

Introducció: L'assignatura té un plantejament teòric amb sessions de pràctica tècnica que tenen com a finalitat aconseguir que l'alumne comenci a desenvolupar competències de manera efectiva dins del complex entramat multiliniar que suposa la nova comunicació digital interactiva multimèdia. La part teòrica comprèn el plantejament d'assolir un bon projecte interactiu en la fase de reproducció, i la pràctica inclou conèixer els fonaments d'un programari vectorial d'animació (Flash), i aspectes més avançats de l'HTML dinàmic (Javascript, DHTML, CSS) per a la creació de diferents aplicacions: interactius on i offline de tots els gèneres, llocs web per a diferents suports (ordinador, dispositius mòbils...), etc.

Objectius: L'objectiu principal és que l'alumne faci seves un conjunt de reflexions teòriques al voltant de la comunicació interactiva digital, per a després poder aplicar-les com a eina de treball professional. A la pràctica, cada alumne assumirà un rol professional determinat. A través de l'elaboració inicial d'un projecte en grup cada alumne desenvoluparà la seva part de manera teòrica, necessària per a afrontar amb garanties la segona part de l'assignatura.

Evaluació:

L'Avaluació constarà del tres parts:

- 1) Avaluació continuada individual. Caldrà presentar un conjunt de pràctiques específiques al voltant de:
 - a) desenvolupament de les diferents parts teòriques d'un projecte concret
 - b) treball individual teòric d'algun tema relacionat amb el mitjà digital
 - c) exercicis proposats de programari tècnic específic (Flash CS3)
- 2) Exàmen pràctic al final del quatrimestre sobre programari específic (individual)
- 3) Presentació del projecte desenvolupat en la seva fase teòrica (grup)

Metodologia:

L'ensenyament capacita a l'alumne per a l'aprenentatge de processos tals com definir, comparar, justificar, crear... a fi i efecte de poder crear, des de la fase més inicial que sorgeix amb la idea, el projecte per a un producte interactiu multimèdia. A través d'un conjunt d'apunts teòrics, l'alumne aprendrà la metodologia necessària per a construir un projecte propi i original. S'utilitzaran una sèrie d'instruments didàctics que inclouran guies de lectura i exercicis pràctics amb ordinador amb la finalitat que l'alumne prengui competències en els àmbits del grafisme, l'animació vectorial, el disseny multimèdia, la integració de recursos web 2.0, etc.

El treball del curs s'estructurarà al voltant de grups de treball de set persones (vuit en casos excepcionals i amb el vist-i-plau dels professors). En total es comptabilitzaran un conjunt de sis grups i cada professor de les assignatures de *Producció i Direcció Audiovisual* (Rosa Pons, Joan Frigola) i *Producció i Direcció Multimèdia* (Arnau Gifreu) podrà dirigir un màxim de dos projectes per a ser presentats al tribunal de projecte final de carrera (PFC).

Respecte el format i la temàtica dels projectes (resseguint els eixos clars de transversalitat i treball en grup) es proposa als grups tres tipus de projecte amb una temàtica en principi lliure, però sempre intentant reflexionar al voltant de temes socials d'actualitat i valorant especialment els productes educatius, didàctics i divulgatius. Es donarà prioritat a les idees desenvolupades en altres cursos.

Es proposen els següents formats i els següents rols professionals (cada estudiant té un rol diferent a l'assignatura de Multimèdia i un altre a la d'Audiovisual, amb diferents responsabilitats):

- a) Documental interactiu
- b) Curtmetratge interactiu
- c) Conte/exploració interactiva

Rols necessaris per al desenvolupament teòric/pràctic del treball:

MULTIMEDIA

AUDIOVISUAL

Dissenyador gràfic (2)	Ajudant de producció/Ajudant de direcció
Arquitecte de la informació	Director de fotografia i d'Art
Responsable continguts textuais/audiovisuals	Director (realitzador)
Programador (2) Script-Disseny del so	Guionista-documentalista/ Muntador-
Coordinador	Productor

A. DESENVOLUPAMENT TEÒRIC DEL PROJECTE MULTIMEDIAL

Fases de realització del projecte: timing (pdf)
Perfils professionals necessaris (pdf)

1. PREPRODUCCIÓ

Conceptualització i definició del projecte (doc)

- a) Definició i elecció del projecte
- b) Elecció de la metàfora
- c) Exploració de webs

Anàlisi de la competència i redefinició

- a) Benchmarking i estudi del mercat potencial (doc)
- b) Fase de redefinició

Arquitectura de la informació(pdf)

- a) Continguts
- b) Estructura
- c) Navegació
- d) Interacció (guió multimèdia)

2. PRODUCCIÓ

Fase de disseny

- a) Imatge corporativa (pdf)
- b) Interfície (pdf I i II)

Elaboració de continguts (pdf)

- a) Desenvolupar continguts textuais
- b) Desenvolupar continguts gràfics
- c) Desenvolupar continguts audiovisuals i integració d'eines web 2.0

Exemples de briefings creatius i requisits tècnics (pdf)

Memòria del projecte (pdf)

B. PROGRAMARI DE PRODUCCIÓ DE CONTINGUT DIGITAL INTERACTIU

FLASH

- 1) Conceptes introductoris essencials: diferència gràfics vectorials/mapes de bits.
- 2) Diferents parts del programa : línia de temps, escenari principal, paleta de colors, taulell d'eines, biblioteca i zona d'accions.
- 3) Treball amb diferents capes.
- 4) Ús de símbols i instàncies.
- 5) Interpolació de moviment i forma. ♦ Partició de la pel·lícula: treball amb escenaris, en diferents fotogrames o a partir de la càrrega externa de pel·lícules (loadMovie)
- 6) Creació d'elements interactius: botons i clips de pel·lícula que actuen com a falsos botons.
- 7) Ensamblament amb diferents mèdia: incorporació de vídeo, música, fotografies.
- 8) Possibilitats col.laboratives (en sintonia amb les noves tecnologies de la Web 2.0): blogs, wikis...

Trobareu la bibliografia general i l'específica (web 2.0) en d'altres documents al Campus Virtual.

El pla de treball el trobareu penjat cada mes al Campus Virtual.