

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Audiovisual	OB	3

Professor/a de contacte

Nom : Arnau Gifreu Castells

Correu electrònic : arnau.gifreu@uab.cat

Equip docent

Pablo Gonzalez Jimenez

Idiomes dels grups

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

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.

Resultats d'aprenentatge

- CM11 (Aplicar els procediments tècnics, narratius i estètics audiovisuals en l'elaboració de productes innovadors.) Aplicar els procediments tècnics, narratius i estètics audiovisuals en l'elaboració de productes innovadors.
- CM12 (Validar la viabilitat dels missatges de comunicació en funció del potencial impacte social i comercial que tenen.) Validar la viabilitat dels missatges de comunicació en funció del potencial impacte social i comercial que tenen.

- CM13 (Avaluar de forma comunicativa llenguatges sonors o llenguatges audiovisuals en funció del tipus de producte creat.) Avaluar de forma comunicativa llenguatges sonors o llenguatges audiovisuals en funció del tipus de producte creat.
- KM17 (Identificar els diferents codis de l'expressió audiovisual.) Identificar els diferents codis de l'expressió audiovisual.
- KM18 (Determinar el valor comunicatiu dels diferents codis de l'expressió audiovisual.) Determinar el valor comunicatiu dels diferents codis de l'expressió audiovisual.
- SM16 (Utilitzar l'eficàcia comunicativa, la innovació i la sensibilitat estètica dels diferents recursos retòrics de la comunicació audiovisual en la construcció de missatges.) Utilitzar l'eficàcia comunicativa, la innovació i la sensibilitat estètica dels diferents recursos retòrics de la comunicació audiovisual en la construcció de missatges.
- SM17 (Adaptar l'ús dels llenguatges audiovisuals a les diferents necessitats de creació de continguts del sector professional.) Adaptar l'ús dels llenguatges audiovisuals a les diferents necessitats de creació de continguts del sector professional.

Continguts

1 - Introducció - presentació assignatura

2 - Aproximació i evolució de la comunicació interactiva

3 - L'àmbit del llenguatge multimèdia

4 - Metodologia Uvic-UCC i casos d'estudi

5 - Metodologia ERAM/UDG i casos d'estudi

6 - Metodologia UAB i sinèrgies possibles

7 - Conceptualització

7.1 - Context

7.2 - Justificació del títol

7.3 - Idea-Storyline

7.4 - Descripció / Sinopsi / Resum

7.5 - Tractament

7.6 - Target / Audiència / Públic objectiu

7.7 - Objectius

7.8 - Metodologia

7.9 - Equip

8 - Guió / Arquitectura de la informació

8.1 - Requeriments d'usuari

8.2 - Arquitectura de la informació i disseny de la interacció

9 - Disseny d'interfície

9.1 - Identitat corporativa

9.1.1 - Logotip

9.1.2 - Metàfora gràfica

9.1.3 - Colors corporatius

9.1.4 - Tipografia

9.2 - Wireframes (mockups, blueprints)

9.2.1 - Disseny de la interfície: pàgina inicial i de segon nivell

9.2.2 - Descomposició esquemàtica dels diferents nivells i subnivells

10 - Evaluació de la interfície

10.1 - Proves heurístiques

10.2 - PMV - Producte Mínim Viable

11 - Pla de finançament

11.1 - Pressupost

11.2 - Pla de finançament

11.3 - Cronograma d'execució

12 - Fases d'execució

13 - Exhibició, distribució, competició

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.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Estudi: lectura i síntesi de documents científics	70	2,8	
Realització de treballs encarregats per al desenvolupament dels seminaris	20	0,8	
Pràctiques de debat de casos (produccions audiovisuals) i articles científics	25	1	
Pràctiques de laboratori	40	1,6	
Classes magistrals amb suport TIC	25	1	
Tutories (activitat presencial individual o en grup orientada a resoldre problemes d'aprenentatge)	15	0,6	
Preparació pràctiques laboratori	75	3	

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

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 informará dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

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

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè l'alumnat completi les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Treballs pràctics	50%	25	1	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17
Lliurament de treballs pràctics de debat	10%	3	0,12	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17
Examen de teoria	40%	2	0,08	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17

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.

No Avaluable

Segons el punt 9 de l'article 266 de la Normativa Acadèmica de la UAB, *"quan es consideri que l'estudiant no ha pogut aportar prou evidències d'avaluació s'ha de qualificar aquesta assignatura com a no avaluable"*.

Bibliografia

AARSETH, Espen J. (2003). "Nonlinearity and Literary Theory". A: 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.

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-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 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.

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/>
- Altres

FRAMEWORKS - LLIBRERIES CSS

- Tailwind CSS
- Visual Studio Code
- Copilot / Claude.ai

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre.
A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través d'aquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Tipus de docència	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(TE) Teoria	4	Català	anual	matí-mixt
(PLAB) Pràctiques de laboratori	41	Català	anual	matí-mixt
(PLAB) Pràctiques de laboratori	42	Català	anual	matí-mixt