

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104824 - NOVES TECNOLOGIES AUDIOVISUALS

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Luca-antonio Saavedra Todd <[lisaavedra@tecnocampus.cat](mailto:lisaavedra@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

Per defecte les classes s'impartiran en Català. Si alguna persona necessita traducció, es podrà canviar l'idioma de l'explicació a qualsevol dels idiomes d'impartició.

Pels visionats es requerirà un nivell moderat de comprensió en anglès.

Els treballs i projectes s'acceptaran en qualsevol dels idiomes d'impartició.

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E4\_Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- E5\_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
- E10\_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
- E13\_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
- E14\_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

- G2\_Que els estudiants sàpiguen 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
- G4\_Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

##### Transversal

- T2\_ 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 compte els recursos disponibles

## Descripció

---

Els avenços tecnològics impulsen l'evolució dels mitjans audiovisuals creant noves formes d'expressió i nous sistemes i canals de comunicació. Entendre i conèixer l'estat de la tecnologia relacionada amb el món audiovisual i dominar-la suposa un coneixement molt enriquidor tant al desenvolupament artístic com professional.

L'objectiu de l'assignatura és entendre com s'ha arribat a l'estat de l'art recorrent el progrés tecnològic fins a l'actualitat, partint d'un estudi exhaustiu de les propietats dels mitjans sobre els quals es vol treballar. S'analitzaran les últimes publicacions científiques i provaran els últims avenços en I.A., Realitat Virtual, Realitat Augmentada, Vídeo 360, Interactivitat, etc.

Finalment es posaran en pràctica els conceptes treballats estudiant en profunditat un tema en concret en grups. Amb la idea de realitzar projectes complets de forma conjunta, per exposar-los al final del curs. Es tracta de crear un projecte ambiciós utilitzant noves tecnologies audiovisuals. Entenent les seves limitacions, establint uns objectius i prioritant l'entrega del resultat final.

Aquesta matèria permet conèixer diferents mètodes de producció en el disseny de productes audiovisuals que utilitzen tecnologia innovadora o creativa 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.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19.

D'aquesta manera s'assegurarà la consecució dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

## Resultats d'aprenentatge

---

### Resultats d'Aprenentatge (RA)

- RA1: Treballar en equip i de forma autònoma en el desenvolupament d'un producte audiovisual assumint els rols dins del grup.
- RA2: Conèixer els elements tècnics i estètics necessaris per aconseguir l'impacte emocional proposat.
- RA3: Estimular i descobrir les seves aptituds per relacionar-se amb el món professional.
- RA4: Comunicar idees personals, punts de vista i opinions sobre un tema donat.
- RA5: Desenvolupar la creativitat de l'estudiant.
- RA6: Saber utilitzar els recursos tècnics i humans necessaris per a crear i produir un projecte professional de forma integral.
- RA7: Adquirir una visió global de la necessitat de la matemàtica i del llenguatge matemàtic com a eina instrumental bàsica de la ciència social.

### Resultats d'Aprenentatge Complementaris (RAC):

- RAC1: Conèixer i aprendre l'ús de les tecnologies en l'era digital.
- RAC2: Organitzar i temporalitzar de les tasques, realitzant-les de manera ordenada adoptant amb lògica les decisions prioritàries en els diferents processos de producció audiovisual.
- RAC3: Capacitar l'anàlisi crítica adequada en l'ús de la tecnologia i la seva aplicació a la cultura audiovisual.
- RAC4: Consolidar les habilitats i coneixements necessaris 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.
- RAC5: 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.
- RAC6: Comprendre els principis que fonamenten les noves narratives i tecnologies.
- RAC7: Reconèixer els instruments, funcions i importància dels elements que concerneixen els processos tecnològics i la seva imbricació amb els mitjans audiovisuals.

## Metodologia de treball

---

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

•

Lliuraments avaluables obligatoris (individual i en grup). Al llarg del curs l'alumne realitzarà dos lliuraments segons enunciat i dates establertes. L'explicació dels lliuraments s'informarà 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.
- Exàmen.

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. S'haurà de realitzar un aprenentatge autònom fora de l'aula per a aprofundir els coneixements dels continguts explicats. S'haurà de llegir, investigar i realitzar els exercicis per a després en classe presentar els dubtes i preguntes.

Inicialment es planteja una metodologia basada en l'experiència pràctica i la realització de demostracions i activitats presencials. Per tal d'adaptar-se a la modalitat online es proposa una metodologia alternativa basada en la videoconferència com a eina principal, recolzada amb visionats interactius permetent generar debat i explorar dubtes o conceptes concrets en profunditat. Amb una gran part d'aprenentatge autònom guiat i adaptat a la impossibilitat de disposar de recursos específics.

En aquesta metodologia alternativa a les classes de teoria s'expliquen els conceptes teòrics relacionats amb el temari concret i les demostracions pràctiques dels conceptes explicats ve donada en forma de visionat, aprenentatge autònom guiat o a través de videoconferència quan es tracta d'una demostració possible utilitzant aquest mitjà. Es promou molt la interacció i participació de la classe, fomentant el debat, el raonament i expressió de les idees i el treball en equip.

- El professor no està obligat a pujar anotacions al campus virtual. Es penjaran enllaços amb relació als temes, amb lectures i visionats, així com recursos per ampliar informació dels continguts treballats.

## Continguts

---

- S1 - Introducció
- S2 - Història
- S3 - Percepció i Creativitat
- S4 - Llum (Propietats i Efectes)
- S5 - Llum (Experimentació)
- S6 - So / Temps
- S7 - Digital (Estudi de casos)
- S8 - Digital (Experimentació)
- S9 - Estat de l'art
- S10 - Projecte Final

## Activitats d'aprenentatge

---

- Lliurament 1 (individual): Anàlisi de l'ús de l'enginy al món audiovisual. (E14, RA4, RA7, RAC1, RAC3, RAC7)
- Lliurament 2 (individual): Estudi i plantejament d'aplicacions de noves tecnologies. (E14, RA2, RA4, RA5, RA7, RAC1, RAC3, RAC4, RAC5, RAC6, RAC7)
- Activitat 1 (individual): Recerca i experimentació, Video essay. Peça audiovisual (30s-60s).(E4, E5, E10, E13, RA2, RA3, RAC2 ) I memòria d'anàlisi i recerca. (E14, G2,RA4, RA5, RAC3, RAC6, RAC7)
- Activitat 2 (grup) : Projecte Final. Produir un projecte complet assolint els objectius marcats. I exposició individual.(E4, E5, E10, E13, G2, G4, T2, RA1, RA2, RA3,RA4, RA5, RA6, RAC2, RAC5, RAC7)

## Sistema d'avaluació

---

El sistema d'avaluació és el següent:

## **Teoria (40%)**

- **Lliurament 1** Anàlisi (10%)
- **Lliurament 2** Estudi (10%)
- **Exàmen** (20%)

## **Pràctica (60%)**

- **Activitat 1** Recerca i Experimentació:
  - Memòria (10%)
  - Audiovisual (10%)
- **Activitat 2** Projecte Final:
  - Treball en grup (30%)
  - Presentació (10%)

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:

- Es requereix un nivell fluid d'anglès per seguir els visionats i les lectures a classe.
- És necessari lliurar les dues activitats pràctiques per a poder fer mitjana de la part pràctica.
- No s'admet cap treball lliurat fora de termini.
- Lliurament no realitzat o suspès passa a lliurar-se en recuperació. La recuperació consistirà a realitzar els canvis dels lliuraments suspesos o realitzar les no lliurades.
- Al final del trimestre es podrà lliurar les activitats individuals i lliuraments a recuperar (la data d'entrega màxima s'indicarà al iniciar el trimestre). Aquestes entregues recuperades comptaran amb una penalització del 20% a la correcció de la pràctica. La nota final de l'activitat serà la més alta, entre la nota original i la nota de la recuperació. Es pot optar a re-entregar pràctiques ja corregides realitzant correccions, en aquest cas no s'aplica la penalització del 20%.
- 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.
- La assistència no és obligatòria, però sí molt recomanada.

## **Recursos**

---

### **Bàsics**

Audiovisuais

- Kurzgesagt – In a Nutshell. (n.d.). Home [YouTube Channel]. YouTube. 2020 en <https://www.youtube.com/c/inanutshell/>
- Two Minute Papers. (n.d.). Home [YouTube Channel]. YouTube. 2020 de <https://www.youtube.com/user/keeroyz>
- Veritasium. (n.d.). Home [YouTube Channel]. YouTube. 2020 en <https://www.youtube.com/c/veritasium>

Bibliografies

- Domínguez, J.; Luque, R. (2011). Tecnología digital y realidad virtual. Madrid: Ed. Síntesis.
- 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.
- 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.
- VVAA. (2018) Realidad Virtual y Realiad Aumentada: Desarrollo de aplicaciones. Madrid: Ra-ma.