

Tècniques de Realització Interactiva

Codi: 103033
Crèdits: 6

Titulació	Típus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	4	0

Professor/a de contacte

Nom: Maria Teresa Soto Sanfiel
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

Altres indicacions sobre les llengües

Opcional únicament per a respondre l'examen teòric.

Prerequisits

Per cursar aquesta assignatura cal tenir domini de l'idioma anglès perquè el curs es desenvolupa, enterament, en aquest idioma. A més, l'alumnat ha de tenir disponibilitat per al treball creatiu i productiu en grup. L'assignatura es planteja com la culminació de processos d'aprenentatge en creació audiovisual, de manera que els coneixements adquirits en assignatures preliminars sobre guió, llenguatges, producció i realització audiovisual són necessaris. L'alumnat d'intercanvi que vulgui ser part de l'assignatura ha de tenir coneixements sobre producció avançada d'obres audiovisuals interactives.

Objectius

L'assignatura optativa Tècniques de realització interactiva (TRI) se situa dins de la matèria Creació Audiovisual, que dona títol a la menció del mateix nom, i està formada per set assignatures optatives, a més d'una obligatòria, de sis crèdits ECTS cadascuna, impartides entre tercer i quart curs del grau de Comunicació Audiovisual. Els objectius de formació de TRI es deriven, per tant, dels del conjunt de la matèria: "proporcionar coneixements específics sobre les estratègies creatives desenvolupades per al disseny, producció, captació, edició i post-producció dels missatges de la Comunicació Audiovisual" (Facultat de Ciències de la Comunicació, Memòria de Grau, pàg. 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. Creativitat i processos creatius a la producció audiovisual interactiva.
2. Noves narratives interactives (transmèdia, cross-media, multimèdia) de diferents gèneres. Disseny i producció.
3. Disseny centrat en l'usuari. Processos, modalitats i aplicacions. Disseny iteratiu.
4. Usabilitat i accessibilitat.
5. Creació de prototips. Mètodes d'avaluació.

Metodologia

L'adquisició de competències i coneixements per part de l'alumnat es farà mitjançant l'aplicació de variats procediments metodològics: 1) classes magistrals a l'aula; 2) exercicis de debat i reflexió a partir de lectures o materials audiovisuals subministrats per la professora en seminaris i / o produïts pels alumnes; 3) exercicis pràctics de creació, planificació i realització audiovisual (en seminaris i laboratoris) i 4) exposicions-presentacions i avaluació de projectes.

Concretament, es faran classes magistrals, seminaris, i sessions de pràctiques (realització i avaluació) en laboratoris (TV, Ràdio i Aules Informatitzades). En grups de treball, l'alumnat haurà de dissenyar una narrativa interactiva transmedia, produir-la i avaluar-la amb usuaris. L'alumnat presentarà l'experiència en una feina.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-------	------	--------------------------

Tipus: Dirigides

Classes 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
Seminaris	15	0,6	1, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 18

Tipus: Supervisades

Tutories	7,5	0,3	2, 4, 7, 8, 12, 15
----------	-----	-----	--------------------

Tipus: Autònomes

Lectures, anàlisi i creació de productes	82,5	3,3	2, 5, 8, 12, 13, 16
--	------	-----	---------------------

Avaluació

El sistema d'avaluació continuada està format per tres parts. Totes han de ser aprovades per superar l'assignatu

- Treball (60%) (30% nota individual i 30% nota grupal).
- Examen teòric (20%), i
- Intervenció i treball en seminaris (20%).

El treball comprèn la presentació detallada (i la seva avaluació) de les activitats de creació, producció audiovisual i anàlisi. També, comprèn la seva exposició en un dossier-informe de caràcter acadèmic-professional. Es realitzarà en grups i serà supervisat per la professora. Al final del curs, s'exposarà en una sessió davant del grup d'estudiants. Específicament, l'alumnat haurà de fer (dissenyar i produir) una narrativa transmèdia a partir dels coneixements teòrics sobre disseny de la interacció i optimitzant al màxim les capacitats creatives, productives i tècniques de què es disposa. Així mateix, l'alumnat haurà de testar prototips durant la producció i incorporar els resultats de les avaluacions al producte audiovisual final. Posteriorment, lliurarà un dossier-informe que contindrà tota la informació vinculada al producte interactiu (procés i explotació), incloent els materials a què va donar lloc (la bíblia transmèdia). El nombre de mitjans-parts realitzat vinculat a la narrativa en el seu conjunt, dependrà del nombre final d'integrants de cada grup. Es valorarà, però, l'ambició en el disseny.

En el treball s'avaluarà l'originalitat de la proposta, la creativitat (i profunditat) en el disseny de la interacció (denotació i connotació), l'optimització dels recursos, l'originalitat en el desenvolupament de solucions als problemes creatius i el desenvolupament de habilitats-competències de producció. Així mateix, es valorarà l'aposta estètica i artística. També, s'ha de tenir en compte la capacitat de treball en grup, la netedat, la responsabilitat, la gestió del temps i el manteniment d'una actitud positiva per a la creació audiovisual. Finalment, s'avaluarà l'esperit autocrític i la recerca de l'excel·lència en la producció d'obres audiovisuals.

L'examen teòric es realitzarà a partir de les sessions teòriques de classe i del material discutit / produït en els seminaris.

L'alumnat que hagi participat de l'avaluació contínua i suspengui la teoria podrà recuperar-la únicament si ha obtingut una nota mínima de 3, si ha realitzat la revisió ordinària i si manifesta per escrit, mitjançant correu electrònic, el seu interès en recuperar-la. L'alumnat que decideixi assumir la recuperació haurà de passar un nou examen, la nota més alta del qual serà 6.

Els seminaris són presencials i la no assistència a ells comporta 0 al seminari específic. No són recuperables/reevaluables

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen teóric	20%	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	60% (30% nota grupal + 30% nota individual)	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

Bibliografia

Blumenthal, Hank., & Xu, Yan. (2012). The ghost club storyscape: Designing for transmedia storytelling. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, 58 (2), 190-196.

Cooper, Alan. , Reimann, Robert., Cronin, David & Noessel, Christopher. (2007). *About face. The essentials of interaction design*. Indianapolis: Wiley.

Cooper, Michael. (2016). Web accessibility guidelines for the 2020s. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2899475.2899492>

Costa, Carmen., & Piñeiro, Teresa. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14*, 10(2), 102-125.

Fischer-Kafoury, Matthew. (2013). Transmedia Cohesion in Motion Picture Advertising. *Communication Honors Theses*, 9. Texas: Trinity University.

Gifreu-Castells, Arnau. (2014). El documental interactiu i transmèdia. Aproximació, estat de desenvolupament i anàlisi de casos en l'àmbit espanyol. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi* [Societat Catalana de Comunicació], 31(2) 19-45. DOI: 10.2436/20.3008.01.123

Greco, Gian María. (2016). On accessibility as a human right, with an application to media accessibility. In A. Matamala and P. Orero (eds.), *Researching audio description. New approaches* (pp. 11-33). London: Palgrave.

Guarinos, Virginia., Gordillo, Inmaculada, & Ramírez, María del Mar. (2011). El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudio de caso y propuestas creativas. *Trípodos Extra*, 577-585. Disponible en: https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/16227/file_1.pdf?sequence=1

Harris, Randy Allen. (2005). *Voice interaction design. Crafting the new conversational speech systems*. San Francisco: Elsevier.

Hayes, Gary 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 6 de julio de 2018.

Jenkins, Henry. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Kapetilini, Victor., & Nardi, Bonnie.A. (2006). *Acting with technology. Activity theory and interaction design*. Cambridge: MIT.

Lallemand, Carine., Gronier, Guillaume., & Koenig, Vincent. (2016). User experience: A concept without consensus? Exploring practitioners perspectives through an international survey. *Computers in Human Behaviour*, 43, 35-48. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.048>

Lopez Cintas, Jorge. (2007). Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual. *Trans. Revista de traductología*, 11, 45-59.

Moloney, Kevin 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 6 de julio de 2018.

Pardo, Federico. (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 6 de julio de 2018.

Quiñones, Daniel & Rusu, Cristian (2017). How to develop usability heuristics: A systematic literature review. *Computer Standards & Interfaces*, 52, 89-122. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.csi.2017.03.009>

Rubin, Jeff & Chisnell, Dana. (2008). *Handbook of usability testing. How to plan, design and conduct effective tests*. Indianapolis: Wiley.

Rubio-Tamayo, José Luis., Gertrudix Barrio, Manuel & García García, Francisco (2017). Immersive environments and virtual reality: Systematic review and advances in communication, interaction and simulation *Multimodal Technologies and Interact*, 1-21. DOI :10.3390/mti1040021

Scolari, Carlos Alberto (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, Carlos Alberto (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*,3, 586-606.

Scolari, Carlos Alberto., Jiménez, Manel, & Guerrero, Mar. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino *cross-media.Comunicación y Sociedad*, XXV(1), 137-163.

Schneiderman, Ben., Plaisant, Catherine.,Cohen, Maxine., Jacobs, Steven., Elmquist, Niklas., Diakopoulos, Nicholas. (2018). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer-interaction*. Essex: Pearson.

Soto-Sanfiel, María T. (2009). Interfaces habladas. Caracterización, usos y diseño. *Icono 14*(13), 310- 333.

Soto-Sanfiel, María 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, María 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 6 de julio de 2018.

Soto-Sanfiel, María T., & Igartua, Juan José (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 6 de julio de 2018.

Soto-Sanfiel, María T., Aymerich-Franch, Laura., & 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 6 de julio de 2018.

Soto-Sanfiel, María T., Aymerich-Franch,Laura., & 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 6 de julio de 2018.

Soto-Sanfiel, María T., Aymerich-Franch, Laura. & Romero, Estrella. (2014). Personality in interaction: how the Big Five relate to the reception of interactive narratives. *Comunicación y Sociedad*, 27(3), 151-186.

Soto-Sanfiel, María T., Aymerich-Franch, Laura., Ribes-Guàrdia, Francesc Xavier., & Martínez-Fernández, José Reinaldo. (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, Jenifer. (2011). *Designing interfaces*. Sebastopol: O`Reilly.

Veglis, Andreas (2012). From cross media to transmedia reporting in newspaper articles. *Publishing Research Quaterly*, 28(4), 313-324. Disponible en:
http://academia.edu/2122434/From_Cross_Media_to_Transmedia_Reporting_in_Newspaper_Articles. Último acceso el 6 de julio de 2018.