

**Qüestions d'Actualitat i Tendències del Sector
Audiovisual**

Codi: 105015

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	1
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	2
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	4	1

Professor/a de contacte

Nom: Celia Andreu Sanchez

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

Coneixements de l'estructura bàsica del sector audiovisual. Cal que l'alumnat tingui autonomia en la creació de productes audiovisuals. Cal comprendre anglès, ja que algunes lectures i recursos estaran presentats en aquest idioma.

Objectius

Coneixement i anàlisi de les tendències i les qüestions d'actualitat de l'audiovisual.

Competències

Comunicació Audiovisual

- Diferenciar les principals teories de la disciplina, els seus camps i les elaboracions conceptuals, així com el seu valor per a la pràctica professional.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar la dimensió econòmica dels mitjans de comunicació.
2. Aplicar els principis teòrics a l'anàlisi dels processos audiovisuals.
3. Fonamentar els corrents semiòtics contemporanis i aplicar-los a la comunicació i al periodisme.
4. Identificar els fenòmens i plantejar els problemes teòrics relatius a la comunicació audiovisual.
5. Identificar els principis teòrics de la producció i el consum audiovisuals.
6. Valorar els impactes socials de la mediació tecnològica en la comunicació contemporània.

Continguts

Els continguts de l'assignatura inclouen:

- Tendències en la investigació audiovisual
- Tendències del sector audiovisual
- Situació del mercat audiovisual
- La comunicació interactiva

Metodologia

Es realitzaran classes de presentació de continguts, seminaris amb casos específics i projectes pràctics.

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.

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	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6
Tipus: Supervisades			
Seminaris	15	0,6	1, 5, 6
Tutories	9	0,36	3, 4
Tipus: Autònomes			
Projectes	81	3,24	1, 2, 4, 5, 6

Avaluació

Les activitats d'avaluació són:

- Examen (40%)
- Seminaris (10%)
- Treballs pràctics (50%)

És imprescindible aprovar l'examen i els treballs pràctics 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 d'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.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen	40%	3	0,12	1, 2, 3, 4, 5, 6
Seminaris	10%	6	0,24	4, 5, 6
Treballs pràctics	50%	3	0,12	2, 3, 5

Bibliografia

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2018). Chaotic and Fast Audiovisuals Increase Attentional Scope but Decrease Conscious Processing. *Neuroscience*, 394: 83-97. <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2018.10.025>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). 'Viewers change eye-blink rate by predicting narrative content'. *Brain Sciences*, 11(4): 422. doi: <https://doi.org/10.3390/brainsci11040422>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). The effect of media professionalization on cognitive neurodynamics during audiovisual cuts. *Frontiers in Systems Neuroscience*, 15: 598383. <https://doi.org/10.3389/fnsys.2021.598383>

Coin, Allen, Mulder, Megan, Dubljević, Veljko (2020). Ethical Aspects of BCI Technology: What Is the State of the Art? *Philosophies*, 5, 31. <https://doi.org/10.3390/philosophies5040031>

Cybulski, Pawel & Horbinski, Tymoteusz (2020). User experience in using graphical user interfaces of web maps. *International Journal of Geo-Information*, 9(7): 412. <https://doi.org/10.3390/ijgi9070412>

Hernández-González, Samuel, Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2017). A cognition-related neural oscillation pattern, generated in the prelimbic cortex, can control operant learning in rats. *Journal of Neuroscience* 37(24) 5923-5935. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3651-16.2017>

Mannam, Sai. (2019) Is mind-reading the future of BCI Technology? *Journal of Young Investigators*. Vol.37 (2). <https://www.jyi.org/2019-august/2019/8/1/is-mind-reading-the-future-of-bci-technology>

Norman, Don (2010). El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina. Paidós.

Oh, Jeeyun, Bellur, Saraswathi, Sundar, S. Shyam (2015). Clicking, Assessing, Immersing, and Sharing: An Empirical Model of User Engagement with Interactive Media. *Communication Research*, 45(5): 737-763. <https://doi.org/10.1177/0093650215600493>

Smith, Tim J. (2013) Watching you watch movies: using eye tracking to inform film theory. In: Shimamura, A (ed.) *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*. New York, U.S.: Oxford University Press, pp. 165-191. ISBN 9780199862139. https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/12588/1/9+Smith_psychocinematics_inpress.pdf

Xiong, Jianghao, Hsiang, En-Lin, He, Ziqian *et al.* (2021). Augmented reality and virtual reality displays: emerging technologies and future perspectives. *Light Sci Appl* 10, 216. <https://doi.org/10.1038/s41377-021-00658-8>

Al llarg de l'assignatura es donaran altres recursos que se sumaran a aquesta bibliografia.

Programari

En aquesta assignatura l'alumnat té llibertat per utilitzar aquell programari que millor s'adapti a les seves necessitats i capacitats tècniques. En els casos en què es proposi la feina amb un programari determinat, serà amb programaris gratuïts, que es presentaran en les sessions docents.