

Curso 2010-11

Lenguajes Audiovisuales y Narrativa Interactiva (21413)

Titulación/estudio: Grado en Ingeniería en Informática**Curso:** primero**Trimestre:** tercero**Número de créditos ECTS:** 4 créditos**Horas de dedicación del estudiante:** 100 horas**Lengua o lenguas de la docencia:** catalán y español**Profesor:** Xavier Ruiz Collantes, Marco Romeo, Carlos A. Scolari, Óliver Pérez, Nina Valkanova

1. Presentación de la asignatura

Lenguaje Audiovisual y Narrativa Interactiva es una asignatura obligatoria que se ofrece durante el primer curso del Grado en Informática. La asignatura incluye una introducción teórica y analítica dedicada al mundo de las narrativas, el lenguaje audiovisual y las narrativas interactivas y se complementa con el desarrollo de ejercicios prácticos de aplicación (desde el guionaje y producción de vídeos hasta el diseño de un proyecto de comunicación interactiva).

2. Competencias que se deben lograr

2.1. Competencias generales

Instrumentales

1. Capacidad para aplicar modelos teóricos.
2. Capacidad para analizar críticamente y consultar y ampliar la bibliografía propuesta.
3. Capacidad para comunicar, con claridad y precisión, los resultados del análisis y el proceso posterior.
4. Capacidad de análisis, de síntesis y de organización de la información.

Interpersonales

5. Capacidad para trabajar en grupo y establecer sinergias con el resto de compañeros.
6. Capacidad de crítica y autocrítica sobre los trabajos que se tienen que elaborar.

Sistémicas

7. Capacidad para comprender los fundamentos de las principales teorías y metodologías de análisis de las narrativas.
8. Capacidad para aplicar los principios teóricos y metodológicos en el análisis de las narrativas.

2.2. Competencias específicas

1. Conocimiento de las teorías narrativas y de los fundamentos teóricos del lenguaje audiovisual y de las narrativas interactivas.
2. Conocimiento de los métodos para analizar las narrativas audiovisuales e interactivas.
3. Capacidad para analizar las narrativas audiovisuales e interactivas.
4. Capacidad para desarrollar un proyecto de producción audiovisual desde el guionaje hasta la posproducción.
5. Capacidad para diseñar un proyecto de comunicación interactiva