

GRADO EN MEDIOS AUDIOVISUALES

104824 - NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES

Información general

- Tipo de asignatura : Optativa
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curso: Cuarto
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 4
- Profesorado:
 - Ignasi Rubio Carrillo <irubio@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Catalán
- Castellano

Competencias que se trabajan

Específica

- E1_Diseñar y programar las interfaces gráficas de portales web estáticos o dinámicos, de aplicaciones interactivas y de videojuegos siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.
- E4_Diseñar, planificar, editar, programar y comercializar aplicaciones multimedia interactivas.
- E5_Diseñar y realizar un producto audiovisual (formado por imágenes fijas o en movimiento) atendiendo tanto a sus aspectos técnicos como artísticos, en todas sus componentes.
- E10_Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.
- E13_Aplicar los principios de diseño visual y sonoro para la creación de los elementos de presentación que se usan en productos sonoros, audiovisuales, televisión y espectáculos.
- E14_Adquirir los conocimientos de la historia, estética, evolución y dinámicas del cine, televisión, radio, prensa, Internet i videojuegos así como reconocer la estética a través del visionado y análisis

Básicas y Generales

- G2_Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que se suele demostrar por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- G4_Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Transversal

- T2_Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos

teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Descripción

La irrupción de las tecnologías digitales ha provocado la aparición de nuevas formas de creación, producción, distribución y recepción de las producciones audiovisuales

Los medios actuales han cambiado la tradicional manera de enfocar un producto, abriéndose ante el autor un nuevo universo de posibilidades narrativas, creativas y comerciales, que necesita ser entendido por el alumno.

El objetivo de la asignatura es capacitar al estudiante en el conocimiento y la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas al audiovisual, para innovar y desarrollar narrativas en productos que impliquen nuevas formas de consumo y de interacción.

Esta materia permite conocer diferentes métodos de producción en el diseño de productos audiovisuales que utilizan tecnología innovadora, y los diferentes operadores que intervienen.

La asignatura capacita al estudiante a analizar y comprender la enorme potencialidad que los nuevos formatos ofrecen en el mercado audiovisual actual, mediante el estudio, el análisis y la práctica.

Durante el transcurso de la asignatura se abordará el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la narrativa de forma teórico y práctica, centrándose en tres ámbitos concretos: el *storytelling* interactivo, la realidad virtual y el audiovisual extendido.

1. *Storytelling* interactivo

La incorporación de la interactividad en los procesos de comunicación posibilita la participación e involucración del interactivo. Los formatos interactivos han creado nuevas plataformas de visualización y participación capaces de acumular diversos tipos de contenidos, además de conseguir romper con la linealidad imperante del discurso.

2. Realidad virtual

La realidad virtual trae consigo una nueva forma de percibir el audiovisual y un nuevo concepto de inmersión cada vez mayor. Los videos en 360 grados y por consiguiente la inmersión dentro de una realidad virtual forman un nuevo marco de desarrollo del sector.

3. Audiovisual extendido

La utilización durante el proceso de creación del solapamiento de capas conceptuales y formales, de los significados contenidos en la imagen en movimiento y su relación entre sí, y del uso del espacio u objeto sobre los que se proyecta.

Resultados de aprendizaje

Principales:

- a) haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento;
- b) poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras;
- d) ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio;
- e) saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de su campo de estudio;
- f) ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

Secundarios:

- Conocer y aprender el uso de las tecnologías en la era digital.
- Organizar y temporalizar de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- Capacitar el análisis crítico adecuado en el uso de la tecnología y su aplicación a la cultura audiovisual.
- Dotar al alumno de habilidades, conocimientos y de herramientas necesarias para expresar y encontrar métodos creativos e innovadores a través del uso de las tendencias tecnológicas emergentes en la creación y difusión de contenidos audiovisuales.
- Ofrecer soluciones innovadoras y transformadoras dentro del marco del audiovisual adaptadas a la nueva era digital, brindando una oportunidad única de crear nuevas narraciones adaptadas a los actuales hábitos de consumo.
- Comprender los principios que fundamentan las nuevas narrativas y tecnologías.
- Reconocer los instrumentos, funciones e importancia de los elementos que conciernen los procesos tecnológicos y su imbricación con los medios audiovisuales.

- Fomentar del espíritu emprendedor.

Metodología de trabajo

La asignatura se trabajará de forma principalmente práctica mediante los diferentes conceptos y herramientas explicadas en clase.

Las actividades relacionadas con la asignatura se dividen en:

- Teóricas: visionados, lecturas y visitas de profesionales

- Prácticas: entregas, actividades y ejercicios

1. Entregas evaluables obligatorias (individuales y en grupo). A lo largo del curso el alumno realizará tres entregas según enunciado y fechas establecidas. La explicación de las entregas se informará a durante el transcurso de la asignatura.
2. Actividades (individuales). A lo largo del curso el alumno realizará dos ejercicios prácticos evaluables.
3. Ejercicios no evaluables (individuales). Se realizarán en clase para explicar los conceptos prácticos.

En clase se explicará la teoría y se utilizarán técnicas para fomentar la creatividad y la innovación, el *brainstorming*, debates y estudios de casos concretos. El alumno tendrá que realizar un aprendizaje autónomo fuera del aula para profundizar sus conocimientos de los contenidos explicados.

Los alumnos tendrán que leer, investigar y realizar los ejercicios para después en clase presentar las dudas y preguntas.

Funcionamiento en el aula:

- La puerta de entrada se cerrará diez minutos después del inicio de la clase y no se podrá acceder hasta después del descanso. La puerta de entrada se cerrará diez minutos después del final del descanso.

- El profesor no está obligado a subir apuntes al campus virtual. Se colgarán enlaces en relación a los temas con lecturas, visionados, materiales y tutoriales, así como recursos para ampliar información.

Contenidos

1. *Storytelling* interactivo

- 1.1. Introducción a la narrativa no lineal
- 1.2. Fundamentos del diseño interactivo
- 1.3. Planificación para la ideación y creación de material audiovisual interactivo
- 1.3. Procesos para la ideación y creación de material audiovisual interactivo

2. Realidad virtual

- 2.1. Introducción a la realidad virtual
- 2.2. Narrativas y tecnologías de realidad virtual
- 2.3. Planificación para la ideación y creación de contenido audiovisual 360 interactivo
- 2.4. Procesos para la ideación y creación de contenido audiovisual 360 interactivo

3. Audiovisual extendido

- 3.1. Introducción a la narrativa plural
- 3.2. Entornos de experimentación
- 3.3. Planificación para la ideación y creación de contenido audiovisual expandido
- 3.4. Procesos para la ideación y creación de contenido audiovisual expandido

Actividades de aprendizaje

- Entrega 1 (individual): *Storytelling* interactivo

Crear un producto audiovisual online interactivo.

- Entrega 2 (individual): Video VR interactivo

Generar un video 360 interactivo.

- Entrega 3 (grupal): Audiovisual expandido

Generar un set de proyecciones audiovisuales.

- Actividad 1 (individual): *Brief* idear prototipo interactivo
- Actividad 2 (individual): Captura y montaje vídeo VR
- Actividad 3 (grupal) : *Pitching* Entrega 3

Sistema de evaluación

El sistema de evaluación es el siguiente:

Entregas 80%

- Entrega 1 *Storytelling* interactivo (35%)
- Entrega 2 Vídeo VR interactivo (35%)
- Entrega 3 Audiovisual expandido (30%)

Actividades 20%

- Actividad 1 Idear prototipo interactivo
- Actividad 2 Captura y montaje de vídeo 360
- Actividad 3 *Pitching* Entrega 3

Normas para la evaluación

La asignatura evalúa los conocimientos prácticos y los resultados obtenidos.

Son obligatorias realizar todas las entregas en las fechas establecidas.

Consideraciones:

- Es necesario entregar las tres actividades prácticas para poder hacer media de la parte práctica.
- No se admite ningún trabajo entregado fuera de plazo.
- Entrega no realizada o suspendida pasa a entregarse en recuperación. La recuperación consistirá en realizar los cambios de las entregas suspendidas o realizar las no entregadas.
- La nota máxima de un trabajo en recuperación es un 5.
- Las faltas de ortografía, gramaticales y de presentación restarán nota, pudiendo llegar a suponer el suspenso de un trabajo. Más de 15 faltas de ortografía implican el suspenso.
- Los plagios implican suspender cualquier trabajo con un 0. Un segundo plagio por parte de un mismo estudiante implica el suspenso de la asignatura sin derecho a recuperación.
- La participación activa en clase se considera absolutamente necesaria.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- 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.
-

Complementarios

Bibliografías

- 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 Realiad Virtual y fotografía 360°. Barecalona: Hoaki Books.
- VV.AA. (2017). Territorios transmedia y narrativas audiovisuales. Barcelona: UOC.
- VVAA. (2018) Realidad Virtual y Realiad Aumentada: Desarrollo de aplicaciones. Madrid: Ra-ma.