



| 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 Comunicaci3ns | | | |
| 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 | | | | |
| Descripci3n 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 creaci3n y producci3n 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 reflexi3n 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 autonoma. |
| B7 | Dominar la expresi3n y la compresi3n de forma oral y escrita de un idioma extranjero. |
| B8 | Utilizar las herramientas basicas de las tecnologías de la informaci3n y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesi3n 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 comun. |
| 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 informaci3n 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 investigaci3n, la innovaci3n y el desarrollo tecnol3gico 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

| | |
|-----------------------|---|
| Básica | <ul style="list-style-type: none"> - David Miller (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya - Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV - Steve McConnell (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies - (). http://basecampHQ.com/. - (). http://www.ganttproject.biz/. |
| Complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Tay Vaughan (2001). Multimedia: Making It Work. McGraw-Hill Osborne - 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/. |

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