

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	36608
Nombre	Taller de proyectos interactivos
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2023 - 2024

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	4	Primer cuatrimestre
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Carácter
1333 - Grado en Comunicación Audiovisual	11 - Complementos formativos de carácter optativo	Optativa
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	19 - Optatividad	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
RAUSELL LLEDO, IGNACIO	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Se trata de una asignatura práctica en que desarrollará un proyecto interactivo de contenidos transmedia situado dentro de una propuesta de nuevos formatos con una función comunicativa concreta según la finalidad del medio de difusión elegido para su elaboración.

Se generarán contenidos interactivos, se organizarán y se integrarán en un proyecto transmedia con una buena accesibilidad y usabilidad. El resultado final será un proyecto donde generar diferentes contenidos para diferentes formatos de video según la finalidad del mensaje o del medio al cual vaya dirigido. Puede ser un piloto o un producto definitivo con varios formatos de video, además de una biblia o proyecto de web de la misma.



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 existe relación con otras asignaturas del plan de estudios. En todo caso, puede ser una continuación a la optativa de Diseño de Proyectos Interactivos, pero con un enfoque más técnico donde emplear conocimientos prácticos.

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Llevar a cabo análisis de relatos y obras audiovisuales
- Asumir la responsabilidad de un proyecto propio
- Desarrollar un trabajo creativo o de investigación
- Actualizar el conocimiento de los campos de comunicación audiovisual
- Componer un máster audiovisual o multimedia
- Expresar intencionalidad en el uso de las imágenes
- Trabajar en equipo
- Poner en valor las propias propuestas

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. La puesta en marcha de la idea: viabilidad, financiación, medio.

2. Diseño y producción del Formato

Recursos, esquema de interactividad, diseño visual, usabilidad y accesibilidad.



3. Estructura narrativa y audiovisual del proyecto

Elaboración de guiones y productos audiovisuales en función del proyecto desarrollado por los alumnos.

4. Recursos multimedia

Profundizar en el manejo de herramientas de creación.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	60,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	50,00	0
Estudio y trabajo autónomo	10,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	20,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Lección magistral

Estudio y análisis de casos

Exposición en el aula y trabajo por grupos

Realización de proyectos audiovisuales

EVALUACIÓN

Prueba final (trabajo práctico en grupo): 70%

Exposición oral: 10%

Valoración de actitud y participación en la dinámica de clase: 20%.

La honestidad intelectual es vital en las comunidades académicas y para la justa evaluación del trabajo del alumnado. Todos los trabajos presentados en este curso deben ser de autoría original. No se admitirán trabajos en los que se haga uso de colaboración fraudulenta o la compisición con ayuda de inteligencia artificial (ChatGPT u otros).



En el caso de comprobarse plagio en un trabajo de evaluación de un estudiante, este se podrá puntuar con la calificación numérica de cero, con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda incoar y, si es necesario, de la sanción que proceda de acuerdo con la legislación vigente.

Los problemas de ortografía, sintaxis y/o expresión escrita puntuarán negativamente pudiendo conllevar el suspenso de la prueba.

El sistema general de calificaciones seguirá la normativa de la Universidad de Valencia aprobada por el Consejo de Gobierno de día 30 de mayo de 2017. ACGUV 108/2017.

REFERENCIAS

Básicas

- - Riquelme, Ingrid. Desarrollo de proyectos interactivos.
- - Paniagua, Antonio. Diseño interactivo y multimedia con flash. Editorial Anaya. Madrid, 2011.
- - Orihuela, Jose Luis y Santos, Maria Luisa. Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Anaya Multimedia. Madrid, 2000.
- - Minguell, M. E. (2002). Interactividad e interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC, 1(1), 23-32.
- - Sora, C. (2015). Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online. El profesional de la información, 24(4). 424-431.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/view/epi.2015.jul.09> (última vez consultado: 21-05-2019)
- - Guarinos, V., & Sédanos, A. (2013). Narrativas audiovisuales digitales: convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia. Madrid: Fragua.
- - Galer, M. y Horvat, L. La imagen digital. Editorial Anaya Multimedia. 2006.
- - Li, Z.N. y Drew, M.S. Fundamentals of multimedia. Editorial Prentice Hall. 2004.
- - Galer, M. y Horvat, L. La imagen digital. Editorial Anaya Multimedia. 2006.
- - ROMERO-FRESCO, Pablo. (2013) Accessible Filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. The Journal of Specialised Translation.

Complementarias

- - Nielsen, Jakob / Tahir, Marie (2002). Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web. Ed. Alhambra-Longman



- - Galer, M. y Horvat, L. La imagen digital. Editorial Anaya Multimedia. 2006.
- - Li, Z.N. y Drew, M.S. Fundamentals of multimedia. Editorial Prentice Hall. 2004.
- - Herrero Diz, P., Ramos-Serrano, M., & Nó, J. (2016). Los menores como usuarios creadores en la era digital: del prosumer al creador colaborativo. Revisión teórica 1972-2016.

