

Géneros Interactivos

Código: 103074
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2501928 Comunicación Audiovisual	OT	4	1

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: 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
- Televisión e interactividad
- Mercado aplicaciones y sus entornos
- Tendencias en la comunicación interactiva
- 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.

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

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.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

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			
Creación audiovisual interactiva	81,5	3,26	1, 3, 4, 9, 10, 12, 14

Evaluación

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

La evaluación consta de las siguientes actividades de evaluación:

- Examen (35%)
- Trabajo en seminarios (15%)
- Creación audiovisual interactiva (50%)

Es imprescindible aprobar el examen y el trabajo práctico para aprobar la asignatura.

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, será necesario haber obtenido una nota media de 3,5. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los seminarios.

Las faltas de ortografía se penalizarán con -0,5 puntos cada una.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) 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
Creación audiovisual interactiva	50%	3	0,12	1, 6, 5, 7, 8, 10
Examen	35%	3	0,12	1, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 14, 15
Seminarios	15%	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.

Software

En esta asignatura el alumnado tendrá que grabar, editar y construir contenidos audiovisuales interactivos. Para la grabación y edición, el alumnado tiene libertad de usar aquel software que mejor se adapte a sus necesidades técnicas. Para la construcción de contenidos interactivos se trabajará con software gratuito que se presentará en las sesiones docentes.