiants.

Específicament, els estudiants hauran de realitzar una narrativa interactiva cross-media o transmedia, y desenvolupar un prototip, basant-se en els coneixements teòrics sobre disseny de la interacció y optimitzant al màxim les capacitats creatives, productives y tècniques de les que se dispone. Els estudiants hauran de testar el prototip e incorporar els resultats de l'evaluació al producte audiovisual. Posteriorment, produiran un dossier-informe, que contendrà tota la informació vinculada al producte audiovisual (procés y explotació), juntament amb els materials a que va donar lloc (la Bíblia transmedia). El nombre de mitjans-partes realitzat vinculat a la narrativa en el conjunt, dependrà del nombre final d'integrants de cada grup. Se valorarà, sense embarg, l'ambició en el disseny.

En el treball se avaluarà l'originalitat de la proposta, la creativitat (y profunditat) en el disseny de la interacció (denotació y connotació), l'optimització dels recursos, l'originalitat en el desenvolupament de solucions als problemes creatius, y el desenvolupament de habilitats-competències de producció. Asimismo, se valorarà la aposta estètica y artística. També, se tindrà en compte la capacitat de treball en grup, la pulcritud, la responsabilitat, la gestió del temps y el manteniment d'una actitud positiva per a la creació audiovisual. Finalment, se avaluarà l'espíritu autocrític, y la búsqueda de l'excel·lència en la producció d'obres audiovisuals.

El examen teòric se realitzarà a partir de les sessions teòriques de classe, y del material discutit en els seminaris.

Los alumnos que hayan participado de la evaluación continua y suspendan la teoría podrán recuperarla únicamente si han obtenido una nota mínima de 3, si han realizado la revisión ordinaria y si manifiestan por escrito, mediante correo electrónico, su interés en recuperarla. Los estudiantes que decidan asumir la recuperación deberán pasar un nuevo examen cuya nota más alta será 6.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen teóric	30%	2	0,08	4, 6, 8, 9, 14, 15, 16, 18
Intervención seminarios	20%	1,5	0,06	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 18
Trabajo	50%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

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 2016.

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 2016.
- 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 2016.
- 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 2016.
- Soto-Sanfiel, M.T. & Igartua, J.J.** (2016). Cultural proximity and interactivity in the processes of narrative reception. *Int. J. Arts and Technology*,9(2), 87-107. Disponible en: <http://diarium.usal.es/jgartua/files/2012/07/Soto-Sanfiel-Igartua-IJAT-2016.pdf> . Último acceso el 3 de julio de 2016.
- Soto-Sanfiel, M.T. , Aymerich-Franch, L. & Romero, E. (2014).** Personality in interaction: how the Big Five relate to the reception of interactive narratives. *Comunicación y Sociedad*, 27(3), 151-186. Disponible en: <http://search.proquest.com/docview/1625907638/fulltextPDF/E40DE4644FD42E5PQ/1?accountid=15292> . Último acceso el 3 de julio de 2016.
- 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 2016.
- Soto-Sanfiel, M.T. , Aymerich-Franch, L. & Romero, E. (2014).** Personality in interaction: how the Big Five relate to the reception of interactive narratives. *Comunicación y Sociedad*, 27(3), 151-186.
- 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_Reporting_in_Newspaper_Articles. Último acceso el 3 de julio de 2016.