



Guía Docente				
Datos Identificativos				2012/13
Asignatura (*)	Obradoiro de creación multimedia		Código	616G01038
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Galego			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Romero Cardalda, Juan Jesus		Correo electrónico	juan.romero1@udc.es
Profesorado	Carballal Mato, Adrián		Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es
	Castro Pena, Luz			maria.luz.castro@udc.es
	Romero Cardalda, Juan Jesus			juan.romero1@udc.es
Web				
Descrición xeral				

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B8	Traballar en equipo respetando os valores dos demais.
B9	Resolver problemas de forma efectiva.
B10	Mellorar a capacidade de análise.
B11	Mellorar a habilidade para o uso e a adaptación axeitada das ferramentas tecnolóxicas.
B12	Capacidade de incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo.
B13	Capacidade para asumir un liderado en proxectos.
B15	Habilidade para a organización e temporalización de tarefas.
B18	Capacidade para adaptarse a contornos cambiantes.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulación	
Deseñar e xestionar proxectos multimedia.	A3		
Realizar estimacións e planificación de tarefas de proxectos multimedia.		B10 B11 B13 B15	C3
Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.		B3 B5 B7 B8 B12	
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo	A2 A3	B5 B18	C3



Realizar planes de probas.		B9 B10	
Traballar con ferramentas de colaboración on line para a xestión de proxectos.	A3	B5 B11 B12	C3

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Xestión de proxectos	1.1. Bases da xestión 1.2. Xestión de riscos 1.3. Estimación 1.4. Planificación 1.5. Orientación ao cliente/usuario 1.6. Equipo de traballo
2. Fases dun proxecto multimedia	2.1. Análise de requirimentos 2.2. Deseño conceptual. 2.3. Deseño gráfico. 2.4. Programación. 2.5. Integración 2.6. Probas

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	6	0	6
Obradoiro	12	48	60
Presentación oral	4	8	12
Traballos tutelados	12	24	36
Prácticas a través de TIC	6	12	18
Seminario	8	0	8
Atención personalizada	10	0	10

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura
Obradoiro	Proxectos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos relacionados coas prácticas
Traballos tutelados	Posta en práctica dos contidos da asignatura mediante traballos de grupo
Prácticas a través de TIC	Prácticas de utilización das ferramentas TIC de xestión de proxectos multimedia
Seminario	Casos reais de profesionais da creación de proxectos multimedia

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Obradoiro	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas

Avaliación



Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	Utilización das ferramentas TIC de traballo colaborativo e participación activa nas mesmas	10
Traballos tutelados	Prácticas obrigatorias de aplicación práctica dos contidos da asignatura	20
Obradoiro	Avaliación continua e seguimento da asignatura	50
Seminario	Seguimento e participación activa dos seminarios	10
Presentación oral	Presentacións orais dos traballos e prácticas realizadas durante o curso	10

Observacións avaliación

A asignatura está formulada como un obradoiro esencialmente práctico que implica a asistencia a clase e realización de prácticas de grupo. Realizarase unha avaliación continua do alumnado

Fontes de información

Bibliografía básica	- David Miller (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya - Steve McConnell (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies - (). http://basecampHQ.com/. - (). http://www.ganttproject.biz/. - Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV
Bibliografía complementaria	- Rita López Sosa (2010). Desarrollo de aplicaciones multimedia. LIMUSA - Noriega Grupo Editores, C.A. - (). http://elartedepresentar.com/. - (). http://www.brainstorm9.com.br/. - (). https://gomockingbird.com/. - Tay Vaughan (2001). Multimedia: Making It Work. McGraw-Hill Osborne

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Informática para a creación de web e vídeo/616G01017

Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías