

Técnicas de Realización Interactiva

Código: 103033
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	4	0

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Celina Navarro Bosch
Correo electrónico: Celina.Navarro@uab.cat

Uso de idiomas

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

Otras observaciones sobre los idiomas

Opcional únicamente en el examen teórico

Prerequisitos

Para cursar esta asignatura es preciso tener dominio del idioma inglés porque el curso se desarrolla, enteramente, en este idioma. Además, el alumnado debe tener disponibilidad para el trabajo creativo y productivo en grupo. La asignatura se plantea como la culminación de procesos de aprendizaje en creación audiovisual, por lo que los conocimientos adquiridos en asignaturas preliminares sobre guion, lenguajes, producción y realización audiovisual son necesarios. El alumnado de intercambio que desee ser parte de la asignatura debe tener conocimientos sobre producción avanzada de obras audiovisuales interactivas (Radio y Televisión).

Objetivos y contextualización

La asignatura optativa *Técnicas de realización interactiva* (TRI) se ubica dentro de la materia *Creación audiovisual*, que da título a la mención del mismo nombre, y está formada por otras siete asignaturas optativas, además de una obligatoria, de seis créditos ECTS cada una, impartidas entre tercer y cuarto curso del grado de Comunicación audiovisual. Los objetivos de formación de TRI se derivan, por tanto, de los del conjunto de la materia: "proporcionar conocimientos específicos sobre las estrategias creativas desarrolladas para el diseño, producción, captación, edición y post-producción de los mensajes de la Comunicación audiovisual" (Facultad de Ciencias de la Comunicación, Memoria de Grado, p. 58).

Competencias

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Demostrar capacidad creativa en la realización audiovisual.
- 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.
- Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
- 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 las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información para los nuevos géneros y formatos audiovisuales multimedia.
3. Aplicar los principios teóricos a los procesos creativos.
4. Demostrar capacidad de autoaprendizaje y autoexigencia para conseguir un trabajo eficiente.
5. Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo, así como resolución de problemas.
6. Demostrar conciencia ética así como empatía con el entorno.
7. Demostrar espíritu crítico y autocrítico.
8. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
9. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en catalán y castellano como en una tercera lengua.
10. Divulgar los conocimientos e innovaciones del área.
11. Dominar las herramientas tecnológicas para la realización audiovisual.
12. Generar productos audiovisuales de calidad y con una estética innovadora.
13. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
14. Gestionar el tiempo de forma adecuada.
15. Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
16. Utilizar el lenguaje propio de cada uno de los medios audiovisuales de comunicación en sus modernas formas combinadas o en soportes digitales para la realización de productos infográficos.
17. Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.
18. Valorar la diversidad y la interculturalidad como fundamento para trabajar en equipo.

Contenido

1. Creatividad y procesos en la producción audiovisual interactiva.
2. Narrativas interactivas (transmedia, cross-media, multimedia) en distintos géneros audiovisuales y periodísticos.
3. Diseño y producción de narrativas interactivas.
4. Diseño centrados en el usuario. Procesos, modalidades y aplicaciones. Diseño iterativo.
5. Usabilidad y accesibilidad.

Metodología

La adquisición de competencias y conocimientos por parte del alumnado se hará mediante la aplicación de variados procedimientos metodológicos:

1. Clases magistrales.
2. Ejercicios de debate y reflexión a partir de lecturas o materiales audiovisuales suministrados por la profesora en seminarios y/o producidos por los alumnos.
3. Ejercicios prácticos de creación, planificación y realización audiovisual (en seminarios y laboratorios)
4. Exposiciones-presentaciones y evaluación de proyectos.

Concretamente, se harán clases magistrales, seminarios, y sesiones de prácticas (realización y evaluación). En grupos de trabajo, el alumnado deberá diseñar una narrativa interactiva transmedia, producirla y evaluarla con usuarios. El alumnado presentará la experiencia en un trabajo.

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. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales	15	0,6	3, 1, 9, 11, 12, 16
Prácticas en laboratorios	22,5	0,9	3, 1, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Seminarios	15	0,6	3, 4, 8, 7, 9, 11, 12, 16, 18
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7,5	0,3	1, 4, 8, 7, 12, 15
Tipo: Autónomas			
Lecturas, análisis y creación-producción	82,5	3,3	1, 5, 7, 12, 13, 16

Evaluación

La asignatura consta de las actividades de evaluación:

- Proyecto producción audiovisual interactiva (60%)
- Examen teórico (20%),
- Seminarios (20%).

Para poder aprobar la asignatura, es necesario sacar una nota mínima de 5 en el examen y el proyecto.

El trabajo comprende la presentación detallada (y su evaluación) de las actividades de creación, producción audiovisual y análisis. También comprende su exposición en un dossier-informe de carácter académico-profesional. Se realizará en grupos y será supervisado por la profesora.

El examen teórico se realizará a partir de las sesiones teóricas de clase y del material discutido/producido en los seminarios.

Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, se habrá tenido que obtener la nota media de 3. Se reevaluará el examen y las prácticas. Los seminarios quedan excluidos del proceso de recuperación.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen teórico	20%	2	0,08	4, 6, 7, 9, 14, 15, 16, 18

Proyecto (Producción audiovisual interactiva)	60%	4	0,16	3, 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
Seminarios	20%	1,5	0,06	1, 4, 5, 6, 8, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 18

Bibliografía

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.

Lallemant, 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.

Orozco Gómez, Guillermo., & Francés i Domènec, Miquel. (2019). *Documentación y producción transmedia de contenidos audiovisuales*. Madrid: Síntesis.

Pardo, Federico. (2011). *New media and transmedia for documentary storytelling: a comprehensive approach*. Master thesis. Montana: Montana State University. Available at: <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. (2017). *Las leyes de la interfaz*. Madrid: Gedisa.

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

Soto-Sanfiel, María T. (2009). Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones interactivas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64. Available at: http://www.revistalatinacs.org/09/art/853_UAB/54_77_Soto_et_al.html

Soto-Sanfiel, María T. & Igartua, Juan José (2016). Cultural proximity and interactivity in the processes of narrative reception. In. *J. Arts and Technology*, 9(2), 87-107. Available at: <http://diarium.usal.es/jigartua/files/2012/07/Soto-Sanfiel-Igartua-IJAT-2016.pdf>

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. Available at: <http://search.proquest.com/docview/1625907638/fulltextPDF/E40DE4644FD42E5PQ/1?accountid=15292> Último acceso el 6 de julio de 2018.

Tidwell, Jenifer. (2011). *Designing interfaces*. Sebastopol: O'Reilly.

Torrado Morales, Susana., Ródenas Cantero, Gabriel., & Ferreras Rodríguez, José G. (ed.) (2017). *Territorios y narrativas audiovisuales*. Barcelona: Editorial UOC.

Veglis, Andreas (2012). From cross media to transmedia reporting in newspaper articles. *Publishing Research Quarterly*, 28(4), 313-324. Available at: http://academia.edu/2122434/From_Cross_Media_to_Transmedia_Reporting_in_Newspaper_Articles