

Titulació	Típus	Curs
2503873 Comunicació Interactiva	FB	1

Professor/a de contacte

Nom: Xavier Ribes Guardia

Correu electrònic: xavier.ribes@uab.cat

Equip docent

Xavier Ribes Guardia

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

Al ser una assignatura de primer curs no s'estableixen requisits d'accés més enllà del coneixement de la llengua vehicular (català) i també del castellà i l'anglès per tal de poder consultar i estudiar la bibliografia.

Objectius

Els objectius bàsics de l'assignatura són:

- Aportar els conceptes generals i les bases teòriques del llenguatge audiovisual com a eina eficaç de producció de missatges i de continguts.
- 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.
- Adquirir un major coneixement dels aspectes tecnològics vinculats a producció, publicació i difusió de continguts digitals.

Competències

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.

- Actuar en l'àmbit de coneixement propi valorant l'impacte social, econòmic i mediambiental.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Demostrar consciència ètica, així com empatia amb l'entorn.
- Diferenciar i aplicar les principals teories, elaboracions conceptuals i enfocaments reguladors de la comunicació interactiva.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Integrar coneixements de disseny, llenguatge i tècnica fotogràfica i audiovisual per donar sentit a diferents tipus de contingut.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes destacats d'índole social, científica o ètica.

Resultats d'aprenentatge

1. Combinar i relacionar aspectes ètics en la realització de fotografia i productes audiovisuals respectant els drets de tots els col·lectius i entitats.
2. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
3. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
4. Crear històries dividint a través de la fragmentació en plans i el muntatge posterior.
5. Definir els conceptes teòrics de la llum, la composició i l'estètica en fotografia.
6. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
7. Discutir dades provinents dels comportaments socials en la societat interconnectada.
8. Identificar les implicacions socials, econòmiques i mediambientals de les activitats academicoprofessionals de l'àmbit de coneixement propi.
9. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
10. Planificar i executar treballs acadèmics en l'àmbit dels llenguatges audiovisual i multimèdia.
11. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
12. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
13. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
14. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
15. Proposar projectes i accions viables que potenciïn els beneficis socials, econòmics i mediambientals.
16. Reconèixer i diferenciar les teories sobre llenguatges audiovisual i multimèdia com a mode d'expressió.

Continguts

1. Presentació assignatura
2. Context actual
3. Fonaments del llenguatge audiovisual
 - 3.1. Narrativa audiovisual (com expliquem històries)
 - 3.2. Llenguatge audiovisual (realització, tècnica, plans, composició)
 - 3.3. Guió (escaleta, guió literari, guió tècnic, *storyboard*)
4. Fonaments del llenguatge multimèdia-interactiu

- 4.1. Narrativa interactiva (estructures interactives)
- 4.2. Arquitectura de la informació (*sitemap*, *workflow*)
- 4.3. Disseny de la interfície (*wireframing*, prototips)
- 5. Noves narratives
- 5.1. Narratives interactives
- 5.2. Nous formats videogràfics (360 i Vídeo interactiu)
- 5.3. Videojocs
- 5.4. Reaitat extesa-XR
- 5.5. Experiències immersives
- 5.6. IA generativa

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes Magistral amb Suport TIC	15	0,6	4, 3, 5, 6, 1, 16
Pràctiques en Laboratoris	33	1,32	4, 3, 6, 1, 10, 16, 11
Tipus: Supervisades			
Activitats d'avaluació	3	0,12	5, 6, 1, 10, 16, 11
Tutories	2	0,08	6, 1, 11
Tipus: Autònomes			
Estudi i Recerca	30,5	1,22	4, 3, 5, 6, 1, 16
Preparació pràctiques de laboratori	30,5	1,22	4, 3, 5, 6, 1, 10, 16, 11

La metodologia d'aquesta assignatura inclou classes magistrals, pràctiques de laboratori, preparació de les pràctiques de laboratori, estudi i recerca, tutories i activitats d'avaluació.

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.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen escrit	50	3	0,12	2, 4, 5, 7, 9, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16
Exercicis pràctics	40	33	1,32	2, 4, 3, 5, 7, 6, 9, 8, 1, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 11
Seminaris	10	0	0	2, 6, 9, 8, 1, 10, 12, 13, 15, 16, 11

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà a partir de 3 eixos: teoria (50 %) i pràctiques de laboratori (40%) i seminaris (10%). Per superar l'assignatura cal aprovar tots 3 apartats de manera independent.

Es contemplen activitats de recuperació. De teoria, i d'acord amb la normativa de la facultat, per tot l'alumnat que suspengui l'examen amb un 3 o més. I dels exercicis pràctics, per aquelles i aquells estudiants que hagin entregat la totalitat dels exercicis pràctics.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

Bibliografia

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

DUBBELMAN, Teun. (2021). Teaching Narrative Design. On the Importance of Narrative Game Mechanics. In: Beat Suter/René Bauer/Mela Kocher (Eds.), *Narrative Mechanics* (79-90). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839453452-004>

- 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***. NewYork 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-FRUIIN, 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-Laure (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós Comunicación, Barcelona.
- RYAN, Marie-Laure (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.

VIDEOGRAFIA

- JENKIS, Henry. 2011. ¿Qué es la comunicación transmedia? (anglès subtítulat)
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 subtítulat)
https://www.youtube.com/watch?v=qrcGfWhD_BE
- 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.

Programari

OFIMÀTICA

* Word

* Powerpoint

IMATGE - EDICIÓ DE VÍDEO I AUDIO - POSTPRODUCCIÓ

* Da Vinci / Premiere / Final Cut

* Affinity Photo / Photoshop

* Audacity / Audition

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓ

* Miro

<https://miro.com/>

* Canva

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

* Figma

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

PROTOTIPATGE - EDITORS MULTIMÈDIA

* Wordpress (plugin H5P)

<https://wordpress.com/>

* Klynt

<http://klynt.net/>

* Metaverse

<https://studio.gometa.io/landing>

* Genial.ly
<https://genial.ly/es/>

* Wix
<https://www.wix.com/>

Llista d'idiomes

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PLAB) Pràctiques de laboratori	61	Català	segon quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	62	Català	segon quadrimestre	tarda
(TE) Teoria	6	Català	segon quadrimestre	tarda

PROVISION