

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

Gemma Gomez Bernal
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

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

Metodología

La metodología de esta asignatura incluye clases magistrales, seminarios prácticos (prácticas de debate de casos), 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 debate de casos (producciones audiovisuales) y artículos científicos | 15 | 0,6 | 4, 5, 7, 6, 8, 9, 15 |
| Prácticas de laboratorio | 22,5 | 0,9 | 3, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14 |
| 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%), prácticas de debate (10%) y prácticas (50%). Para superar la asignatura es necesario aprobar tanto el apartado teórico (exámenes) como el apartado práctico (prácticas y prácticas de debate).

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.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

Actividades de evaluación

| Título | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--|------|-------|------|-------------------------------------|
| Entrega de trabajos de prácticas de debate | 10 % | 3 | 0,12 | 1, 4, 5, 7, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15 |
| Examen de teoría | 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.

BRUNS, Axel. (2008). Blogs, wikipedia, second life and beyond: from production to produsage.

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.

NUSSBAUMER, Cole. (2015). Storytelling with data: A data visualization guide for business professionals. 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.

PEARSON, Roberta & SMITH, Anthony N. (2014). Storytelling in the media convergence age: exploring screen narratives. 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