

Lenguaje Multimedia

Código: 103059
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OB	2	2

Contacto

Nombre: Francesc Xavier Ribes Guardia
Correo electrónico: Xavier.Ribes@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí
Algún grupo íntegramente en español: No

Equipo docente

Oscar Coromina Rodríguez

Prerequisitos

Se requiere que las y los estudiantes tengan conocimientos básicos de lenguaje, redacción, producción y técnicas digitales.

Además, y dado que una parte de la bibliografía es en inglés, es necesario un buen nivel de comprensión lectora en esta lengua.

Objetivos y contextualización

Los objetivos básicos de la asignatura son:

- Aportar conocimientos básicos sobre los lenguajes en los medios digitales, haciendo especial énfasis en sus especificidades de carácter tecnológico y cultural.
- Profundizar en las técnicas y conocimientos específicos necesarios para la creación de contenidos en medios digitales.
- Estudiar los mecanismos de difusión de contenidos en blogs y redes sociales.
- Adquirir un mayor conocimiento de los aspectos tecnológicos vinculados a producción, publicación y difusión de contenidos digitales.

Competencias

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Conocer y utilizar los distintos lenguajes audiovisuales.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
- Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
- Demostrar conciencia ética así como empatía con el entorno.
- Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.

- Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
- Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada.
- Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.
- Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
2. Aplicar los principios teóricos a los procesos audiovisuales.
3. Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
4. Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
5. Demostrar conciencia ética así como empatía con el entorno.
6. Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
7. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
8. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
9. Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
10. Dominar las herramientas tecnológicas en la producción audiovisual.
11. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
12. Gestionar el tiempo de forma adecuada.
13. Realizar productos audiovisuales de calidad, e introducir en ellos una estética innovadora.
14. Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.
15. Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Contenido

La asignatura se desarrollará y se estructurará en torno a estos seis grandes temas:

1. Introducción a los medios digitales

- Cultura digital.
- Lenguaje multimedia.

2. Lenguajes y metalenguajes

- HTML y CSS.
- Práctica HTML y CSS: "The Killer".
- Redacción para medios digitales. SEO.
- Práctica Tweets.
- Práctica Review.
- Práctica Multimedia.

3. Visualización de la información

- Práctica visualización.

4. Estructura de contenidos

- Seminario Arquitectura de la Información.
- Seminario Métodos digitales.

5. Realidad Aumentada

- Práctica Realidad Aumentada

6. Nuevas narrativas

- Narrativas transmedia

Metodología

La metodología de esta asignatura incluye clases magistrales, seminarios prácticos, prácticas de laboratorio, tutorías, ejercicios prácticos y lecturas.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales con soporte TIC	15	0,6	2, 1, 6, 8, 9
Prácticas de laboratorio	22,5	0,9	3, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14
Seminarios de discusión y debate de casos (producciones audiovisuales) y artículos científicos	15	0,6	4, 5, 7, 6, 8, 9, 15
Tipo: Supervisadas			
Tutorías (actividad presencial individual o en grupo orientada a resolver problemas de aprendizaje)	7,5	0,3	4, 5, 7, 6, 8
Tipo: Autónomas			
Estudio: Lectura y síntesis de documentos científicos	35	1,4	1, 3, 5, 7, 6, 8, 9, 12
Preparación de prácticas de laboratorio	37	1,48	2, 1, 7, 10, 11, 12
Realización de trabajos encargados para el desarrollo de los seminarios	10,5	0,42	3, 5, 7, 6, 8, 9, 12

Evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará a partir de 3 ejes: teoría (40%), seminarios (10%) y prácticas (50%). Para superar la asignatura es necesario aprobar tanto el apartado teórico (exámenes) como el apartado práctico (prácticas y seminarios).

Se contemplan actividades de reevaluación (total o parcial), tanto para aprobar como para subir nota. De teoría, y de acuerdo con la normativa de la facultad, para todo el alumnado que suspenda el examen con un 3 o más. De prácticas, para aquellas y aquellos estudiantes que hayan entregado la totalidad de los ejercicios prácticos.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
--------	------	-------	------	---------------------------

Entrega de trabajos de seminarios	10 %	3	0,12	1, 4, 5, 7, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15
Examen escrito	40 %	2	0,08	2, 3, 5, 8, 9
Trabajos prácticos	50 %	2,5	0,1	2, 1, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Bibliografía

BOLTER, David., & GRUSIN, Richard. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. (2013): "YouTube: Online video and participatory culture". John Wiley & Sons.

CAIRO, Alberto. *The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization*. New Riders, 2012.

CÓRDOBA, Carlos; ALATRISTE, Yadira. (2012) *Hacia una taxonomía de investigación entre Visualización de Información y Diseño*

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/taxonomia_visualizacion.htm

CEBRIÁN, Mariano. *Información multimedia. Soporte, lenguaje y aplicaciones empresariales*. ISBN 84-205-4222-9.

ELLISON, Nicole B.; BOYD, Danah M. (2013): *Sociality through social network sites*. In: *The Oxford handbook of internet studies*.

FELDMAN, Tony. (1994): *Multimedia*. Londres: Blueprint.

JENKINS, Henry. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

KRUG, Steve. (2005). *Don't Make Me Think, A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders.

MANOVICH, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Barcelona.

ORIHUELA, José Luis. (2006). *La revolución de los blogs*. Madrid: La Esfera de los Libros.

PARISER, Eli. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Press , New York.

PRATTEN, Robert. (2011). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. London: ETC Press.

RAUSELL, Claudia. (2005). *Nuevos relatos audiovisuales. Hacia una definición del relato audiovisual interactivo*. Revista Telos no 62, Madrid.

<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=62.htm>

RIBES, Xavier. (2007). *La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*. Revista Telos no 73, Madrid.

<http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73.htm>

SHIFMAN, Limor. (2014). *Memes in Digital Culture*: MIT Press

SÁNCHEZ B. Teresa. (2012). *Nuevos modelos narrativos. Ficción y transmediación (Vol. 1)*. Madrid: Comunicación.

SUROVIECKI, James. (2005). The wisdom of crowds. Anchor, New York.

VALERO, José Luis. (2012). Infografía digital. La visualización sintética. Editorial Bosch. Barcelona.

VV.AA. Google Search Engine Optimization Starter Guide

http://static.googleusercontent.com/external_content/untrusted_dlcp/www.google.com/en/webmasters/docs/sear