FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	33439
Nombre	Tecnologías Audiovisuales Interactivas
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	4.5
Curso académico	2018 - 2019

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	3	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	16 - Compl. format. carácter optativo 3er curso	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
ASENSIO BELLOT, ANTONIO	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Se trata de dar una sólida base acerca de los principios tecnológicos que hacen posible la implementación de aplicaciones y textos de cualquier tipo cuya característica principal, o al menos una de las más importantes , sea la posibilidad de que un usuario interactúe con la aplicación, así como en el hecho comunicativo mismo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Interés por el funcionamiento básico de un ordenador.
Interés por el funcionamiento y la comprensión de la WEB y las posibilidades comunicativas a través de la misma.
Interés por explorar las vías de comunicación, distribución y explotación de productos interactivos por distintos canales y soportes.

COMPETENCIAS

1301 - Grado Comunicación Audiovisual

- Conocer la comunicación como proceso y los diferentes elementos que lo constituyen. Poseer y comprender los conocimientos de la especificidad de los discursos, así como de los modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales. Conocer las distintas teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus diferentes lenguajes.
- Saber aplicar dichos conocimientos (3.2.2.1) para transmitirlos profesional y éticamente de manera comprensible a la ciudadanía.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Entender el proceso comunicativo en el ámbito de las producciones interactivas multimedia, así como las bases tecnológicas y teóricas implicadas para llevarlos a cabo.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Arquitectura de un ordenador

Conocer las diferentes partes de las que consta un ordenador, la función de las mismas y la relación entre ellas.

2. Funcionamiento de la WEB

Entender la dinámica de funcionamiento de la WEB, qué es, cómo opera y cuál es la función de servidores, aplicaciones, la programación , etc.

3. Tecnologías implicadas en aplicaciones interactivas

Bases conceptuales para entender qué es la programación y su necesidad en diseños interactivos.
Bases de diseño interactivo y multimedia.
Bases para entender la señal digital y su concreción en archivos digitales.
Bases de la formación de imagen electrónica mediante diferentes sistemas de señales: RGB, CMYK, componentes, compuesta

4. La señal digital

Profundizar en las características de la señal digital.

5. Códecs y Formatos de Archivo

Entender qué es un códec, para qué sirve y cómo se generan los diferentes formatos de archivo y sus consecuencias.

6. Compresión Digital

Entender conceptualmente cómo se realiza la compresión en los diferentes formatos de archivo, dependiendo de su etiología, la calidad y el peso buscado , etc.
Analizar y entender las diferentes formas de llevar a cabo la compresión y las bases en las que se sustenta.

7. Diseño e implementación de aplicaciones interactivas

Análisis y/o creación de diferentes ejemplos de diseño e implementación de alguna aplicación interactiva, dentro de diferentes posibilidades: portal WEB, aplicación educativa, videojuego, presentación de empresa, etc, incluyendo posibles ideas de aplicaciones aportadas por alumnos.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	45,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	25,00	0
Elaboración de trabajos individuales	12,00	0
Estudio y trabajo autónomo	18,00	0
Preparación de actividades de evaluación	12,00	0
TOTAL	**112,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología está basada en que los conocimientos se adquieran a partir de la práctica. A partir de una indispensable teoría entregada en forma de clases magistrales, la idea es que los alumnos 'construyan' su propio aprendizaje a partir de esos cimientos, y del análisis y la creación de textos afines .

EVALUACIÓN

La evaluación se fundamentará en tres aspectos:

- La actitud, participación y asistencia a las clases, que tendrán un contenido tanto teórico como práctico
- La nota derivada de un examen final escrito, del tipo respuesta corta
- La nota derivada de los trabajos realizados por grupos

La nota final se extraerá de la media de los conceptos anteriores como sigue:

Nota examen teórico = 45%

Nota del trabajo por grupos = 45%

Actitud, participación y asistencia = 10%

Hay que tener en cuenta que, para poder efectuar las medias y, por tanto, tener la posibilidad de aprobar, la asistencia a la parte práctica es obligatoria, donde además habrá una serie de prácticas individuales, que si bien no contarán para la nota final, sí que serán indispensables para poder efectuar esa media.

Es indispensable, además, tener aprobadas tanto la parte teórica (el examen por escrito) como el trabajo

en grupo, para poder efectuar las medias. Se entiende, pues , que de forma independiente habrá que tener en cada una de ellas al menos un cinco.

REFERENCIAS

Básicas

- David Crowder/Andrew Bailey: CREACIÓN Y DISEÑO WEB. Anaya Multimedia, 2005
- Cliff Wootton: COMPRESIÓN DE AUDIO Y VÍDEO. Anaya Multimedia, 2005
- Andy Beach: TÉCNICAS DE COMPRESIÓN DE VÍDEO. Anaya Multimedia, 2009

Complementarias

- VV.AA.: DISEÑO Y DESARROLLO MULTIMEDIA. Sistemas, Imagen, Sonido y Vídeo. Ra-Ma, 2002
- VV.AA.: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL. Anaya Multimedia, 1999
- VV.AA.: ¡PÁSATE A LINUX!. Inforbooks, 2007
- Guillem Bou: El Guión Multimedia, Anaya Multimedia, 1997 (Descatalogado)
- http://www.w3.org/
- http://www.desarrolloweb.com/
- http://www.imageandart.com/