

Llenguatges Audiovisuals i Narrativa Interactiva (21413)

1. Dades descriptives de l'assignatura

Titulació/estudi: Grau en Informàtica

Curs: primer

Trimestre: tercer

Nombre de crèdits ECTS: 4

Hores de dedicació de l'estudiant: 100

Llengua o llengües de la docència: Castellà

Professorat: Hibai López, Óliver Pérez, Joaquim Colàs, Alan Tapscott

2. Presentació de l'assignatura

Llenguatges Audiovisuals i Narrativa Interactiva és una assignatura obligatòria que s'ofereix durant el primer curs del Grau en Informàtica. L'assignatura inclou una introducció teòrica i analítica dedicada al món de la narrativa audiovisual, el llenguatge audiovisual i les narratives interactives, i es complementa amb el desenvolupament d'exercicis pràctics d'aplicació.

3. Competències a assolir a l'assignatura

Competències a treballar a l'assignatura segons l'indicat en el pla d'estudis del grau.

Competències transversals	Competències específiques
<i>Instrumentals</i> 1. Capacitat d'aplicar models teòrics. 2. Capacitat per analitzar críticament i consultar i ampliar la bibliografia proposada. 3. Capacitat d'anàlisi, de síntesi i d'organització de la informació. <i>Interpersonals</i> 1. Capacitat per treballar en grup i establir sinèrgies amb la resta de companys. 2. Capacitat crítica i autocrítica sobre els treballs a elaborar.	1. Coneixement de les teories narratològiques i dels fonaments teòrics del llenguatge audiovisual. 2. Coneixement dels mètodes per analitzar les narratives audiovisuals i interactives. 3. Capacitat per analitzar les narratives audiovisuals i interactives. 4. Capacitat de planificació d'un projecte de producció de narrativa audiovisual / interactiva.

<i>Sistèmiques</i> 1. Comprensió de les principals teories i metodologies d'anàlisi de les narratives. 2. Capacitat d'aplicació dels principis teòrics i metodològics.	
---	--

4. Continguts

SECCIÓ TEÒRICA

Unitat 1 - Introducció a l'estructura narrativa i fonaments de llenguatge audiovisual

- Fonaments del recorregut generatiu de la narració
- Programa narratiu i estructura actancial
- Fases canòniques de la narració i model d'estructura dramàtica
- El "nivell discursiu": actors, espais, composició escènica
- Estructura enunciativa i focalització
- Fonaments de llenguatge audiovisual i construcció de temporalitat
- Fonaments de planificació visual en el guionatge

Unitat 2 - Hipertext, interfícies i narratives interactives

- Del text a l'hipertext:
Evolució d'una idea (Bush - Engelbart - Nelson). Narrativa hipertextual. Hipermedia, *remediation* i convergència.
- Semiòtica de les interfícies:
Construcció de sentit en entorns interactius. Sintaxi de la interacció.
- Narratives interactives:
Evolució d'una idea (Murray - Manovich). Experiències i projectes interactius.

SECCIÓ PRÀCTICA

Classes pràctiques

- Disseny d'experiències audiovisuals-interactives:
 - Disseny conceptual
 - Disseny d'interacció
 - *Wireframing i Storyboards*
- Introducció a eines de desenvolupament d'experiències interactives:
 - Introducció a *Flash*
 - Fonaments d'animació i us del *Timeline*
 - Fonaments de programació en *ActionScript*

Projecte de grup: treball dels estudiants

- Desenvolupament d'un projecte audiovisual-interactiu: "*Tria la teva Aventura*"

5. Avaluació

Avaluació de la secció teòrica del curs:

- Prova escrita (al final de la primera part de l'assignatura). Profs.: Óliver Pérez, Hibaí López. Valor: 40 % de la nota final.

Avaluació de la secció pràctica del curs. Profs.: Joaquim Colàs, Alan Tapscott.

Valor: 60% de la nota final. Dividit en:

- Participació de l'estudiant en les classes pràctiques. Valor: 10% de la nota final.
- Projecte de grup. Valor: 50% de la nota final. Dividit en:
 - Entregable del projecte: 25% de la nota final.
 - Presentació del projecte: 12'5% de la nota final.
 - Memòria del projecte: 12'5% de la nota final.

Tots els treballs (entrega del projecte i de la memòria inclosos) són de lliurament obligatori, així com l'assistència al dia de la presentació del projecte.

Els alumnes que no hagin aprovat la secció teòrica no podran aprovar l'assignatura.

Els alumnes que no hagin aprovat la secció pràctica no podran aprovar l'assignatura.

Condicions per a la Recuperació

- Secció teòrica (40% nota final):

RECUPERABLE mitjançant examen. CONDICIONS: Haver-se presentat a l'examen de la convocatòria principal i haver obtingut almenys un 2'5 (sobre 10) com a qualificació.

- Secció pràctica (60% de la nota final):

- Participació de l'estudiant en classes pràctiques/tallers (10% nota final):
NO RECUPERABLE.

- Projecte de grup (50% nota final):

RECUPERABLE mitjançant petició de treball extra a determinar pels professors de pràctiques en cada cas. CONDICIONS: Haver lliurat el projecte en la convocatòria principal i haver obtingut almenys un 2'5 (sobre 10) com a qualificació.

6. Bibliografia i recursos didàctics

Llistat de bibliografia bàsica (màxim 3 llibres), complementària, i materials que es posaran a l'abast des de l'aula-global (Moodle) de l'assignatura

Bibliografia bàsica

Courtés, J. (1997) *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.

Jost, F. i Gaudreault, A. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Scolari, C. A. (2004) *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Bibliografia complementària

Unitat 1

Aranda, D. i De Felipe, F. (2006) *Guión audiovisual*. Barcelona: UOC.

Bordwell, D. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1993) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Casetti, F. i Di Chio, F. (1996) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Pérez Latorre, Ó. (2012) *El Lenguaje Videolúdico*. Barcelona: Laertes.

Unitat 2

Eugeni, R. i Bittanti, M. (2004) "Sim-Biosis. Di-simulando *The Sims*", DeSignis 5.

www.designisfels.net

Manovich, L. (2008) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf. Cap. 1: "What's new media: principles of new media" (pp. 49-65); Cap. 5: "The Forms: Database" (pp. 190-212).

Manovich, L. (2008) "Software Takes Command".

<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>

Murray, J. (1999) *Hamlet en la Holocubieta*. Barcelona: Paidós.

O'Reilly, T. (2005) "What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software". <http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>

Scolari, C. (2001) "Por un puñado de hiperlibros. Interactive fiction, narrativa y retórica hipertextual". <http://www.modernclicks.net>

Scolari, C. (2003) Sèrie de 7 posts a Dialògica/Clicks Modernos.

<http://www.dialogica.com.ar/clicsmodernos/archives.html>

1. Líneas, árboles y redes

2. El padre fundador: Vannevar Bush

3. El mito: Douglas Engelbart

4. El apóstol: Ted Nelson

5. Qué es un hipertexto?

6. Por un puñado de hiperlibros

7. El libro total: la World Wide Web

Scolari, C. (2004) *Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales*.

DeSignis 5. www.designisfels.net

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2008) "El sentido de las interfaces. Una aproximación semiótica a las webs de los museos de arte". A: Mateos, S. (ed.) *La comunicación global del patrimonio cultural*. Madrid: Trea.

Secció pràctica

Groover, C. (2012) "Flash CS6: The Missing Manual. The Book That Should Have Been in the Box." O'Reilly Media / Pogue Press

Harrigan P. i N. Wardrip-Fruin N. "FirstPerson: New Media as Story, Performance and Game", MIT Press.

Altres recursos didàctics

- Presentacions en format PowerPoint.
- Projectió d'exemples de vídeo a classe, i estudis de cas a través d'anàlisi de seqüències audiovisuals

7. Metodologia

L'assignatura contempla diverses activitats d'aprenentatge:

- Seguiment dels continguts teòrics, que inclou: classes magistrals, exemples visuals i audiovisuals projectats a classe, més una prova escrita.
- Classes d'orientació pràctica, realització d'exercicis i d'un projecte grupal de producció audiovisual/interactiva, coordinat pels professors de la secció pràctica.
- Treball de l'alumne/a fora de classe: lectura de bibliografia teòrica; desenvolupament de treball de grup.

Blocs de contingut	Hores a l'aula			Hores fora de l'aula	
	Grup gran	Grup mitjà	Grup petit		
Teoria – unitat 1	10			12	
Teoria – unitat 2	10			12	
Pràctica			16 cada grup	40	
Total					100 hores total

8. Programació d'activitats

	Dilluns 08.30-10.30	Dijous 10.30-12.30	Divendres 10.30-12.30
1 08-12 abril	Teoria Óliver Pérez 52.019	Teoria Óliver Pérez 52.015	Teoria Óliver Pérez 52.023
2 15-19 abril	Teoria Óliver Pérez 52.019	Teoria Óliver Pérez 52.019	Teoria Hibai López 52.019
3 22-26 abril	Teoria Hibai López 52.019	Pràctica Alan Tapscott S101	Pràctica Joaquim Colàs S102
4 29 abr - 3 maig	Teoria Hibai López 52.019	Pràctica Alan Tapscott S103	Pràctica Joaquim Colàs S104
5 6-10 maig	Teoria Hibai López 52.019	Pràctica Alan Tapscott S101	Pràctica Joaquim Colàs S102
6 13-17 maig	Teoria Hibai López 52.019	Pràctica Alan Tapscott S103	Pràctica Joaquim Colàs S104
7 20-24 maig	FESTIU	Pràctica Alan Tapscott S101	Pràctica Joaquim Colàs S102
8 27-31 maig	Pràctica Joaquim Colàs S101 Pràctica Alan Tapscott S103	Pràctica Alan Tapscott S102 Pràctica Joaquim Colàs S104	Pràctica Alan Tapscott S103 Pràctica Joaquim Colàs S104
9 3-7 juny	Pràctica Alan Tapscott S101 Pràctica Joaquim Colàs S102	Pràctica Joaquim Colàs S102 Pràctica Alan Tapscott S104	Pràctica Alan Tapscott S103 Pràctica Joaquim Colàs S101
10 10-14 juny	Pràctica Alan Tapscott S101 Pràctica Joaquim Colàs S103 i S104	Pràctica Alan Tapscott S102 i S103 Pràctica Joaquim Colàs S104	Pràctica / sessió final Joaquim Colàs i Alan Tapscott S101, S102, S103 i S104

- Activitats

Activitat	Data enunciat	Data lliurament	Data de lliurament de resultats
Prova escrita	29 abril	13 maig	10 juny
Projecte d'aplicació pràctica	22 abril - 3 maig	14 juny	Període exàmens