

**Lenguajes Audiovisual y Multimedia**

Código: 104724  
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	FB	1	2

## Contacto

Nombre: Arnau Gifreu Castells

Correo electrónico: [arnau.gifreu@uab.cat](mailto:arnau.gifreu@uab.cat)

## Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: Sí

Algún grupo íntegramente en español: No

## Equipo docente

Francesc Xavier Ribes Guardia

## Prerequisitos

Al tratarse de una asignatura de primer curso no se establecen requisitos de acceso más allá del conocimiento de la lengua vehicular (catalán) y también del castellano e inglés para poder consultar y estudiar la bibliografía.

## Objetivos y contextualización

Los objetivos básicos de la asignatura son:

- Aportar los conceptos generales y las bases teóricas del lenguaje audiovisual como herramienta eficaz de producción de mensajes y de contenidos.
- Aportar conocimientos básicos sobre los lenguajes en medios digitales, haciendo especial énfasis en sus especificidades de carácter tecnológico y cultural.
- Profundizar en las técnicas y conocimientos específicos necesarios para la creación de contenidos en medios digitales.
- Adquirir un mayor conocimiento de los aspectos tecnológicos vinculados a producción, publicación y difusión de contenidos digitales.

## Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Demostrar conciencia ética, así como empatía con el entorno.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques regulatorios de la comunicación interactiva.

- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Integrar conocimientos de diseño, lenguaje y técnica fotográfica y audiovisual para dar sentido a diferentes tipos de contenido.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

## Resultados de aprendizaje

1. Combinar y relacionar aspectos éticos en la realización de fotografía y productos audiovisuales respetando los derechos de todos los colectivos y entidades.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
3. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
4. Crear historias dividiendo a través de la fragmentación en planos y su posterior montaje.
5. Definir los conceptos teóricos de la luz, la composición y la estética en fotografía.
6. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
7. Discutir datos provenientes de los comportamientos sociales en la sociedad interconectada.
8. Identificar las implicaciones sociales, económicas y medioambientales de las actividades académico-profesionales del ámbito de conocimiento propio.
9. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
10. Planificar y ejecutar trabajos académicos en el ámbito de lenguajes audiovisual y multimedia.
11. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
12. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
13. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
14. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
15. Proponer proyectos y acciones viables que potencien los beneficios sociales, económicos y medioambientales.
16. Reconocer y diferenciar las teorías sobre lenguajes audiovisual y multimedia como modo de expresión.

## Contenido

1. Presentación asignatura
2. Contexto actual
3. Fundamentos del lenguaje audiovisual
  - 3.1. Narrativa audiovisual (como explicamos historias)
  - 3.2. Lenguaje audiovisual (técnica, planos, composición)
  - 3.3. Guión (escaleta, guión literario, guión técnico, storyboard)
  - 3.4. Retórica audiovisual (tropos y figuras)
4. Fundamentos del lenguaje multimedia-interactivo
  - 4.1. Narrativa interactiva (estructuras interactivas)
  - 4.2. Arquitectura de la información (sitemap, workflow)

4.3. Diseño de la interfaz (wireframing, prototipos)

5. Narrativas expandidas - extendidas (XR)

5.1. Realidad Aumentada

5.2. Narrativas interactivas

5.3. Vídeo interactivo

5.4. Videojuegos

5.5. Narrativas Transmedia

5.6. Experiencias inmersivas / Realidad Virtual

## Metodología

La metodología de esta asignatura incluye clases magistrales, prácticas en laboratorios, estudiar e investigar, preparación de las prácticas de laboratorio, actividades de evaluación y tutorías.

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 Magistrales con apoyo TIC	15	0,6	1, 3, 4, 5, 6, 16
Prácticas en Laboratorios	33	1,32	1, 3, 4, 6, 10, 11, 16
Tipo: Supervisadas			
Actividades de evaluación	3	0,12	1, 5, 6, 10, 11, 16
Tutorías	2	0,08	1, 6, 11
Tipo: Autónomas			
Estudiar e investigar	30,5	1,22	1, 3, 4, 5, 6, 16
Preparación prácticas de laboratorio	30,5	1,22	1, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 16

## Evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará a partir de 3 ejes: teoría (50%) y ejercicios prácticos (40%) y seminarios (10%). Para superar la asignatura es necesario aprobar todos los ejes de manera independiente.

Se contemplan actividades de reevaluación. De teoría, y de acuerdo con la normativa de la facultad, para todo el alumnado que suspenda el examen con un 3 o más. De los ejercicios prácticos, para aquellas y aquellos estudiantes que hayan entregado la totalidad de los ejercicios prácticos.

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

## Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Ejercicios prácticos	40	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Examen escrito	50	3	0,12	2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16
Seminarios	10	0	0	1, 2, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16

## Bibliografía

AARSETH, Espen J. (2003). "Nonlinearity and Literary Theory". En: Wardrip-Fruin, N.; Montfort, N. *The New Media Reader*. MIT Press, 762-780.

ASTON, Judith, GAUDENZI, Sandra i ROSE, Mandy (2017). *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Columbia University Press. ISBN: 023118123X.

BARROSO, Jaime (2008). Realización audiovisual. Ed. Síntesis.

BOLTER, David., i GRUSIN, Richard (2000). Remediation. Understanding New Media. MIT Press.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua (2013). "YouTube: Online video and participatory culture". John Wiley & Sons.

CAIRO, Alberto (2012). *The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization*. New Riders.

CÓRDOBA, Carlos; ALATRISTE, Yadira (2012). Hacia una taxonomía de investigación entre Visualización de Información y Diseño [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/taxonomia\\_visualizacion.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/taxonomia_visualizacion.htm)

CRAWFORD, C. (2002). *The Art of Interactive Design*. No Starch Press.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John i RAWLE, Steven (2011). *El Lenguaje cinematográfico*. Parramón Ediciones.

FELDMAN, Tony (1994). *Multimedia. Blueprint*.

FIDLER, Roger. (1998). *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*. Granica.

GUTIÉRREZ, Maria; PERONA, Juan José (2002). *Teoría y técnica del lenguaje radiofónico*. Ed. Bosch.

JENKINS, Henry. (2006). ***Convergence culture: Where old and new media collide***. New York University Press.

KOROLENKO, Micahel D. (2001). *Writing for Multimedia. A Guide and Sourcebook for the Digital Writer*. Wadsworth Publishing Company.

LANDOW, George P. (2005). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Paidós.

MANOVICH, Lev (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós.

MEADOWS, Mark Stephen (2003). *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. New Riders.

MONFORT, Nick y WARDRIP-FRUIN, Noah (2003). *The new media reader*. MIT Press.

MILLERSON, Gerald (2009). Realización y producción en televisión. Ed. Omega.

MURRAY, Janet (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.

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.

RYAN, Marie Laurie (2005). *Narrative across media. The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.

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

SÁNCHEZ B., Teresa (2012). *Nuevos modelos narrativos. Ficción y transmediación* (Vol. 1). Madrid: Comunicación. SHIFMAN, Limor. (2014). *Memes in Digital Culture*: MIT Press.

YOUNGBLOOD, Gene (1970). *Expanded Cinema*. Studio Vista Limited.

## **Software**

### OFIMÁTICA

\* Word

\* Powerpoint

### IMAGEN - EDICIÓN DE VÍDEO Y AUDIO - POSTPRODUCCIÓN

\* Da Vinci / Premiere / Final Cut

\* Affinity Photo / Photoshop

\* Audacity / Audition

### ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

\* DRAW IO - Diagrams

<https://app.diagrams.net/>

\* Miro

<https://miro.com/>

\* Canva

<https://www.canva.com/>

\* Invisionapp  
<https://login.invisionapp.com/>

\* Figma  
<https://www.figma.com/>

#### PROTOTIPAJE - EDITORES MULTIMEDIA

\* Klynt  
<http://klynt.net/>

\* Shorthand  
<https://shorthand.com/>

\* Twine  
<https://twinery.org/>

\* Metaverse  
<https://studio.gometa.io/landing>

\* Korsakow  
<http://korsakow.com/>