

TITULACIÓN: **GRADO EN****DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA**

Nombre: **TECNOLOGÍAS DE LOS NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES**

Curso: _____ Semestre: _____

Tipo: Formación Básica Obligatoria Optativa

Créditos totales (LRU / ECTS): 6 Año del Plan de Estudio: 2010

DESCRPTORES

La asignatura "Tecnologías de los Nuevos Medios Audiovisuales" implica el conocimiento del nuevo panorama audiovisual que se presenta con el actual abanico de posibilidades ofrecido por las Nuevas Tecnologías. Se llevará a cabo una panorámica general del nuevo modelo de negocio emergente con la aparición de Internet y la adaptación de los medios tradicionalmente hegemónicos al mismo.

Todos los alumnos deben conocer el uso y las posibilidades que los elementos tecnológicos pueden ofrecerles para el desarrollo de su profesión. Como futuros profesionales del sector de la comunicación deben conocer el apartado técnico en el que van a desarrollar su labor, sea Prensa, Televisión, Radio y por supuesto Internet. Deben ser conscientes del proceso evolutivo generado por las nuevas tecnologías, y las posibilidades que ofrecen a los profesionales de la Comunicación Audiovisual.

OBJETIVOS

Competencias básicas:

B1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

B2.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos al trabajo o vocación propia de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

B3.- Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir e interpretar datos relevantes en el ámbito de la comunicación, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

B4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

B5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades básicas de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Otros objetivos:

1. Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales soportes multimedia e interactivos).
2. Comprender los principios que fundamentan las nuevas tecnologías.
3. Reconocer la importancia, funciones e instrumentos de los elementos que conciernen a los procesos tecnológicos y su imbricación con los medios audiovisuales e Internet.
4. Capacitar el análisis crítico adecuado del uso de la tecnología y su aplicación a la cultura audiovisual.
5. Conocer y aprender el uso de las tecnologías en la era digital.
6. Conocer la evolución histórica y conformación progresiva de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS

Competencias transversales genéricas:

G01. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales audiovisuales.

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades. G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G07 Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respeto por los derechos humanos.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

Competencias específicas:

E02.Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

E06. Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

E52. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

E54 Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack.

E57 Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

METODOLOGÍA

La impartición del contenido teórico será apoyado en todo momento por el uso de tecnologías audiovisuales. Clases expositivas complementadas con las prácticas y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje, propias del ámbito de la Comunicación Audiovisual.

El objetivo de las prácticas en esta asignatura es que los/as alumnos/as concreten los conceptos y destrezas presentados en la parte teórica correspondiente.

Respecto a lo que al contenido práctico se refiere se proponen diversas actividades para desarrollar los contenidos de la asignatura y alcanzar los objetivos planteados. Se llevará a cabo un ejercicio práctico al finalizar cada uno de los temas, mediante el cuál el alumno demostrará de forma individual su completo aprendizaje teórico-práctico de la materia. La práctica se realizará previa explicación del profesor, dotando al alumno del conocimiento básico del funcionamiento de las aplicaciones o técnicas a utilizar.

TÉCNICAS DOCENTES

- | | | |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Exposición y debate | <input checked="" type="checkbox"/> Tutorías especializadas | <input checked="" type="checkbox"/> Sesiones académicas prácticas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Visitas y excursiones | <input type="checkbox"/> Controles de lectura | <input type="checkbox"/> Otras: _____ |

TEMARIO

TEMA 1: Introducción al concepto de tecnología audiovisual en la era digital

1.1 ¿Qué son las tecnologías de los nuevos medios audiovisuales

1.1 Convergencia e hibridación tecnológicas.

1.2 Perfiles laborales demandados por el sector de los nuevos medios audiovisuales.

1.3 Hacia las Humanidades Digitales. HCI o Interacción Persona-Ordenador.

1.4 Experiencia de usuario e interfaz de usuario. No hagas pensar al jefe.

1.5 El diseño de la experiencia lúdica. Vida para estas sombras.

1. Ejercicio 1 con software específico (Introducción al concepto de UX-UI).
2. Ejercicio 2 con software específico (introducción al concepto de UX).

TEMA 2. Los nuevos medios frente a los medios tradicionales

- 2.1 El panorama de los nuevos medios audiovisuales.
 - 2.2 Formatos de vídeo y audio digitales. Un poco de historia.
 - 2.3 Métodos y formas de transmisión del video y del audio en la Web. Tipos MIME.
 - 2.4 Las pantallas imponen nuevas experiencias de usuario.
 - 2.5 Vídeo y audio en HTML5 para nuevos usuarios.
 - 2.6 Hacia la mejora de la experiencia de usuario. Un poco de estilizado con CSS.
3. Ejercicio 3 de inserción de audio y vídeo en HTML 5. Vídeo con etiqueta <object>.
 4. Ejercicio 4 de comportamiento del audio y del vídeo en función de los navegadores.
 5. Ejercicio 5 de iniciación a la escritura de lenguaje de formato CSS.

TEMA 3. Storytellers UX - UI

- 3.1 Principios universales de UX. ¿Qué son UX y UI y para qué sirven?
- 3.2 ¿Qué significa ser un storyteller en el entorno actual de los nuevos medios?
- 3.3 Métodos para mejorar la experiencia de usuario. Un recorrido histórico.
- 3.4 Eye tracking, usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.
- 3.5 Diseño de interacción.
- 3.6 UI multipantalla y multiusuario (Web, móvil y videojuegos).

1. Práctica 1 Introducción a la narración de UX con software específico.

TEMA 4. La narración de la experiencia de usuario en la Web

- 4.1 ¿Por qué Web UX y UI?
 - 4.2 Principios básicos CSS y HTML5.
 - 4.3 Interfaz gráfica de usuario (GUI) en la Web.
 - 4.4 Los diferentes planos del diseño GUI en la Web.
 - 4.5 Método GUI de prototipado para la Web con CSS y HTML5.
2. Práctica 2 de creación de GUI de un videojuego con HTML5 y CSS.

TEMA 5. La narración de la experiencia de usuario en dispositivos móviles

5.1 ¿Por qué UX para móviles? ¿Por qué ahora?

5.2 GUI en dispositivos móviles.

5.3 Método de prototipado I: CSS y HTML 5 para móviles.

5.4 Diagramas de flujo. La descripción del proceso.

5.5 Método de prototipado II: Introducción a la tecnología XD.

3. Práctica 3 de menú para APP con CSS y HTML 5.

4. Práctica 4 de menú de APP con Adobe XD (móvil APP).

TEMA 6. La narración de la experiencia de usuario en videojuegos

6.1 Videojuegos para todos. ¿Es posible hablar de UX y UI para videojuegos?

6.2 Tipología de interfaces para videojuegos.

6.3 Herramientas para la construcción de GUI en motores de juegos en abierto.

6.4 Introducción al coding para videojuegos I.

6. Ejercicio 6 de diseño de un menú de videojuegos en un motor de juego.

5. Práctica 5 de diseño de una experiencia lúdica: menú y niveles.

TEMA 7. Game Design: prototipado en papel y prototipado en digital

7.1 Cuando UX se denomina Game Design.

7.2 El proceso de producción de un videojuego.

7.3 Fundamentos de GUI para videojuegos.

7.4 Introducción al coding para videojuegos II.

5. Práctica 5 de diseño de una experiencia lúdica: menú y niveles.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente.
4. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.