

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

Codi	33441
Nom	Disseny de projectes interactius
Cicle	Grau
Crèdits ECTS	6.0
Curs acadèmic	2022 - 2023

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
1301 - Grau Comunicació Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	4	Primer quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
1301 - Grau Comunicació Audiovisual	17 - Compl. format. carácter optativo 4º curso	Optativa

Coordinació

Nom	Departament
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.

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

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

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'APRENTATGE

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 SEO 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 possibiliti, 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
TOTAL	150,00	

METODOLOGIA DOCENT

Lliçó magistral.

Resolució de problemes teoricopràctics.

Estudi i anàlisi de casos.

Exposició en aula i treball per grups.

AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura es basarà en dos principis:

a) Valoració dels coneixements de base teòrica segons temari, de tot el relatiu al coneixement tècnic mitjançant una prova teòrica.

b) Desenvolupament real de disseny de projectes interactius per equips.

L'avaluació es farà com a resultat de:

1. Prova escrita final (50% de la nota).

2. Valoració de l'aprenentatge tècnic en els projectes realitzats a classe (50% de la nota)



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