

Géneros Interactivos

Código: 103074
Créditos ECTS: 6

| Titulación | Tipo | Curso | Semestre |
|----------------------------------|------|-------|----------|
| 2501928 Comunicación Audiovisual | OT | 4 | 0 |

Contacto

Nombre: Celia Andreu Sánchez

Correo electrónico: Celia.Andreu@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: No

Algún grupo íntegramente en español: Sí

Prerequisitos

Conocimiento de la creación audiovisual. El alumnado debe tener autonomía de creación de proyectos audiovisuales ya que se realizará trabajo práctico partiendo de este conocimiento. La docencia se centrará en la interactividad de la narración de los productos audiovisuales, de manera que es necesario tener nociones de planificación de rodaje, de producción, de grabación y de edición.

Objetivos y contextualización

El objetivo principal de esta asignatura es conocer, entender y practicar la creación audiovisual interactiva actual y del futuro inmediato. Se trata de entender las nuevas maneras de narrar y de contar que se presentan en el audiovisual, basadas en la interactividad con el usuario. Conoceremos cuáles son las tendencias de creación audiovisual, desde su interactividad. Se busca la practicidad del contenido para su aplicación inmediata en el ámbito laboral del alumnado.

Competencias

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de productos comunicativos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
- 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.
- Diferenciar las principales teorías de la disciplina, sus campos, las elaboraciones conceptuales así como su valor para la práctica profesional.
- 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.
- Gestionar las diferentes modalidades de programación audiovisual en función de los distintos géneros audiovisuales.
- Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
- 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 las teorías aprendidas al análisis de la realidad mediática y a la elaboración de los productos audiovisuales.
3. Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de productos comunicativos.
4. Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
5. Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
6. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
7. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
8. Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
9. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
10. Gestionar el tiempo de forma adecuada.
11. Implementar las técnicas expositivas, discursivas y argumentativas para adaptarlas a los géneros audiovisuales.
12. Innovar mediante la producción y la programación audiovisual.
13. Promover innovaciones en la construcción del producto.
14. Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
15. Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Contenido

Tendencias del audiovisual interactivo en el mercado actual:

- Comunicación y narración interactiva (ficción, documental, publicidad)
- Televisión e interactividad (HBBTV, Smart TV, audiencia social, prosumidores, protocolos...)
- Mercado aplicaciones y sus entornos (móviles, tabletas, relojes, televisión...)
- Tendencias en la comunicación interactiva (360º, VR, mojo...)
- BCI: Interactividad cerebro-máquina (opciones comerciales actuales)
- Internet de las cosas y el audiovisual

Metodología

Se realizarán clases de presentación de contenidos, seminarios con casos específicos y proyectos prácticos. El alumnado realizará creaciones audiovisuales interactivas de gran peso en el desarrollo de la asignatura.

Actividades

| Título | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|----------------------|-------|------|---------------------------|
| Tipo: Dirigidas | | | |
| Clases | 15 | 0,6 | 4, 9 |
| Tipo: Supervisadas | | | |
| Práctica laboratorio | 22 | 0,88 | 13 |
| Seminarios | 15 | 0,6 | 13 |
| Tutorías | 7,5 | 0,3 | 4, 5, 10, 11, 14 |
| Tipo: Autónomas | | | |

Evaluación

La evaluación consta de:

- Examen (30%)
- Trabajo en seminarios (10%)
- Creación audiovisual interactiva (60%)

Es imprescindible aprobar el examen y la parte de creación audiovisual interactiva para superar la asignatura. Las faltas de ortografía se penalizarán con -0,5 puntos cada una. Para poder presentarse a la recuperación es necesario obtener un 3 en la primera convocatoria. Los seminarios carecen de recuperación.

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, tendrá una calificación final de la asignatura de 0.

Actividades de evaluación

| Título | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|----------------------------------|------|-------|------|-------------------------------|
| Creación audiovisual interactiva | 60% | 3 | 0,12 | 1, 6, 5, 7, 8, 10 |
| Examen | 30% | 3 | 0,12 | 1, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15 |
| Seminarios | 10% | 3 | 0,12 | 1, 2, 3, 9, 11, 12, 13 |

Bibliografía

Baranyi, Péter & Csapó, Ádám (2012). Definition and Synergies of Cognitive Infocommunications. *Acta Polytechnica Hungarica* 9 (1):67-83.

Berg, Leif P. & Vance, Judy M. (2017). Industry use of virtual reality in product design and manufacturing: a survey. *Virtual Reality*, 21(1):1-17.

Evans, Elizabeth (2011). *Transmedia Television. Audiences, New Media and Daily Life*. Routledge: New York.

Pérez-Tornero, José Manuel & Martín-Pascual, Miguel Ángel (editores) (2017). *#MOJO. Manual de Periodismo Móvil*. IRTVE: Barcelona.

Además, a lo largo de la asignatura se darán otros recursos que se sumarán a esta bibliografía, como la Human Interface Guideline de iOS más actualizada o las líneas de Android Design últimas, así como manuales actualizados de Smart TV Alliance, HBBTV, así como para crear proyectos interactivos, entre otros.