

Llenguatge Multimèdia

Codi: 105020

Crèdits: 12

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OB	3	A

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: Francesc Xavier Ribes Guardia

Correu electrònic: Xavier.Ribes@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Equip docent

Pau Lluís Gumiel

Prerequisits

Es requereix que els i les estudiants tinguin coneixements bàsics de llenguatge, redacció, producció i tècniques digitals.

Per altra banda, donat que bona part de la biografia és en anglès, també es fa necessari un bon nivell de comprensió lectora en aquesta llengua.

Objectius

Els objectius bàsics de l'assignatura són:

- Aportar coneixements bàsics sobre els llenguatges en mitjans digitals, fent especial èmfasi en les seves especificitats de caràcter tecnològic i cultural.
- Aprofundir en les tècniques i coneixements específics necessaris per a la creació de continguts en mitjans digitals.
- Estudiar els mecanismes de difusió de continguts en plataformes i xarxes socials.
- Adquirir un major coneixement dels aspectes tecnològics vinculats a producció, publicació i difusió de continguts digitals.

Competències

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Conèixer i utilitzar els diferents llenguatges audiovisuals.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
- Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
- 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.
- 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.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
- Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els principis teòrics als processos audiovisuals.
2. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
3. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
4. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
5. Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
6. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
7. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
8. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
9. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
10. Dominar les eines tecnològiques a la producció audiovisual.
11. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
12. Gestionar el temps de manera adequada.
13. Realitzar productes audiovisuals de qualitat i introduir-hi una estètica innovadora.
14. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
15. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

L'assignatura es desenvoluparà i s'estructurarà al voltant d'aquests sis grans temes:

1. Introducció als mitjans digitals

- Cultura digital.
- Llenguatge multimèdia.

2. Característiques tècniques dels elements

- Imatge, Àudio, Text, Vídeo
- Fitxers i formats

3. Llenguatges i metallenguatges

- HTML i CSS.

4. Visualització de la informació

5. Estructura de continguts

- Estructures de navegació

6. Noves narratives

- Realitat Augmentada
- Narratives interactives
 - Vídeo interactiu
 - Videojocs
- Narratives Transmèdia

- Experiències immersives / Realitat Virtual

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.

Metodologia

La metodologia d'aquesta assignatura inclou classes magistrals, seminaris pràctics (pràctiques de debat de casos), pràctiques de laboratori, tutories, exercicis pràctics i lectures.

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 magistrals amb suport TIC	25	1	5, 6, 7, 8, 9
Pràctiques de debat de casos (produccions audiovisuals) i articles científics	25	1	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12
Pràctiques de laboratori	40	1,6	1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Tipus: Supervisades			
Tutories (activitat presencial individual o en grup orientada a resoldre problemes d'aprenentatge)	15	0,6	6, 8, 9, 11, 12
Tipus: Autònomes			
Estudi: lectura i síntesi de documents científics	70	2,8	3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15
Preparació pràctiques laboratori	75	3	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14
Realització de treballs encarregats per al desenvolupament dels seminaris	20	0,8	2, 3, 4, 5, 11, 12

Avaluació

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà a partir de 3 eixos: examen teòric (40 %), pràctiques de debat (10 %) i pràctiques (50 %). Per superar l'assignatura cal aprovar tant l'apartat teòric (exàmens) com l'apartat pràctic (pràctiques i pràctiques de debat).

Es contemplen activitats de reavaluació (total o parcial), tant per aprovar com per pujar nota. De teoria, i d'acord amb la normativa de la facultat, per tot l'alumnat que suspengui l'examen amb un 3 o més. De pràctiques, per aquelles i aquells estudiants que hagin entregat la totalitat dels exercicis pràctics.

El o la estudiant que realitzi alguna irregularitat (còpia, plagi, robatori d'identitat ...) que pugui comportar una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, serà qualificat amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que hi hagi diverses irregularitats, la nota final de l'assignatura serà 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen de teoria	40%	2	0,08	3, 12
Lliurament de treballs pràctics de debat	10%	3	0,12	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15
Treballs pràctics	50%	25	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Bibliografia

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>

SÁNCHEZ B. Teresa. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción y transmediación (Vol. 1). Madrid: Comunicación.

SCOLARI, C. Alberto. (2018). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología evolución, tecnología (Vol. 136). Editorial Gedisa.

SHIFMAN, Limor. (2014). Memes in Digital Culture: MIT Press

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

VIDEOGRAFIA

JENKIS, Henry. 2011. ¿Què es la comunicació transmedia? (anglès subtitulat)

https://www.youtube.com/watch?v=kzcZYxFnUjc&list=PLTHGZHnp_R4nh6UBXuU_76w8hpCH3_Ut

MC GONIGAL, Jane. 2013: Ted Talk. Los juegos online pueden crear un mundo mejor (anglès subtitulat)

https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD_BE

Programari

- Word
- Excel
- Powerpoint
- Da Vinci / Premiere
- Affinity Photo / Photoshop
- Audacity
- Spark AR Studio
- EKO
- Metaverse