



FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código	33441
Nombre	Diseño de Proyectos Interactivos
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2023 - 2024

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	17 - Compl. format. carácter optativo 4º curso	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
HUGUET CLEMENTE, MARIA CARMEN	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

El módulo Diseño de Proyectos Interactivos se plantea como un laboratorio teórico y práctico de contenidos audiovisuales y multimedia. La asignatura en su conjunto aporta un mapa cognitivo de las metodologías de análisis, diseño y desarrollo de productos culturales que cuentan con la interactividad como rasgo común. Este enfoque incide en los aspectos relativos a las formas gráficas, visuales y sonoras de la comunicación audiovisual, Internet y la cultura digital, los formatos multimedia o los usos de las nuevas tecnologías en entornos Web.

En este sentido, el módulo está diseñado como un trabajo de síntesis entre principios teóricos y su aplicación en el campo práctico, que posibilita al estudiante articular de forma innovadora y creativa conocimientos en comunicación interactiva y diseño digital. En consecuencia, Diseño de Proyectos Interactivos aporta las herramientas necesarias para la ideación y el desarrollo de contenidos en diferentes plataformas audiovisuales.



La asimilación de estos conocimientos posibilitará al estudiante un aprendizaje de los cimientos generales y los procedimientos para el diseño de proyectos, las formas de producción y distribución, y la planificación de los recursos tecnológicos. Se propone una dinámica de trabajo de enseñanza y aprendizaje basada en el diseño de un prototipo de proyecto que permita a la alumna o alumno, mediante una dinámica participativa y creativa, la adquisición de habilidades en el manejo de las herramientas multimedia.

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

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

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.
- Ser capaz de transmitir ideas, problemas y soluciones dentro del área de la Comunicación Audiovisual.
- 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.
- Capacidad para profundizar en los conocimientos adquiridos y para aplicar y desarrollar las competencias en los diversos campos a que se extiende la comunicación audiovisual.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con los sistemas y productos multimedia.
2. Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.
3. Aplicar de forma adecuada las metodologías, tecnologías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de los productos multimedia en un contexto de uso real, aplicando las soluciones adecuadas en cada entorno.
4. Concebir, diseñar, planificar, dirigir y realizar proyectos relacionados con productos multimedia utilizando las metodologías propias de la ingeniería, de gestión de recursos humanos y de economía.
5. Ser capaz de responder profesionalmente a las exigencias de cada paso en un proceso de producción multimedia: mostrando habilidades en confección/comprensión de guiones y comunicación, diseño gráfico para comunicación, manejo de tecnología de streaming, diseño de web, podcasts y apps, así como procesos de producción y postproducción.
6. Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, video, cine, y apoyos multimedia), incluyendo la capacidad para utilizarlos en la construcción de los varios productos que alcanza el ámbito de la comunicación audiovisual.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Comunicación y Cultura digital

- 1.1. Introducción a la comunicación y cultura digital.
- 1.2. Nuevos formatos y convergencia de medios y contenidos. Diseño de Interacción
- 1.3. Introducción a la comunicación con dispositivos móviles. Las aplicaciones y web apps.
- 1.4. Usabilidad y Experiencia de Usuario.



2. Planteamiento. ¿De qué consta?. (teoría)

- 2.1. Principios universales del diseño aplicados a entornos web y multimedia.
- 2.2. Color.
- 2.3. Tipografía.
- 2.4. Branding y creación de imagen de marca
- 2.5. Composición visual y fotográfica. Principales formatos de archivo de imagen
- 2.6. Arquitectura de la Información y diseño: Wireframes y diseño de prototipos

El objetivo para este capítulo se centra en que el estudiante aprenda a reconocer los principios básicos por los que se rige un buen diseño visual en un marco participativo y de interacción con el usuario. Estudiar los modos de organización de los colores, las tipografías y las formas gráficas simples, sus rasgos definitorios, las estrategias para combinarlos correctamente y su simbolismo cultural. Introducir las posibilidades técnicas y expresivas de la fotografía en el ámbito multimedia. Analizar la imagen fotográfica, las leyes de la composición visual y el trabajo con la luz.

3. Diseño y creación de contenidos: Vídeo y sonido

- 3.1. Etapas en la creación de videos para el ámbito multimedia: producción, distribución, promoción y monetización.
- 3.2. Géneros audiovisuales del universo Internet. Los productos transmedia
- 3.3. Compresión de video.
- 3.4. Modalidades de producción y distribución de contenidos audiovisuales y de sonido: crossmedia, crowdfunding. Elaboración de podcasts, webs tv, YouTube, Twitch
- 3.5. Etapas de la sonorización audiovisual.
- 3.6. Tipos de micrófonos.
- 3.7. Diseño sonoro. Música. Sonido y narrativa.
- 3.8 Derechos de autor.

4. Marketing online y posicionamiento en internet

- 4.1 Elaboración de estrategias de marketing online: el mail marketing, Social Media Marketing y Display ads,
- 4.2 Posicionamiento en buscadores y programas de afiliación: estrategias de SEO y creación de campañas de SEM. Google analytics.

Introducción al marketing digital y a las estrategias decisión de contenido propias del ámbito de internet, entre los que tiene gran importancia entender cómo los buscadores organizan la información digital basándose en las palabras clave, la indexación de contenidos, etc.

**5. Etapas del Diseño de un proyecto interactivo**

Elaboración del documento de diseño: Estudio previo del mercado, idea, objetivos, usuarios, arquitectura y plan de financiación.

Se trata de que el estudiante elabore todas las fases de un proyecto interactivo que le posibilite, dentro de una dinámica participativa y creativa, el aprendizaje de las dinámicas y herramientas digitales de un proceso de diseño y difusión de un proyecto multimedia

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en aula informática	30,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	25,00	0
Elaboración de trabajos individuales	25,00	0
Estudio y trabajo autónomo	40,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Sin docencia

EVALUACIÓN

Contactar con el profesor

REFERENCIAS**Básicas**

- 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



Complementarias

- - 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