

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.

BURGUSS, 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 Introductions 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/search-engine-optimization-starter-guide.pdf