

Titulació

2503873 Comunicació interactiva

Professor/a de contacte

Nom: Priscila Alvarez Cueva

Correu electrònic: priscila.alvarez@uab.cat

Equip docent

Pablo González

Idiomes dels grups

Castellà i català

Prerequisits

Al ser una assignatura de primer curs no s'estableixen requisits d'accés més enllà del coneixement de la llengua vehicular (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 sàpiguin 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 (històries - storytelling)
 - 3.2. Llenguatge audiovisual (realització, guió, tècnica, plans, composició)
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. Realitat estesa-XR i experiències immersives
 - 5.5. IA generativa

Nota: El contingut de l'assignatura serà sensible als aspectes relacionats amb la perspectiva de gènere i amb l'ús del llenguatge inclusiu.

Activitats formatives

Títol	HORES	ECTS	RESULTATS D'APRENTATGE
Tipus: Dirigides			
Classes magistrals amb Suport TIC	15	0,6	1,3,4,5,6,8,11,13,15,16
Pràctiques en laboratoris	33	1,32	1,2,3,4,6,7,9,10,11,12,13,14,16
Tipus: Supervisades			
Activitats d'avaluació	3	0,12	1,2,3,5,6,10,11,16
Tutories	2	0,08	1,6,11
Tipus: Autònomes			
Estudi i recerca	30,5	1,22	1,3,4,5,6,16
Preparació pràctiques de laboratori	30,5	1,22	1,3,4,5,6,10,11,16

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 i estarà també disponible al Campus Virtual de l'assignatura, on l'alumnat podrà trobar els diversos materials docents i tota la informació necessària per l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per motius de força major segons les autoritats competents, 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'APRENTATGE
Examen escrit	30	3	0,12	1,4,5,7,8,9,11,15,16
Exercicis pràctics	30	30	1,20	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16
Treball en grup	40	3	0,12	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

*** Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà a partir de 3 eixos: teoria (30 %) i exercicis pràctics (30%) i treball en grup (40%). Les tres parts de les que consta l'avaluació hauran de ser superades de forma independent per a poder fer la mitja. L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

Recuperació

Per poder-se presentar a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir la nota mitjana mínima de 3,5. Els exercicis pràctics (30% sobre la qualificació final) queden exclosos del procés de recuperació.

No evaluable

En aquesta assignatura es qualificarà com a no evaluable l'estudiant que no es presenti a realitzar alguna de les activitats d'avaluació previstes en les dates indicades al calendari docent, sense cap motiu degudament justificat (com ara malaltia amb justificat mèdic, defunció d'un familiar proper, citació judicial, o altres situacions similars degudament acreditades).

Plagi

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.

Intel·ligència artificial

En aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intel·ligència Artificial (IA) com a part integrant del desenvolupament del treball, sempre que el resultat final reflecteixi una contribució significativa de l'alumnat en l'anàlisi i la reflexió personal. L'alumnat haurà d'identificar clarament quines parts han estat generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines emprades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La no transparència de l'ús de la IA es considerarà falta d'honestedat acadèmica i pot comportar una penalització en la nota de l'activitat, o sancions majors en casos de gravetat.

Bibliografia

- Aston, Judith, Gaudenzi, Sandra y Rose, Mandy (2017). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Columbia University Press. ISBN: 023118123X.
- Barroso, Jaime (2008). Realización audiovisual. Ed. Síntesis.
- Balló, Jordi y Oliva, Mercè (2024) La imagen incesante. Anatomía de los formatos audiovisuales. Anagrama. Barcelona.
- Bolter, David., y 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; Alatríste, 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>
- Edgar-Hunt, Robert; Marland, John y Rawle, Steven (2011). El Lenguaje cinematográfico. Parramón Ediciones.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Manovich, Lev (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós.
- 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.
- Scolari, C. Alberto (2018). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología evolutiva, 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 subtitulat)

https://www.youtube.com/watch?v=kzczyxfnujc&list=plthqzhnp_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=qrcqfwhd_BE

**Programari
OFIMÀTICA**

- Word
- Powerpoint
- Hojas de cálculo de Google

IMATGE - EDICIÓ DE VÍDEO I AUDIO - POSTPRODUCCIÓ

- Da Vinci / Adobe Premiere / Final Cut
- Photoshop / IA generator
- Audacity / Audition

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓ

- Miro
<https://miro.com/>
- Canva
<https://www.canva.com/>
- TimeLine JS
<https://timeline.knightlab.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/>