

<b>ASIGNATURA:</b> El Audiovisual Interactivo e Internet					
<b>Módulo. LA COMUNICACIÓN AV DIGITAL POR PERSPECTIVAS Y ESPECIALIZACIONES</b>					
<b>Materia.</b>	El audiovisual interactivo en Internet	<b>Créditos ECTS</b>	6	<b>Carácter optativa</b>	
<b>Unidad temporal</b>	Segundo cuatrimestre		<b>Requisitos previos</b>	Ninguno	
<b>Profesor:</b> <b>Dr. Jaime López Díez</b> <b>Email:</b> jailop05@ucm.es					
<b>Contenido general de la asignatura</b>					
<p>El contenido principal de este curso es abordar los aspectos más novedosos del audiovisual interactivo en internet, enfocándose de forma particular los metaversos y su futuro. Se centra, principalmente, en los contenidos audiovisuales, pero también en otros aspectos relacionados con ellos. Se diferenciará entre metaverso y términos afines, y se explorarán sus posibilidades con el objeto de elaborar planteamientos y reflexiones teóricas que contribuyan al conocimiento de este campo emergente y al desarrollo del futuro profesional e investigador en este nuevo escenario.</p>					
<b>Desarrollo del programa</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imaginar el futuro del audiovisual interactivo en Internet</li> <li>2. El metaverso de Mark Zuckerberg</li> <li>3. Otros metaversos</li> <li>4. Tipos de realidades</li> <li>5. Hardwares para el metaverso</li> <li>6. Bases de la realidad virtual</li> <li>7. Violencia, marcos jurídicos y deontológicos y metaversos</li> <li>8. Límites de la física y metaversos</li> <li>9. Metaversos y otras realidades en la ficción escrita y el cine</li> <li>10. Metaversos y otras realidades en la ficción seriada: El caso de <i>Black Mirror</i>.</li> </ol>					

## Referencias básicas

Ball, M. (2021, June 29). Framework for the Metaverse.

Barnier, M. y Kitsopanidou, K. (2015). *Le cinema 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*. Paris: Armand Collin.

Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., and Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys* 45, 3, 1-34.

Gaudreault, A. (2008). *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinéma*. Paris: CNRS.

Gubern, R. (2005). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Madrid: Anagrama.

Hatzis, I. L. (2021, September 20). Epic v. Apple: The metaverse will not be monopolized.

Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: Editions la découverte.

López Díez, J. (2021). Metaverso: Año Uno. La presentación en vídeo sobre Meta de Mark Zuckerberg (octubre 2021) en el contexto de los estudios previos y prospectivos sobre metaversos. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 15(2), 299-303. [doi.org/10.5209/pepu.79224](https://doi.org/10.5209/pepu.79224)

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Barcelona: Paidós.

Meta. (2021, October 28). *The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021*. YouTube.

Ning, H., Wang, W., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., Ding, J., Daneshmand, M. (2011). A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges. *Computers and Society (IF)*, arxiv-2111.09673

Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

Rodowick, D.N. (2007). *The virtual life of film*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.

Stephenson, Neil. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.

Williams, O. (2021, October 24). The metaverse is already here – it's called Fortnite.

## **Competencias transversales**

CT1 - Desarrollo de la capacidad de análisis, general y específica, de la Comunicación Audiovisual, en cualquiera de sus variantes expresivas y en los diversos medios, soportes, géneros, formatos y manifestaciones, así como su aplicación práctica.

CT3 - Capacidad para gestionar el lanzamiento y explotación de productos audiovisuales y multimedia, atendiendo a los nuevos modelos de negocio que cruzan mensajes, soportes y fuentes diversas. CT4 - Capacidad de analizar el fenómeno digital en los procesos comunicativos (creación, información, estética..) en el ámbito de los distintos medios de producción audiovisual, y en su dimensión artística, cultural, social, política y económica.

CT6 - Capacidad sintética y metodológica para la transmisión de los resultados de las investigaciones básicas y aplicadas por medios orales, escritos, audiovisuales e hipermedia en foros científicos, profesionales y en los medios de comunicación; y de transformar los resultados en capacidad de programación estratégica y creativa para el desarrollo práctico de la comunicación audiovisual.

## **Competencias específicas**

CE1 - Capacidad para analizar el uso de las tecnologías digitales en los procesos de organización, creación y desarrollo de producciones audiovisuales, multimedia e interactivas en el ámbito digital.

CE2 - Capacidad para comprender las bases tecnológicas de la Comunicación Digital e Internet que se aplican en los procesos creativos e industriales.

CE5 - Capacidad para examinar la creación y gestión de las empresas audiovisuales en el contexto de la Era Digital.

CE6 - Capacidad de análisis, comprensión y evaluación de los cambios estéticos, sociales, culturales e industriales producidos por las innovaciones tecnológicas en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

CE7 - Conocimiento de los planteamientos teóricos y prácticos de la estructura empresarial y profesional en el entorno de la comunicación audiovisual para la Era Digital para aplicarlos en evaluaciones, estudios e investigaciones.

CE9 - Capacidad para el análisis y la formación en la elaboración de memorias de solicitud y proyectos de creación audiovisual para la captación de fondos públicos y privados tanto nacionales como internacionales para la creación de contenidos audiovisuales.

## **Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el alumnado**

La práctica docente se basa en un método que combinará teoría y práctica para lograr un aprendizaje basado en la adquisición de competencias y garantizará un aprendizaje activo, cooperativo y responsable. El estudiante tendrá información de esta metodología docente al comienzo del curso por medio de la sede web del Campus Virtual, así como por otros medios orales y escritos que se consideren convenientes y oportunos a lo largo de la asignatura.

Las *actividades formativas* de la materia comprenderán:  
Las clases teóricas, en las que se expondrán los objetivos principales de cada tema y se desarrollarán los contenidos conceptuales fundamentales.

Actividades semanales: comprenden actividades que se enviarán para realizar en clase (lecturas, visionados,...) y entregar y discutir en clase; y otras que se realizarán íntegramente en clase.

Talleres y seminarios, en los que se analizarán en grupo planteamientos y diseños de investigación y evaluación específicos y se atenderá a estudios de caso. Con estos talleres se pretende entrenar a los alumnos en los procedimientos de búsqueda y selección de información, análisis y síntesis de conocimientos, planteamiento de problemas concretos y análisis críticos, completados con prácticas reales.

Tutorías: ofrecerán apoyo y asesoramiento personalizado para abordar las tareas encomendadas en todas las actividades formativas. El profesor aprovechará estas tutorías para desarrollar su papel preactivo y proactivo en la docencia con el fin de lograr los objetivos propuestos.

Asistencia a actividades formativas extralectivas programadas por la Facultad y/o por otros organismos o empresas que sean de interés específico para la materia (congresos, jornadas, seminarios, ciclos de conferencias): se trata de familiarizar al alumno con la participación en foros científicos y profesionales. Los *trabajos grupales e individuales*, así como los criterios de evaluación, se especificarán al comienzo del curso, consensuándolo con el alumnado matriculado.

### **Sistema de evaluación**

La evaluación se realizará de manera continua durante todo el cuatrimestre. Se valorará de forma proporcional la asistencia y participación del alumno/a en todas las actividades formativas y los resultados de las pruebas objetivas para la valoración de los conocimientos adquiridos por los alumnos en cada uno de los bloques temáticos que constituyen la materia.

ACTIVIDADES SEMANALES.....	30%
TRABAJO EN EQUIPO.....	30%
TRABAJO INDIVIDUAL.....	20%
PARTICIPACIÓN.....	20%