

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir.
<https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21.pdf>

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA. Curs 2020-21
ELISAVA Escola Superior de Disseny
GRAU EN DISSENY

1. Dades descriptives de l'assignatura

Comunicació d'interacció digital III (80015)

Nombre de crèdits: 4 ECTS

Dedicació: 100 hores

Curs: 4t

Trimestre: 2n

Àrea de coneixement: Interacció digital

Tipus d'assignatura: optativa →

Menció: Interacció Digital

Llengua de la docència: català/castellà

Equip docent: Tona Monjo (amonjo@elisava.net)

2. Guia docent

1. Presentació

En els últims anys s'han multiplicat les eines que permeten l'experimentació tecnològica aplicada al dia a dia de l'usuari, especialment en el que es coneix com narratives immersives.

La interacció permet a les persones no solament ser espectadores, sinó co-creadores i protagonistes d'històries. Aquests relats poden ser aplicats a qualsevol camp, des de l'entreteniment fins a l'activisme, passant pel turisme o l'educació; poden ser comercials o sense ànim de lucre i permeten familiaritzar-se amb termes empresarials i productius que superen el simple retorn econòmic, amb conceptes com economia col·laborativa o branding emocional.

Aquesta assignatura estudiarà el disseny de narratives transmèdia centrades en l'experiència d'usuari com a punt central de la construcció del relat.

S'explorarà el disseny i creació d'espais híbrids dintre i/o fora d'Internet, i la necessitat de la construcció d'una arquitectura sòlida a l'hora que flexible.

Es donaran a conèixer eines i tècniques que permetin entendre les narratives transmèdia com concepte integrador de tot tipus de tècniques i mitjans: cinema, televisió, literatura electrònica, xarxes socials, videojocs, sensors, *wearables*, i espais intel·ligents, i també teatre, exposicions, jocs de rol en viu i altres events presencials.

2. Competències associades

Competències generals

G.1 Capacitat d'organització, planificació i gestió.

G.11 Treballar amb qualitat en l'àmbit acadèmic i professional.

G.13 Comunicar-se amb propietat de forma oral i escrita en el context acadèmic i professional utilitzant el vocabulari propi del títol tant en castellà o en català com en anglès.

Competències específiques

E.3 Experimentar amb sistemes i materials per entendre el funcionament de les coses.

E.5 Seleccionar i utilitzar materials, tecnologies i processos de fabricació en el procés de desenvolupament del producte.

E.9 Experimentar amb les tècniques d'expressió visual i els diferents suports de comunicació.

Perquè l'estudiant superi aquesta assignatura ha d'aconseguir un nivell competencial mitjà.

3. Resultats de l'aprenentatge

En acabar amb èxit aquesta assignatura els estudiants seran capaços de:

- Dissenyar i desenvolupar una experiència transmèdia des del concepte fins a l'execució.
- Conceptualitzar solucions participatives que connectin amb les audiències.
- Entendre les possibilitats tecnològiques del transmèdia.
- Fer servir el vocabulari de tecnologies de disseny i producció.

4. Recomanacions

No hi ha prerequisits. Aquesta assignatura pertany a l'àrea de coneixement d'Interacció digital.

5. Continguts

1. *Storytelling* i comunicació: context i perspectiva històrica
2. Narrativa, joc i experiència
3. Narrativa i arquitectura transmèdia
4. Storyworlds i experiències immersives
5. Escalabilitat, Prototipad, *Design Thinking*, *Do It Yourself*, *Learning by Doing*
6. Re-apropiació, Remescla, Co-creació i Cultura Fan
7. On/Off, In/Out, Realitat augmentada (AR) i Realitat virtual (VR)
8. Programació i Narratives no lineals: *storycoding*
9. L'Internet de les coses (IoT), *wearables* i entorns intel·ligents
10. Gamificació, jocs de rol en viu (LARP) i Experiència d'usuari (UX)

6. Metodologia docent.

6.1. *Enfocament i organització general de l'assignatura*

L'assignatura està estructurada en funció d'exercicis projectuals. Cadascun d'aquests exercicis servirà per explorar les diferents tècniques d'una manera transversal i contextualitzada. En la mida del possible, tots sumaran per tal de fer un projecte final més complex i complet.

6.2. *Activitats formatives.*

L'assignatura està estructurada en funció d'exercicis projectuals. Per a la correcta execució d'aquests exercicis es plantegen diferents activitats formatives dirigides, autònomes i supervisades:

- Classes magistrals i estudis de casos
- Sortides a centres de producció
- Pràctiques projectuals a classe i autònomes
- Tutories i revisió de treballs
- Cerca de bibliografia o cerca documental
- Preparació de dossier/memòria

7. Avaluació.

7.1. Sistema d'avaluació. L'avaluació es basarà en:

- Entrega de treballs i pràctiques projectuals. L'entrega pot requerir un dossier/memòria explicativa del treball-projecte.
- Treball a classe.

L'assignatura es considerarà aprovada si l'alumne obté una mitjana global ponderada igual o superior a 5 sempre que hagi obtingut un mínim de 4 en qualsevol de les parts.

Aquells alumnes que hagin suspès l'assignatura (o una de les parts) podran optar a la recuperació si compleixen amb els criteris establerts en la normativa de recuperació i d'avaluació d'ELISAVA Escola Superior de Disseny i Enginyeria fixada per al curs corresponent.

Aquells alumnes que no hagin superat les activitats no recuperables no podran optar a la recuperació.

7.2. Sistema de qualificació.

Activitats d'avaluació	Característiques	Criteris d'avaluació	Pes dins la nota final	Recuperable o no (i quan)	Pes dins la recuperació	Competències avaluades
Entrega de treballs projectuals	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma centrades en <i>conceptes transmedia</i> . Els treballs poden contenir un dossier/memòria explicativa.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal entregar els treballs dins del termini establert.	90%	Recuperable.	100%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.
Participació en les activitats individuals o de grup efectuades a classe.	Participació, actitud i compromís demostrat en les activitats plantejades a classe.	D'1 a 10 punts Per aprovar cal participar en les activitats de classe.	10%	No recuperable.	0%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.

8. Fonts de consulta

- BERNARDO, Nuno. *Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling*. BeActive Books, 2014.
- HAYES, Gary P. *Consells per escriure una Bíblia de producció transmèdia*. Servei de Desenvolupament Empresarial. 2013.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: La Cultura de la Convergència dels Mitjans de comunicació*. Barcelona: Paidós Comunicació. 2006.
- PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling. How to Captivate and engage Audiences across Multiple Platforms*. New York. McGraw Hill. 2012.
- PRATTEN, Robert. *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners, 2nd edition*. 2015.
- SCOLARI, Carlos A. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto. 2013.

Al llarg de tota l'assignatura, i en funció de les necessitats concretes de cada alumne, s'aportaran altres fonts de consulta i materials complementaris.

3. Programació d'activitats

9. Temps estimat de dedicació a l'assignatura Dins de l'aula: 30 hores

Aula oberta: 10 hores (mínim recomanat)

Fora de l'aula: 60 hores

10. Programació setmanal d'activitats

Setmanes	Activitats a l'aula	Temps benvolgut	Activitats fora de l'aula	Temps benvolgut
Setmanes 1 a 3	Storytelling i comunicació: context i perspectiva històrica. Narrativa, joc i experiència. Narrativa i arquitectura transmèdia	10 hores		15 hores
	Classe magistral		Pràctiques projectuals autònomes	
	Seminaris		Revisió a partir de correccions	
			Cerca de bibliografia o documental	
Setmanes 4 a 6	Storyworlds i experiències immersives. Escalabilitat, Prototipad, Design Thinking, Do It Yourself, Learning by Doing. Re-apropiació, Remescla, Co-creació i Cultura Fan	10 hores		15 hores
	Classe Magistral		Pràctiques projectuals autònomes	
	Seminaris		Revisió a partir de correccions	
			Cerca de bibliografia o documental	
Setmanes 7 a 10	On/Off, In/Out, Realitat augmentada (AR) i Realitat virtual (VR). Programació i Narratives no lineals: storycoding. L'Internet de les coses (IoT), wearables i entorns intel·ligents.	10 hores		15 hores
	Gamificació, jocs de rol en viu (LARP) i Experiència d'usuari (UX)			
	Seminaris		Pràctiques projectuals autònomes	
			Revisió a partir de correccions	
Altres	Activitats d'avaluació final	10 hores	Preparació entrega final (evt dossier recopilatori).	15 hores
	Total Dedicació	40 hores		60 hores

A l'inici de l'assignatura, el professor o professora lliurarà als alumnes, a través del campus virtual, la programació setmanal definitiva i els criteris específics d'avaluació corresponents, emmarcats en els paràmetres indicats en el present Pla docent.