



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Obradoiro de creación multimedia	Código	616G01038	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián Castro Pena, Luz	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrición xeral				

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Realizar estimacións e planificación de tarefas de proxectos multimedia.	A3	B8	C3
	A7	B9	



Deseñar e xestionar proxectos multimedia.	A1 A2 A3 A7 A8 A12	B6	C1 C2 C4
Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.		B3 B5 B7 B8 B9	
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo	A2 A3	B5	C3
Realizar planes de probas.		B9	
Traballar con ferramentas de colaboración on line para a xestión de proxectos.	A3	B5 B7 B8	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
3. Creación dun vídeo interactivo	3.1. Creación de vídeos interactivos en Youtube 3.2. Ferramentas de traballo en grupo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B8	6	0	6
Obradoiro	A2 A3 B3 B5	12	48	60
Presentación oral	A1 B3 B6 B9 C3	4	8	12
Traballos 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

\*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	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	A2 A3 B7 B8	Utilización das ferramentas TIC de traballo colaborativo e participación activa nas mesmas	10
Traballos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8 B5	Prácticas obrigatorias de aplicación práctica dos contidos da asignatura	20
Obradoiro	A2 A3 B3 B5	Avaliación continua e seguimento da asignatura	50
Seminario	A3 B3 C1 C2 C3 C4	Seguimento e participación activa dos seminarios	10
Presentación oral	A1 B3 B6 B9 C3	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 obrigatoria a clase e realización de prácticas de grupo. Realizarase unha avaliación continua do alumnado.
--

### Fontes de información

<b>Bibliografía 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>Bibliografía 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>

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Informática para a creación de web e vídeo/616G01017

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

#### Materias que continúan o temario

### 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