

**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> | 2019 - 2020                      |

**Titulació/titulacions**

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

**Matèries**

| <b>Titulació</b>                    | <b>Matèria</b>                                    | <b>Caràcter</b> |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------|
| 1301 - Grau Comunicació Audiovisual | 17 - Compl. format. carácter optativo<br>4º curso | Optativa        |

**Coordinació**

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

**RESUM**

Aplicació pràctica de la base curricular del mòdul 'Tecnologies Audiovisuals Interactives' focalitzada al disseny de programari i projectes multimèdia interactius. Ambdós mòduls, doncs, es complementen, encara que ací es tracta més bé d'aspectes de disseny, com ara la usabilitat, el guió multimèdia o la composició, dins de la dinàmica de creació d'un projecte en totes les seves fases de cerca d'objectius, adequació al usuari final, producció, marketing i avaluació.

D'una altra banda, hi haurà una part pràctica d'introducció al 'Flash'



## CONEIXEMENTS 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

Disseny WEB.

Interés pel qué fa a l'ús i funcionament bàsic de l'ordinador.

Interés pel funcionament i la comprensió de la WEB, i les seues possibilitats comunicatives.

Interés per la indagació en les possibilitats de comunicació, distribució i explotació de productes interactius mitjançant diversos canals i suports.

## COMPETÈNCIES

### 1301 - Grau 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 distints 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 distints 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.

## RESULTATS DE L'APRENENTATGE

Comprendre les diverses fases involucrades en la creació d'un producte interactiu destinat a la WEB o a la TV digital, així com ser capaç d'elaborar un projecte d'aquestes característiques.



## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Introducció. Fases dun Projecte Interactiu Multimèdia. Tipus. (teoria)

Concepte de Projecte Multimèdia Interactiu.

Tipus de Projecte Interactiu.

Fases a desenvolupar en el projecte: plantejament, desenvolupament i avaluació.

### 2. Plantejament. Què hi té? (teoria)

Analitzar els diversos factors implicats en el plantejament dun Projecte Multimèdia Interactiu: objectius, usuaris, mitjans

### 3. Desenvolupament: Gestió de Continguts. (teoria)

Producció de continguts. Fonts, formats i actualització.

### 4. Desenvolupament: Disseny de Navegació

El Guió Multimèdia.

Estructura de lemplaçament.

Disseny de la interactivitat, enllaços i recursos de navegació.

### 5. Desenvolupament: Disseny dinterfaç

Composició.

Imatge Corporativa.

Tipografia, colors i fonts.

Tractament dimatges digitals.

Controls de navegació: la usabilitat.

### 6. Desenvolupament: Producció Tècnica

Programació.

Eines dautor.

Programari lliure i/o propietari.

Dominis. Hospedatge i emplaçament WEB

Seguretat i manteniment.

**7. Disseny i implementació d'aplicacions interactives.**

Anàlisi i/o creació de diferents exemples de disseny i implementació d'una aplicació interactiva, amb diverses possibilitats: portal WEB, aplicació educativa, videojoc, presentacions, etc, incloent possibles idees d'alumnes.

Avaluació del projecte utilitzant criteris com les continguts, la navegació, la interactivitat, la usabilitat

**8. Introducció a producció multimedia amb Flash. (Pràctica)**

1. L'entorn de treball en Flash
2. Administració de documents
3. Dibuixar
4. Treballar amb objectes
5. Text
6. Sons i vídeo
7. Símbols i biblioteques
8. Línies de temps, capes i animació
9. Accions i publicació.

**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**

Metodologia basada en l'adquisició de coneixements mitjançant la pràctica.

**AVALUACIÓ**

L'Avaluació es fonamentarà en tres aspectes:



- Actitut, participación i asistencia, que tindrán un 10% del pes global de la nota
- Examen final escrit, que tindrà un 45% del pes global de la nota.
- Treball realitzat en per grups, què tundra el 45% de la nota restant.

És indispensable aprobar tant la part del examen teòric escrit, com la part del treball en grup per a poder fer la mitjana final.

L'assistència a les classes practiques també es obligatòria, així com la execució d'una sèrie de treballs individuals en elles què, encara que no farán mitjana en la nota final, sí serán indispensables per a poder aprobar.

## REFERÈNCIES

### Bàsiques

- David Crowder/Andrew Bailey: CREACIÓN Y DISEÑO WEB. Anaya Multimedia, 2005
- Guillem Bou: El Guión Multimedia, Anaya Multimedia, 1997 (Descatalogado)
- VV.AA.: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL. Anaya Multimedia, 1999
- <http://www.w3c.es/>

### Complementàries

- VV.AA.: DISEÑO Y DESARROLLO MULTIMEDIA. Sistemas, Imagen, Sonido y Vídeo. Ra-Ma, 2002
- VV.AA.: ¡PÁSATE A LINUX!. Inforbooks, 2007
- <http://www.imageandart.com/>
- <http://www.desarrolloweb.com/>
- <http://www.gfxworld.ws/>
- <http://www.gfxworld.ws/>
- <http://www.w3.org/>
- [http://gvenom.com/recursos\\_web/](http://gvenom.com/recursos_web/)
- <http://wix.com/>



## ADDENDA COVID-19

Aquesta addenda només s'activarà si la situació sanitària ho requereix i previ acord del Consell de Govern

