

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

Codi	36608
Nom	Taller de projectes interactius
Cicle	Grau
Crèdits ECTS	6.0
Curs acadèmic	2023 - 2024

Titulació/titulacions

Titulació	Centre	Curs	Període
1333 - Grau en Comunicació Audiovisual	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	4	Primer quadrimestre
1407 - Grau d'Enginyeria Multimèdia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	4	Primer quadrimestre

Matèries

Titulació	Matèria	Caràcter
1333 - Grau en Comunicació Audiovisual	11 - Complementos formatius de caràcter optatiu	Optativa
1407 - Grau d'Enginyeria Multimèdia	19 - Optativitat	Optativa

Coordinació

Nom	Departament
RAUSELL LLEDO, IGNACIO	340 - Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació

RESUM

Es tracta d'una assignatura pràctica en què es desenvoluparà un projecte interactiu de continguts transmèdia situat dins d'una proposta de nous formats amb una funció comunicativa concreta segons la finalitat del mitjà de difusió triat per a la seua elaboració.

Es generaran continguts interactius, s'organitzaran i s'integraran en un projecte transmèdia amb una bona accessibilitat i usabilitat. El resultat final serà un projecte on generar diferents continguts per a diferents formats de vídeo segons la finalitat del missatge o del mitjà al qual vagi dirigit. Pot ser un pilot o un producte definitiu amb diversos formats de vídeo, a més a més d'una biblia o projecte de web del mateix.



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 existeix relació amb altres assignatures del pla d'estudis. En tot cas, pot ser una continuació a l'optativa de Disseny de Projectes Interactius, però amb un enfocament més tècnic on emprar coneixements pràctics.

COMPETÈNCIES

RESULTATS DE L'APRENTATGE

Dur a terme anàlisi de relats i obres audiovisuals

Assumir la responsabilitat d'un projecte propi

Desenvolupar un treball creatiu o de recerca

Actualitzar el coneixement dels camps de comunicació audiovisual

Compondre un màster audiovisual o multimèdia

Expressar intencionalitat en l'ús de les imatges

Treballar en equip

Posar en valor les pròpies propostes

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. La posada en marxa de la idea: viabilitat, finançament, mitjà.

2. Disseny i producció del Format

Recursos, esquema d'interactivitat, disseny visual, usabilitat i accessibilitat.



3. Estructura narrativa i audiovisual del projecte

Elaboració de guions i productes audiovisuals en funció del projecte desenvolupat pels alumnes.

4. Recursos multimèdia

Aprofundir en el maneig d'eines de creació.

VOLUM DE TREBALL

ACTIVITAT	Hores	% Presencial
Pràctiques en laboratori	60,00	100
Elaboració de treballs en grup	50,00	0
Estudi i treball autònom	10,00	0
Lectures de material complementari	10,00	0
Preparació de classes pràctiques i de problemes	20,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGIA DOCENT

Llicó magistral

Estudi i anàlisi de casos

Exposició a l'aula i treball per grups

Realització de projectes audiovisuals

AVALUACIÓ

Prova final (treball pràctic en grup): 70%

Exposició oral: 10%

Valoració d'actitud i participació en la dinàmica de classe: 20%.

L'honestat intel·lectual és vital en les comunitats acadèmiques, i per a la justa avaluació del treball de l'alumnat. Tots els treballs presentats en aquest curs han de ser d'autoria original. No s'admetran treballs en els quals es faci ús de col·laboració fraudulenta o la compisició amb ajuda d'intel·ligència artificial (ChatGPT o altres).



En el cas de comprovar-se plagi en un treball d'avaluació d'un estudiant, aquest es podrà puntuar amb la qualificació numèrica de zero, amb independència del procediment disciplinari que es puga incoar i, si escau, de la sanció que siga procedent d'acord amb la legislació vigent.

Els problemes d'ortografia, sintaxi i/o expressió escrita puntuaran negativament, podent comportar el suspens de la prova.

El sistema general de qualificacions seguirà la normativa de la Universitat de València aprovada pel Consell de Govern del dia 30 de maig de 2017. ACGUV 108/2017.

REFERÈNCIES

Bàsiques

- - 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.

Complementàries

- - 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.

