

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Unitat docent Optativa)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

Responsable: Pueyo Sobrevia, David
Altres: Delgado García, Abel

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEM 18.2. Aplicar nous coneixements teòrics i pràctics, relacionats amb la creació de continguts i aplicacions interactives multimèdia orientades al seu ús als àmbits de: la formació, la salut, l'oci o l'entreteniment i els negocis i activitats professionals.

12.1. Aplicar els coneixements i capacitats necessàries per exercir com a director/a de art en projectes de publicitat interactiva.

12.2. Aplicar els coneixements i capacitats necessàries per determinar les possibilitats d'aplicació del llenguatge interactiu en l'àmbit publicitari.

CEM 21.1. Aplicar de manera adequada i reforçar les competències adquirides en els estudis de Graduat en Multimèdia, al Treball de Fi de Grau, i adquirir noves competències específiques relacionades amb l'àmbit del treball. Relacionada amb CETS en funció del contingut del treball.

CEM 5.6. Identificar la importància i el caràcter de compromís social de les pautes i guies, especialment les relacionades amb l'accessibilitat, i aplicar-les adequadament a cada tipus d'aplicació interactiva multimèdia i en el procés de creació de la mateixa.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

Transversals:

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

01 EIN. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ: Conèixer i comprendre l'organització d'una empresa i les ciències que regeixen la seva activitat; capacitat per comprendre les regles laborals i les relacions entre la planificació, les estratègies industrials i comercials, la qualitat i el benefici.

02 SCS. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; habilitat per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

Metodologies docents

Les sessions de classe es divideixen, en general, en tres franges d'activitat:

1. Resolució de dubtes de les sessions anteriors o exercicis proposats
2. Part descriptiva on els professors fan una presentació de nous continguts (50%)
3. Part participativa on es desenvolupen pràctiques, activitats o debats al voltant a la temàtica concreta

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Ser capaç de dissenyar una aplicació gràfica interactiva en temps real per qualsevol mitjà, plataforma i dispositiu

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	30h	20.00%
	Hores grup petit:	30h	20.00%
	Hores activitats dirigides:	0h	0.00%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Continguts

<p>1. Introducció al món Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 20h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 14h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Orígens del concepte i visió Transmèdia 1.2 Del Crossmedia al Transmèdia 1.3 Convergence Culture 1.4 Del Transmèdia Storytelling al Transmèdia Storyliving 1.5 Creació de narratives Transmèdia 1.6 Elements potencialment Transmèdia d'un projecte audiovisual / videojoc (música, lore, cinemàtica, gameplay, trailer, making of, ous de pasqua...) <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercici E1 - Individual Presentar exemple propi i justificació tria d'un element transmèdia d'una producció rellevant per l'alumne 	
<p>2. Desenvolupament de projectes Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 40h Grup mitjà/Pràctiques: 12h Aprentatge autònom: 28h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Transmèdia Toolkit 2.2 Start with why / Propòsit de tot projecte 2.3 Think big, start small, scale fast 2.4 Ecosistemes i mons Transmèdia i la definició dels principis immutables 2.5 La Bíblia Transmèdia 2.6 Models ICP / Lean / Canvas / Anàlisi Mercat / identificació competència (mapa posicionaments) 2.7 Definició d'objectius, mètriques i kpis 2.8 Procés de desenvolupament de projectes Transmèdia 2.9 Produir pensant en multiplataforma 2.10 Un món líquid i beta, la importància del test&learn 2.11 Organització d'equips, circuits, producció i processos de treball <p>Activitats vinculades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pràctica avaluable en grup P1 Pràctica relacionada amb el desenvolupament d'un brainstorming narratiu 	

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

<p>3. Marques Transmèdia</p>	<p>Dedicació: 26h Grup mitjà/Pràctiques: 10h Aprentatge autònom: 16h</p>
<p>Descripció: 3.1 Construcció de marques amb significat / Meaningful Brands 3.2 Branded Content 3.3 Advergaming 3.4 Pitch Elevator</p> <p>Activitats vinculades: Pràctica avaluable P2 en grup Pitch Simulator en base a un cas real</p>	
<p>4. Identificació i creació d'audiències</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: 4.1 Comprensió i tendències de comportament de les audiències 4.2 Societat i cultura digital. Hàbits de consum en un context multitasking - 24/7 4.3 La guerra per l'atenció 4.4 Concepte d'Addressability 4.5 Consumer Journey & Content Journey 4.6 Eines per identificar i entendre als nostres públics 4.7 Real time Mk i plan z (quan falla tot, què fer?) 4.8 Fandoms 4.9 User Generated Content 4.10 Gamificació</p> <p>Activitats vinculades: *Pràctica evaluable 3 P3 Consumer Journey en grup: Anàlisi d'un journey de l'audiència d'un projecte *Pràctica evaluable 4 P4 Pràctica Rebrief en grup: Expansió i ampliació transmèdia d'un case study antic amb potencial</p>	

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

<p>5. Els big 4: Tecnologia / Punts de Contacte / Contingut i Data</p>	<p>Dedicació: 40h Grup mitjà/Pràctiques: 20h Aprentatge autònom: 20h</p>
<p>Descripció: 5.1 Tecnologia al servei de les idees: Hype Cycle / Beacons - geofencing i eines de proximitat, rfid, wifi, nfc..) / Realitat Virtual, augmentada i mixed / Intel·ligència artificial + Chatbots / IOT + internet of everything / Wearables 5.2 Punts de Contacte i mitjans: La importància de la distribució i circulació del contingut / Eines per desenvolupar una campanya de comunicació i captació / estratègies push&pull / Shared, owned, earned & paid media / Plataformes, xarxes de distribució i formats / Mitjans i plataformes socials / Second Screen i Social Tv / Mobile gaming 5.3 Continguts: Meaningful content Manifesto / Producció de contingut / Continguts Streaming i On-demand 5.4 Data: Eines i medició / ús del big data i l'smart data / sensible data / human data / data driven content powered.</p> <p>Activitats vinculades: Exercici 2 en grup Desenvolupament pla de mitjans i punts de contacte d'un projecte</p>	
<p>6. Transmèdia business</p>	<p>Dedicació: 12h Grup mitjà/Pràctiques: 6h Aprentatge autònom: 6h</p>
<p>Descripció: 6.1 Transmèdia Storyselling: Continguts transmèdia que generen ingressos i ventes complementàries 6.2 Transmèdia Storyliving: Experiències augmentades i interactives</p> <p>Activitats vinculades: Exercici E3 individual Proposar una experiència augmentada / transmèdia living sobre un cas d'èxit real</p>	

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Planificació d'activitats

Pràctica P01	Dedicació: 10h Aprentatge autònom: 10h
Descripció: Pràctica relacionada amb el desenvolupament d'un brainstorming narratiu	
Pràctica P02	Dedicació: 6h Aprentatge autònom: 6h
Descripció: Pitch Simulator en base a un cas real	
Pràctica P03	Dedicació: 3h Aprentatge autònom: 3h
Descripció: Consumer Journey en grup: Anàlisi d'un journey de l'audiència d'un projecte	
Pràctica P04	Dedicació: 3h Aprentatge autònom: 3h
Descripció: Rebrief en grup: Expansió i amplificació transmèdia d'un case study antic amb potencial	

Sistema de qualificació

- *20% Valoració 4 pràctiques avaluables que es desenvoluparan presencialment a classe (5% cadascuna)
- *20% Examen tipus test / parcial
- *20% Presentació parcial, projecte final assignatura
- *30% Presentació final projecte (exposició + documentació treball)
- *10% Participació a classe i actitud d'aprenentatge durant les activitats a l'aula

L'avaluació de la participació de l'alumne/a en les activitats formatives de la matèria, i l'actitud d'aprenentatge, s'avaluarà mitjançant un seguiment de les seves intervencions en classe i de la proporció d'exercicis i pràctiques presentats. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Normes de realització de les activitats

Pràctiques:

Els exercicis de pràctiques s'inicien durant l'horari de classe en la franja destinada i segons la pràctica es finalitzaran durant la sessió o es plantejarà una data d'entrega, lliurant-se al professor al campus virtual. L'avaluació de les pràctiques no comporta només la resolució dels exercicis proposats, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan el grup d'alumnes ho presenti. També es consideraran justificades les causes de no presentació d'exercicis que siguin comunicades al professorat pel Cap d'Estudis.

Examen:

L'examen parcial es realitzarà al laboratori amb ordinadors mitjançant document electrònic que l'/la alumne ha de completar. Les preguntes i problemes proposats en els exàmens fan referència tant al contingut teòric de l'assignatura com als exercicis resolts en les diferents pràctiques. Al marge de cada pregunta o problema consta la contribució en punts a la nota total de l'examen. Les revisions i/o reclamacions respecte dels exàmens es realitzaran exclusivament en les dates i horaris establerts en el Calendari Acadèmic.

Treball pràctic final (presentació parcial i final de projecte)

Els estudiants hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'horari) per realitzar el treball pràctic final de l'assignatura. Per fer-ho s'hauran de seguir les indicacions donades en el document de treball. L'exercici una vegada finalitzat es presentarà a classe en les sessions previstes i s'haurà de dipositar el treball en el campus virtual en el lliurament de l'aula 48h abans de la presentació presencial.

L'avaluació dels exercicis no implica només la resolució del mateix, també implica la defensa que es fa dels resultats i la realització de documents rellevants. Qualsevol incidència que no permeti resoldre l'exercici en el termini indicat hauran de ser comunicades prèviament a la / Professor / a. Amb posterioritat a aquesta comunicació i en funció de les causes que motiven la no presentació de l'exercici si estan justificades es trobaran alternatives per completar l'avaluació. També es consideraran justificades les causes de la no-presentació dels exercicis comunicades per la gestió d'estudis.

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Bibliografia

Bàsica:

- Scolari, Carlos Alberto. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, cop., 2013.
- Evans, Elizabeth. Transmedia television: audiences, new media and daily life. New York: Routledge, 2011.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam. Cultura transmedia. Gedisa, 2015.

Complementària:

- Jenkins, Henry. Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, cop, 2008.
- Jenkins, Henry; Hermida Lazcano, Pablo. Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós, 2009, 2009.
- Phillips, Andrea. A creator's guide to transmedia storytelling. McGraw-Hill, 2012.
- Cline, Ernest; Estrella, Juanjo. Ready player one. Barcelona: Ediciones B, Grupo Zeta, 2011.
- Dorst, Doug, J.J.; Abrams. Ship of theseus. Mulholland Books, 2013.
- Catmull, Ed. Creatividad, S.A. Conecta, 2014.
- Duarte, Nancy. Resonancia. Gestión 2000, 2012.

Altres recursos:

Enllaç web

Nom recurs

[https://www.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-bibliatransmedia?
ref=https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-bibliatransmedia/](https://www.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-bibliatransmedia?ref=https://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-bibliatransmedia/)

The new Marketing ecosystem

https://us.mullenlowe.com/wp-content/uploads/2009/06/Mullen_Marketing_Ecosystem.pdf

Digital Buzz Blog

<http://www.digitalbuzzblog.com/>

Tartle

<http://thetartle.tumblr.com/>

Innovación Audiovisual

<http://innovacionaudiovisual.com/>

Open Strategy

<http://openstrate.gy/>

Arena tech and trends

<http://arenatechandtrends.es/>

804140 - Bloc d'Especialització en Tecnologies Multimèdia Aplicades IX

Trendwathing

<http://trendwatching.com/freepublications/>

Think with Google Tools

<https://www.thinkwithgoogle.com/tools/>

Google Consumer Barometer

<https://www.consumerbarometer.com/en/>

Havas Meaningful Brands

<http://www.meaningful-brands.com/en>

The Future Of Storytelling. The transmetia Manifest

<http://www.transmedia-manifest.com/>

Altimeter. The converged Media Imperative, 2012

<http://es.slideshare.net/Altimeter/the-converged-media-imperative>

Material audiovisual

Mystery box J.J.Abrams

https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box?language=es

Mgonigal Jane. Gaming can make a better world

https://www.ted.com/talks/jane_mgonigal_gaming_can_make_a_better_world

Godin Seth, The tribus we lead

https://www.ted.com/talks/seth_godin_on_the_tribes_we_lead

Kevin, Kelley. How ai can bring on a second industrial revolution

https://www.ted.com/talks/kevin_kelly_how_ai_can_bring_on_a_second_industrial_revolution

Penn, Zak. Atari Game-over (Documental). 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=y71u6ecF4cl>

Extra life (sèrie documental)

https://www.youtube.com/watch?v=AqQIe-4UvRA&index=17&list=PLILqf9UYQz_vSta8AMj2B28RUGYO_028g