

Gèneres Interactius

Codi: 103074
Crèdits: 6

Titulació	Típus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	4	1

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Celia Andreu Sánchez
Correu electrònic: Celia.Andreu@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)
Grup íntegre en anglès: No
Grup íntegre en català: No
Grup íntegre en espanyol: Sí

Prerequisits

Coneixement de la creació audiovisual. L'alumnat ha de tenir autonomia de creació de projectes audiovisuals ja que es realitzarà treball pràctic partint d'aquest coneixement. La docència es centrarà en la interactivitat de la narració dels productes audiovisuals, de manera que cal tenir nocions de planificació de rodatge, de producció, de gravació i d'edició.

Objectius

L'objectiu principal d'aquesta assignatura és conèixer, entendre i practicar la creació audiovisual interactiva actual i del futur immediat. Es tracta d'entendre les noves maneres de narrar i d'explicar que es presenten en l'audiovisual, basades en la interactivitat amb l'usuari. Coneixerem quines són les tendències de creació audiovisual, des de la seva interactivitat. Es busca la practicitat del contingut per a la seva aplicació immediata en l'àmbit laboral de l'alumnat.

Competències

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de productes comunicatius.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
- Diferenciar les principals teories de la disciplina, els seus camps i les elaboracions conceptuals, així com el seu valor per a la pràctica professional.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea.
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Gestionar les diferents modalitats de programació audiovisual en funció dels diferents gèneres audiovisuals.
- Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.

- Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
2. Aplicar les teories apreses a l'anàlisi de la realitat mediàtica i a l'elaboració dels productes audiovisuals.
3. Buscar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de productes comunicatius.
4. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
5. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
6. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
7. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
8. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
9. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
10. Gestionar el temps de manera adequada.
11. Implementar les tècniques expositives, discursives i argumentatives per adaptar-les als gèneres audiovisuals.
12. Innovar mitjançant la producció i la programació audiovisuals.
13. Promoure innovacions en la construcció del producte.
14. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
15. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

Tendències de l'audiovisual interactiu en el mercat actual:

- Comunicació i narració interactiva
- Televisió i interactivitat
- Mercat aplicacions i els seus entorns
- Tendències en la comunicació interactiva
- Internet de les coses i l'audiovisual

Metodologia

Es realitzaran classes de presentació de continguts, seminaris amb casos específics i projectes pràctics. L'alumnat realitzarà creacions audiovisuals interactives de gran pes en el desenvolupament de l'assignatura.

La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-------	------	--------------------------

Tipus: Dirigides

Classes	15	0,6	4, 9
Tipus: Supervisades			
Pràctiques laboratori	22	0,88	13
Seminaris	15	0,6	13
Tutories	7,5	0,3	4, 6, 10, 11, 14
Tipus: Autònomes			
Creació audiovisual interactiva	81,5	3,26	1, 3, 4, 9, 10, 12, 14

Avaluació

La metodologia docent i l'avaluació proposades podran experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

L'avaluació consta de les activitats d'avaluació següents:

- Examen (35%)
- Treball en seminaris (15%)
- Creació audiovisual interactiva (50%)

És imprescindible aprovar l'examen i el treball pràctic per aprovar l'assignatura.

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals sigui d'un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura. Per poder presentar-se a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut de obtenir una nota mitjana de 3,5. Les activitats que queden excloses del procés de recuperació són els seminaris.

Les faltes d'ortografia es penalitzaran amb -0,5 punts cadascuna.

L'estudiant que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi, suplantació d'identitat ...) es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que es produeixin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura serà 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Creació audiovisual interactiva	50%	3	0,12	1, 5, 6, 7, 8, 10
Examen	35%	3	0,12	1, 3, 4, 5, 9, 10, 12, 14, 15
Seminaris	15%	3	0,12	1, 2, 3, 9, 11, 12, 13

Bibliografia

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.

A més, al llarg de l'assignatura es donaran altres recursos que se sumaran a aquesta bibliografia.

Programari

En aquesta assignatura l'alumnat haurà de gravar, editar i construir continguts audiovisuals interactius. Per a l'enregistrament i edició, l'alumnat té llibertat d'utilitzar aquell programari que millor s'adapti a les seves necessitats tècniques. Per a la construcció de continguts interactius es treballarà amb programari gratuït que es presentarà a les sessions docents.