



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Taller de creación multimedia	Código	616G01038	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinador/a	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
	Castro Pena, Luz		maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción general				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B7	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias del título
Realizar estimaciones y planificaciones de tareas de proyectos multimedia.	A3	B8	C3
	A7	B9	



Diseñar y gestionar proyectos multimedia.	A1 A2 A3 A7 A8 A12	B6	C1 C2 C4
Gestionar la documentación de proyectos y los equipos de trabajo.		B3 B5 B7 B8 B9	
Gestionar la creación de contenidos en función del entorno y objetivo	A2 A3	B5	C3
Realizar planes de pruebas.		B9	
Trabajar con herramientas de colaboración on line para a gestión de proyectos.	A3	B5 B7 B8	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Gestión de proyectos	1.1. Bases de la gestión 1.2. Gestión de riesgos 1.3. Estimación 1.4 Planificación 1.5 Orientación al cliente/usuario 1.6 Equipo de trabajo
2. Fases de un proyecto multimedia	2.1. Análisis de requisitos 2.2. Diseño conceptual. 2.3. Diseño gráfico. 2.4. Programación. 2.5. Integración 2.6. Pruebas
3. Creación dun vídeo interactivo	3.1. Creación de vídeos interactivos en Youtube 3.2. Ferramentas de traballo en grupo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B8	6	0	6
Taller	A2 A3 B3 B5	12	48	60
Presentación oral	A1 B3 B6 B9 C3	4	8	12
Trabajos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8 B5	12	24	36
Prácticas a través de TIC	A2 A3 B7 B8	6	12	18
Seminario	A3 B3 C1 C2 C3 C4	8	0	8
Atención personalizada		10	0	10

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías
--------------



Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Presentacións de los temas teóricos de la asignatura
Taller	Proyectos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas
Presentación oral	Presentaciones de trabajos y proyectos relacionados con las prácticas
Trabajos tutelados	Puesta en práctica de los contenidos de la asignatura mediante trabajos de grupo
Prácticas a través de TIC	Prácticas de utilización de las herramientas TIC de gestión de proyectos multimedia
Seminario	Casos reales de profesionales de la creación de proyectos multimedia

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Trabajos tutelados	Seguimiento de los proyectos y prácticas propuestas
Taller	

### Evaluación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Prácticas a través de TIC	A2 A3 B7 B8	Utilización de las herramientas TIC de trabajo colaborativo y participación activa en las mismas	10
Trabajos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8 B5	Prácticas obligatorias de aplicación práctica de los contenidos de la asignatura	20
Taller	A2 A3 B3 B5	Evaluación continua y seguimiento de la asignatura	50
Seminario	A3 B3 C1 C2 C3 C4	Seguimiento y participación activa de los seminarios	10
Presentación oral	A1 B3 B6 B9 C3	Presentaciones orales de los trabajos y prácticas realizadas durante el curso	10

### Observaciones evaluación

La asignatura está formulada como un taller esencialmente práctico que implica la asistencia a clase y realización de prácticas de grupo. Se realizará una evaluación continua del alumnado

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- David Miller (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya</li> <li>- Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV</li> <li>- Steve McConnell (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies</li> <li>- (). <a href="http://basecampHQ.com/">http://basecampHQ.com/</a>.</li> <li>- (). <a href="http://www.ganttproject.biz/">http://www.ganttproject.biz/</a>.</li> </ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tay Vaughan (2001). Multimedia: Making It Work. McGraw-Hill Osborne</li> <li>- Rita López Sosa (2010). Desarrollo de aplicaciones multimedia. LIMUSA - Noriega Grupo Editores, C.A.</li> <li>- (). <a href="http://elartedepresentar.com/">http://elartedepresentar.com/</a>.</li> <li>- (). <a href="http://www.brainstorm9.com.br/">http://www.brainstorm9.com.br/</a>.</li> <li>- (). <a href="https://gomockingbird.com/">https://gomockingbird.com/</a>.</li> </ul>

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Informática para creación de web y vídeo/616G01017

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

#### Asignaturas que continúan el temario

#### Otros comentarios



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías