

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104824 - NOVES TECNOLOGIES AUDIOVISUALS

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Ignasi Rubio Carrillo <[irubio@tecnocampus.cat](mailto:irubio@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

#### Competències que es treballen

##### Específica

- Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi

##### Bàsiques i Generals

- Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

##### Transversal

- Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en

## Descripció

---

La irrupció de les tecnologies digitals ha provocat l'aparició de noves formes de creació, producció, distribució i recepció de les produccions audiovisuals

Els mitjans actuals han canviat la tradicional manera d'enfocar un producte, obrint-se davant l'autor un nou univers de possibilitats narratives, creatives i comercials, que necessita ser entès per l'alumne.

L'objectiu de l'assignatura és capacitar l'estudiant en el coneixement i la utilització de les noves tecnologies aplicades a l'audiovisual, per innovar i desenvolupar narratives en productes que impliquin noves formes de consum i d'interacció.

Aquesta matèria permet conèixer diferents mètodes de producció en el disseny de productes audiovisuals que utilitzen tecnologia innovadora, i els diferents operadors que intervenen.

L'assignatura capacita l'estudiant a analitzar i comprendre l'enorme potencialitat que els nous formats ofereixen al mercat audiovisual actual, mitjançant l'estudi, l'anàlisi i la pràctica.

Durant el transcurs de l'assignatura s'abordarà l'ús de les noves tecnologies aplicades a la narrativa de forma teòric i pràctica, centrant-se en tres àmbits concrets: l'audiovisual estès, el *storytelling* interactiu i la realitat virtual.

### 1. *Storytelling* interactiu

La incorporació de la interactivitat en els processos de comunicació possibilita la participació i l'involucració de l'interactor. Els formats interactius han creat noves plataformes de visualització i participació capaces d'acumular diversos tipus de continguts, a més d'aconseguir trencar amb la linealitat imperant del discurs.

### 2. Realitat virtual

La realitat virtual porta amb si una nova forma de percebre l'audiovisual i un nou concepte d'immersió cada vegada major. Els vídeos en 360 graus i per tant la immersió dins d'una realitat virtual formen un nou marc de desenvolupament del sector.

### 3. Audiovisual expandit

La utilització durant el procés de creació del solapament de capes conceptuals i formals, dels significats continguts en la imatge en moviment i la seva relació entre si, i de l'ús de l'espai o objecte sobre els quals es projecta.

## Resultats d'aprenentatge

---

### Principals

- a) haver adquirit coneixements avançats i demostrat una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics i de la metodologia de treball en el seu camp d'estudi amb una profunditat que arribi fins a l'avantguarda del coneixement;
- b) poder, mitjançant arguments o procediments elaborats i sustentats per ells mateixos, aplicar els seus coneixements, la comprensió d'aquests i les seves capacitats de resolució de problemes en àmbits laborals complexos o professionals i especialitzats que requereixen l'ús d'idees creatives i innovadores;?
- d) ser capaces de desembolicar-se en situacions complexes o que requereixin el desenvolupament de noves solucions tant en l'àmbit acadèmic com laboral o professional dins del seu camp d'estudi;
- e) saber comunicar a tota mena d'audiències (especialitzades o no) de manera clara i precisa, coneixements, metodologies, idees, problemes i solucions en l'àmbit del seu camp d'estudi;
- f) ser capaces d'identificar les seves pròpies necessitats formatives en el seu camp d'estudi i entorn laboral o professional i d'organitzar el seu propi aprenentatge amb un alt grau d'autonomia en tot tipus de contextos (estructurats o no).

### Secundaris:

- Conèixer i aprendre l'ús de les tecnologies en l'era digital.
- Organitzar i temporalitzar de les tasques, realitzant-les de manera ordenada adoptant amb lògica les decisions prioritàries en els diferents processos de producció audiovisual.
- Capacitar l'anàlisi crítica adequada en l'ús de la tecnologia i la seva aplicació a la cultura audiovisual.
- Dotar a l'alumne d'habilitats, coneixements i d'eines necessàries per expressar i trobar mètodes creatius i innovadors a través de l'ús de les tendències tecnològiques emergents en la creació i difusió de continguts audiovisuals.
- Oferir solucions innovadores i transformadores dins del marc de l'audiovisual adaptades a la nova era digital, brindant una oportunitat única de crear noves narracions adaptades als actuals hàbits de consum.
- Comprendre els principis que fonamenten les noves narratives i tecnologies.
- Reconèixer els instruments, funcions i importància dels elements que concerneixen els processos tecnològics i la seva imbricació amb els mitjans audiovisuals.
- Fomentar de l'esperit emprenedor.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura es treballarà de forma principalment pràctica mitjançant els diferents conceptes i eines explicades en classe. Les activitats relacionades amb l'assignatura es divideixen en:??

- Teòriques: visionats, lectures i visites de professionals
- Pràctiques: lliuraments, activitats i exercicis

- Lliuraments avaluables obligatoris (individuals i en grup). Al llarg del curs l'alumne realitzarà tres lliuraments segons enunciat i dates establertes. L'explicació dels lliuraments s'informarà a durant el transcurs de l'assignatura.
- Activitats (individuals). Al llarg del curs l'alumne realitzarà dos exercicis pràctics avaluables.
- Exercicis no avaluables (individuals). Es realitzaran en classe per a explicar els conceptes pràctics.

En classe s'explicarà la teoria i s'utilitzaran tècniques per a fomentar la creativitat i la innovació, el brainstorming, debats i estudis de casos concrets. L'alumne haurà de realitzar un aprenentatge autònom fora de l'aula per a aprofundir els seus coneixements dels continguts explicats. Els alumnes hauran de llegir, investigar i realitzar els exercicis per a després en classe presentar els dubtes i preguntes.

Funcionament a l'aula:

- La porta d'entrada es tancarà deu minuts després de l'inici de la classe i no es podrà accedir fins al cap del descans. La porta d'entrada es tancarà deu minuts després del final del descans.
- El professor no està obligat a pujar anotacions al campus virtual. Es penjaran enllaços en relació als temes, amb lectures i visionats, així com recursos per ampliar informació.

## Continguts

---

### 1. *Storytelling* interactiu

- 1.1. Introducció a la narrativa no lineal
- 1.2. Fonaments del disseny interactiu
- 1.3. Planificació per a la ideació i creació de material audiovisual interactiu
- 1.4. Processos per a la ideació i creació de material audiovisual interactiu

### 2. Realitat virtual

- 2.1. Introducció a la realitat virtual
- 2.2. Narratives i tecnologies de realitat virtual
- 2.3. Planificació per a la ideació i creació de contingut audiovisual 360 interactiu
- 2.4. Processos per a la ideació i creació de contingut audiovisual 360 interactiu

### 3. Audiovisual expandit

- 3.1. Introducció a la narrativa plural
- 3.2. Entorns d'experimentació
- 3.3. Planificació per a la ideació i creació de contingut audiovisual expandit
- 3.4. Processos per a la ideació i creació de contingut audiovisual expandit

## Activitats d'aprenentatge

---

- Lliurament 1 (individual): *Storytelling* interactiu  
Crear un producte audiovisual online interactiu.  
?
- Lliurament 2 (individual): Vídeo VR interactiu  
Generar un vídeo 360 interactiu.  
?
- Lliurament 3 (grup): Audiovisual expandit  
Generar un set de projeccions audiovisuals.  
?
- Activitat 1(individual): *Brief* idear prototip interactiu
- Activitat 2 (individual): Captura i muntatge vídeo VR?
- Activitat 3 (grup) : *Pitching* Lliurament 3

## Sistema d'avaluació

---

El sistema d'avaluació és el següent:

Lliuraments 80%

- Lliurament 1 *Storytelling* interactiu (35%)
- Lliurament 2 Vídeo VR interactiu (35%)
- Lliurament 3 Audiovisual expandit (30%)
- ?

Activitats 20%

- Activitat 1 Idear prototip interactiu
- Activitat 2 Captura i muntatge de vídeo 360
- Activitat 3 *Pitching* Lliurament 3
- ?

Normes per a l'avaluació:

L'assignatura avalua els coneixements pràctics i els resultats obtinguts.

És obligatori realitzar tots els lliuraments en les dates establertes.

Consideracions:

- És necessari lliurar les tres activitats pràctiques per a poder fer mitjana de la part pràctica.
- No s'admet cap treball lliurat fora de termini.
- Lliurament no realitzat o suspesa passa a lliurar-se en recuperació. La recuperació consistirà a realitzar els canvis de els lliuraments suspesos o realitzar les no lliurades.
- La nota màxima d'un treball en recuperació és un 5.
- Les faltes d'ortografia, gramaticals i de presentació restaran nota, podent arribar a suposar el suspens d'un treball. Més de 15 faltes d'ortografia impliquen el suspens.
- Els plagis impliquen suspendre qualsevol treball amb un 0. Un segon plagi per part d'un mateix estudiant implica el suspens de l'assignatura sense dret a recuperació.
- La participació activa en classe es considera absolutament necessària.

## Recursos

---

### Bàsics

Bibliografies

- Domínguez, J.; Luque, R. (2011). Tecnología digital y realidad virtual. Madrid: Ed. Síntesis.
- Gifreu Castells, A. (2013). El documental interactivo: evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo. Barcelona: UOC.
- Le Freak, Christian (2017). Animación visual en vivo. Barcelona: Altaria.
- Mercader, A; Suárez, R. (2013). Interacciones en el audiovisual. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C.(2018). Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, complejidad. Barcelona: Gedisa.
- Ustarroz, César (2010). Teoría del Vjing. Madrid: Ediciones Libertarias.

### Complementaris

Bibliografies

- Almenara J., García F. (2016). Realidad aumentada: tecnología para la formación. Madrid: Editorial Síntesis.
- Aparici, R.; García, D. (2018). ¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era Black Mirror. Barcelona: Gedisa.
- Bailenson J. (2019) Realidad virtual: Cómo aprovechar su potencial para las empresas y personas. Madrid: LID Editorial.
- Barnwell, Jane. (2018). Diseño de producción para pantalla: Storytelling visual en el cine y televisión. Barcelona: Parramon.
- Elwes, C. (2015). Instalation and the moving image. London: Wallflower Press.
- Lacasa, Pilar. (2018). Expresiones del futuro: Cómo se comunicarán las próximas generaciones. Madrid: Morata.
- Tustain, J. (2016). Guia completa de Realidad Virtual y fotografía 360°. Barcelona: Hoaki Books.
- VV.AA. (2017). Territorios transmedia y narrativas audiovisuales. Barcelona: UOC.
- VVAA. (2018) Realidad Virtual y Realidad Aumentada: Desarrollo de aplicaciones. Madrid: Ra-ma.