

**FITXA IDENTIFICATIVA****Dades de l'Assignatura**

<b>Codi</b>	33441
<b>Nom</b>	Disseny de projectes interactius
<b>Cicle</b>	Grau
<b>Crèdits ECTS</b>	6.0
<b>Curs acadèmic</b>	2024 - 2025

**Titulació/titulacions**

<b>Titulació</b>	<b>Centre</b>	<b>Curs</b>	<b>Període</b>
1301 - G.Comunicació Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	4	Primer quadrimestre

**Matèries**

<b>Titulació</b>	<b>Matèria</b>	<b>Caràcter</b>
1301 - G.Comunicació Audiovisual	17 - Compl. format. caràcter optativo 4º curso	Optativa

**Coordinació**

<b>Nom</b>	<b>Departament</b>
HUGUET CLEMENTE, MARIA CARMEN	340 - Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació

**RESUM**

El mòdul Disseny de Projectes Interactius es planteja com un laboratori teòric i pràctic de continguts audiovisuals i multimèdia. L'assignatura en el seu conjunt aporta un mapa cognitiu de les metodologies d'anàlisi, disseny i desenvolupament de productes culturals que compten amb la interactivitat com a tret comú. Aquest enfocament incideix en els aspectes relatius a les formes gràfiques, visuals i sonores de la comunicació audiovisual, Internet i la cultura digital, els formats multimèdia o els usos de les noves tecnologies en entorns Web.

En aquest sentit, el mòdul està dissenyat com un treball de síntesi entre principis teòrics i la seva aplicació en el camp pràctic, que possibilita a l'estudiant articular de forma innovadora i creativa coneixements en comunicació interactiva i disseny digital. En conseqüència, Disseny de Projectes Interactius aporta les eines necessàries per a la ideació i el desenvolupament de continguts en diferents plataformes audiovisuals.



L'assimilació d'aquests coneixements possibilitarà a l'estudiant un aprenentatge dels fonaments generals i els procediments per al disseny de projectes, les formes de producció i distribució, i la planificació dels recursos tecnològics. Es proposa una dinàmica de treball d'ensenyament i aprenentatge basada en el disseny d'un prototip de projecte que permeti a l'alumna o alumne, mitjançant una dinàmica participativa i creativa, l'adquisició d'habilitats en el maneig de les eines multimèdia. D'aquesta manera, l'assignatura es concep en sincronia i coherència pedagògica amb els continguts que l'estudiant obtindrà d'altres matèries durant el transcurs del pla de Grau en Enginyeria Multimèdia, abordant casos pràctics d'estudi que facin possible aconseguir coneixements especialitzats i relacionals.

## CONEXEMENTS PREVIS

### Relació amb altres assignatures de la mateixa titulació

No heu especificat les restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

### Altres tipus de requisits

No s'han especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

### 1301 - G.Comunicació Audiovisual

- Conèixer la comunicació com a procés i els diferents elements que el constitueixen. Posseir i comprendre els coneixements de l'especificitat dels discursos, així com de les formes de representació pròpies dels diferents mitjans tecnològics i audiovisuals. Conèixer les distintes teories, mètodes i problemes de la comunicació audiovisual i els seus diferents llenguatges.
- Saber aplicar aquests coneixements (3.2.2.1) per transmetre'ls professionalment i èticament d'una manera comprensible a la ciutadania.
- Ser capaç de transmetre idees, problemes i solucions dins l'àrea de la comunicació audiovisual.
- Coneixement dels diversos llenguatges, codis i formes de representació propis dels diferents mitjans tecnològics i audiovisuals: fotografia, cinema, ràdio, televisió, vídeo i imatge electrònica, Internet, etc., a través de les seues propostes estètiques i industrials, a més de la seua rellevància social i cultural i la seua evolució al llarg del temps, que haurà de generar la capacitat per analitzar relats i obres audiovisuals, considerant els missatges icònics com a textos i productes de les condicions sociopolítiques i culturals d'una època històrica determinada.
- Capacitat per aprofundir en els coneixements adquirits i per aplicar i desenvolupar les competències en els diversos camps a què s'estén la comunicació audiovisual.



1. Comunicar de forma efectiva, tant per escrit com oralment, coneixements, procediments, resultats i idees relacionades amb els sistemes i productes multimèdia.
2. Capacitat d'integrar-se dintre de grups de treball i col·laborar en entorns multidisciplinars sent capaç de comunicar-se amb adequadament amb professionals de tots els àmbits.
3. Aplicar de forma adequada les metodologies, tecnologies, procediments i eines en el desenvolupament professional dels productes multimèdia en un context d'ús real, aplicant les solucions adequades en cada entorn.
4. Concebre, dissenyar, planificar, dirigir i realitzar projectes relacionats amb productes multimèdia utilitzant les metodologies pròpies de l'enginyeria, de gestió de recursos humans i d'economia.
5. Ser capaç de respondre professionalment a les exigències de cada pas en un procés de producció multimèdia: mostrant habilitats en confecció/comprensió de guions i comunicació, disseny gràfic per a comunicació, maneig de tecnologia de streaming, disseny de web, podcasts i apps, així com processos de producció i postproducció.
6. Coneixement teòric-pràctic de les tecnologies aplicades als mitjans de comunicació audiovisuals (fotografia, ràdio, so, televisió, vídeo, cinema, i suports multimèdia), incloent la capacitat per a utilitzarlos en la construcció dels diversos productes que abasta l'àmbit de la comunicació audiovisual.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Comunicació i cultura digital

- 1.1. Introducció a la comunicació i cultura digital.
- 1.2. Nous formats i convergència de mitjans i continguts. Disseny d'Interacció
- 1.3. Introducció a la comunicació amb dispositius mòbils. Les aplicacions i web apps.
- 1.4. Usabilitat i Experiència d'Usuari

### 2. Disseny gràfic

- 2.1. Principis universals del disseny aplicats a entorns web i multimèdia.
- 2.2. Color.
- 2.3. Tipografia.
- 2.4. Branding i creació d'imatge de marca
- 2.5. Composició visual i fotogràfica. Principals formats d'arxiu d'imatge
- 2.6. Arquitectura de la Informació i disseny: Wireframes i disseny de prototips



L'objectiu per a aquest capítol se centra en que l'estudiant aprenga a reconèixer els principis bàsics pels quals es regeix un bon disseny visual en un marc participatiu i d'interacció amb l'usuari. Estudiar les maneres d'organització dels colors, les tipografies i les formes gràfiques simples, els seus trets definitoris, les estratègies per a combinar-los correctament i el seu simbolisme cultural. Introduir les possibilitats tècniques i expressives de la fotografia en l'àmbit multimèdia. Analitzar la imatge fotogràfica, les lleis de la composició visual i el treball amb la llum.

### **3. Disseny i creació de continguts: Vídeo i so**

- 3.1. Etapes en la creació de vídeos per a l'àmbit multimèdia: producció, distribució, promoció i monetització.
- 3.2. Gèneres audiovisuals de l'univers Internet. Els productes transmèdia
- 3.3. Compressió de vídeo.
- 3.4. Modalitats de producció i distribució de continguts audiovisuals i de so: multisuport, micromecenatge. Elaboració de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch
- 3.5. Etapes de la sonorització audiovisual.
- 3.6. Tipus de micròfons.
- 3.7. Disseny sonor. Música. So i narrativa.
- 3.8 Drets d'autor.

### **4. Màrqueting en línia i posicionament en internet**

- 4.1 Elaboració d'estratègies de màrqueting en línia: el mail màrqueting, Mitjà social Màrqueting i Display ads,
- 4.2 Posicionament en cercadors i programes d'afiliació: estratègies de SEU i creació de campanyes de SEM. Google analytics.

Introducció al màrqueting digital i a les estratègies de decisió de contingut pròpies de l'àmbit d'internet, entre els quals té gran importància entendre com els cercadors organitzen la informació digital basant-se en les paraules clau, la indexació de continguts, etc.

### **5. Etapes del Disseny d'un projecte interactiu**

Elaboració del document de disseny: Estudi previ del mercat, idea, objectius, usuaris, arquitectura i pla de finançament.

Es tracta que l'estudiant elabore totes les fases de un projecte interactiu que li possibilita, dins d'una dinàmica participativa i creativa, l'aprenentatge de les dinàmiques i eines digitals d'un procés de disseny i difusió d'un projecte multimèdia

**VOLUM DE TREBALL**

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Classes de teoria	30,00	100
Pràctiques en aula informàtica	30,00	100
Elaboració de treballs en grup	25,00	0
Elaboració de treballs individuals	25,00	0
Estudi i treball autònom	40,00	0
<b>TOTAL</b>	<b>150,00</b>	

**METODOLOGIA DOCENT**

Sense docència

**AVALUACIÓ**

Contactar amb el professor

**REFERÈNCIES****Bàsiques**

- PRATT, A., Diseño Interactivo. Oceano Ámbar, Madrid, 2013
- BOU BAUZÁ, G., El guión multimedia, Anaya Multimedia, Madrid, 2003.
- SALAVERRÍA, R y ORIHUELA, JL. Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Anaya Multimedia, Madrid, 1999

**Complementàries**

- PRATT, A., Diseño Interactivo. Oceano Ámbar, Madrid, 2013
- BOU BAUZÁ, G., El guión multimedia, Anaya Multimedia, Madrid, 2003.
- SALAVERRÍA, R y ORIHUELA, JL. Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Anaya Multimedia, Madrid, 1999