

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Audiovisual	OB	3

Profesor/a de contacto

Nombre : Arnau Gifreu Castells

Correo electrónico : arnau.gifreu@uab.cat

Equipo docente

Pablo Gonzalez Jimenez

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Es necesario que los y las estudiantes tengan conocimientos básicos de lenguaje, redacción, producción y técnicas digitales.

Por otra parte, dado que parte de la bibliografía es en inglés, se hace necesario un buen nivel de comprensión lectora en esa lengua.

Objetivos

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.

Resultados de aprendizaje

- CM11 (Aplicar los procedimientos técnicos, narrativos y estéticos audiovisuales en la elaboración de productos innovadores.) Aplicar los procedimientos técnicos, narrativos y estéticos audiovisuales en la elaboración de productos innovadores.
- CM12 (Validar la viabilidad de los mensajes de comunicación en función de su potencial impacto social y comercial.) Validar la viabilidad de los mensajes de comunicación en función de su potencial impacto

- social y comercial.
- CM13 (Evaluar de forma comunicativa lenguajes sonoros o lenguajes audiovisuales en función del tipo de producto creado .) Evaluar de forma comunicativa lenguajes sonoros o lenguajes audiovisuales en función del tipo de producto creado .
- KM17 (Identificar los diferentes códigos de la expresión audiovisual.) Identificar los diferentes códigos de la expresión audiovisual.
- KM18 (Determinar el valor comunicativo de los diferentes códigos de la expresión audiovisual.) Determinar el valor comunicativo de los diferentes códigos de la expresión audiovisual.
- SM16 (Utilizar la eficacia comunicativa, la innovación y la sensibilidad estética de los diferentes recursos retóricos de la comunicación audiovisual en la construcción de mensajes.) Utilizar la eficacia comunicativa, la innovación y la sensibilidad estética de los diferentes recursos retóricos de la comunicación audiovisual en la construcción de mensajes.
- SM17 (Adaptar el uso de los lenguajes audiovisuales a las distintas necesidades de creación de contenidos del sector profesional.) Adaptar el uso de los lenguajes audiovisuales a las distintas necesidades de creación de contenidos del sector profesional.

Contenidos

- 1 - Introducción - presentación asignatura
- 2 - Aproximación y evolución de la comunicación interactiva
- 3 - El ámbito del lenguaje multimedia
- 4 - Metodología Uvic-UCC y casos de estudio
- 5 - Metodología ERAM/UDG y casos de estudio
- 6 - Metodología UAB y sinergias posibles
- 7 - Conceptualización
 - 7.1 - Contexto
 - 7.2 - Justificación del título
 - 7.3 - Idea-Storyline
 - 7.4 - Descripción / Sinopsis / Resumen
 - 7.5 - Tratamiento
 - 7.6 - Target / Audiencia / Público objetivo
 - 7.7 - Objetivos
 - 7.8 - Metodología
 - 7.9 - Equipo
- 8 - Guión / Arquitectura de la información
 - 8.1 - Requerimientos de usuario
 - 8.2 - Arquitectura de la información y diseño de la interacción
- 9 - Diseño de interfaz
 - 9.1 - Identidad corporativa
 - 9.1.1 - Logotipo
 - 9.1.2 - Metáfora gráfica
 - 9.1.3 - Colores corporativos
 - 9.1.4 - Tipografía
 - 9.2 - Wireframes (mockups, blueprints)
 - 9.2.1 - Diseño de la interfaz: página inicial y de segundo nivel
 - 9.2.2 - Descomposición esquemática de los distintos niveles y subniveles
- 10 - Evaluación de la interfaz
 - 10.1 - Pruebas heurísticas
 - 10.2 - PMV - Producto Mínimo Viable

- 11 - Plan de financiación
 - 11.1 - Presupuesto
 - 11.2 - Plan de financiación
 - 11.3 - Cronograma de ejecución
- 12 - Fases de ejecución
- 13 - Exhibición, distribución, competición

El calendario detallado con las diferentes sesiones se expondrá el día de la presentación de la asignatura.

Además, se publicará en el Campus Virtual, donde el alumnado encontrará la descripción detallada de los ejercicios y de las prácticas, así como los materiales docentes y la información necesaria para el correcto seguimiento de la asignatura.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Estudio: lectura y síntesis de documentos científicos	70	2,8	
Realización de trabajos encargados para el desarrollo de seminarios	20	0,8	
Prácticas de debate de casos (producciones audiovisuales) y artículos científicos	25	1	
Prácticas de laboratorio	40	1,6	
Clases magistrales con soporte TIC	25	1	
Tutorías (actividad presencial o en grupo orientada a resolver problemas de aprendizaje)	15	0,6	
Preparación prácticas de laboratorio	75	3	

La metodología de esta asignatura incluye clases magistrales, seminarios prácticos (prácticas de debate de casos), prácticas de laboratorio, tutorías, ejercicios prácticos y conferencias.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura y estará disponible en el Campus Virtual de la asignatura, donde el alumnado podrá encontrar los diversos materiales docentes y toda la información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por motivos de fuerza mayor según las autoridades competentes, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

El contenido de la asignatura será sensible a aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

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.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Trabajos prácticos	50%	25	1	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17
Entrega de trabajos prácticos de debate	10%	3	0,12	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17
Examen de teoría	40%	2	0,08	CM11, CM12, CM13, KM17, KM18, SM16, SM17

La evaluación de la asignatura se realizará a partir de 3 ejes: teoría (40%), prácticas de debate (10%) y prácticas (50%). Para aprobar la asignatura es necesario superar tanto la parte teórica (exámenes) como la parte práctica (prácticas y prácticas de debate).

Se contemplan actividades de reevaluación (total o parcial), tanto para aprobar como para elevar la nota. De teoría, y según normativa de la facultad, para todos los alumnos que reprueben el examen con 3 o más. De prácticas, para aquellos y aquellos alumnos que hayan entregado todos los ejercicios prácticos.

El o la alumna que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, robo de identidad ...) que pueda suponer una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, será calificado con 0 este acto de evaluación. En caso de que existan varias irregularidades, la nota final de la asignatura será 0.

No Evaluable

Según el punto 9 del artículo 266 de la Normativa Académica de la UAB, "cuando se considere que el o la estudiante no ha podido aportar suficientes evidencias de evaluación, esta asignatura ha de calificarse como no evaluable".

Bibliografía

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 WARDROP-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.

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
- Miro
- <https://miro.com/>
- Canva
- <https://www.canva.com/>
- Figma

- <https://www.figma.com/>
- PROTOTIPAJE - EDITORES MULTIMEDIA
- 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/>
- FRAMEWORKS - LIBRERIAS CSS
- Tailwind CSS
- Visual Studio Code
- Copilot / Claude.ai

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Tipo de docencia	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(TE) Teoría	4	Catalán	anual	mañana-mixto
(PLAB) Prácticas de laboratorio	41	Catalán	anual	mañana-mixto
(PLAB) Prácticas de laboratorio	42	Catalán	anual	mañana-mixto