

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA. Curs 2017-18
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

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

2.1. 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.

2.2. 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 de juliol 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.	30%	Recuperable. El mes de juliol	33%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.
Entrega de treballs projectuals	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma centrades en <i>solucions tecnològiques 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.	30%	Recuperable. El mes de juliol	33%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.
Entrega de treballs projectuals	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma al voltant de la <i>producció i gestió de projectes 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.	30%	Recuperable. El mes de juliol	34%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.
Participació en les activitats individuals o de	Participació, actitud i compromís	D'1 a 10 punts Per aprovar cal participar en les	10%	No recuperable.	0%	G1, G11, G13, I3, I5, I9.

grup efectuades a classe.	demonstrat en les activitats plantejades a classe.	activitats de classe.				
---------------------------	--	-----------------------	--	--	--	--

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 1 a 3	Storytelling	10 hores	20 hores
	Classe magistral		Pràctiques projectuals autònomes
	Seminaris		Revisió a partir de correccions
			Cerca de bibliografia o documental
Setmanes 4 a 6	Solucions tecnològiques	10 hores	20 hores

	Classe Magistral		Pràctiques projectuals autònomes	
	Seminaris		Revisió a partir de correccions	
			Cerca de bibliografia o documental	
Setmanes 7 a 10	Integració, gestió i planificació	10 hores		20 hores
	Seminaris		Pràctiques projectuals autònomes	
			Revisió a partir de correccions	
			Cerca de bibliografia o documental	
Altres	Activitats d'avaluació final		Preparació entrega final (evt dossier recopilatori).	
	Aula oberta	10 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.