



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia é coñecer o proceso de creación e xestión dun proxecto multimedia. Dende un punto de vista práctico, o obxectivo principal desta materia é que o alumnado experimente o proceso de creación dun proxecto multimedia realizado en grupo, que coñeza as características específicas da xestión e documentación deste tipo de proxectos mediante o desenvolvemento de vídeos interactivos.			



Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías Non se realizarán cambios</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para facer consultas, solicitar encontros virtuais, resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. ?Moodle: Diariamente. Segundo a necesidade do alumnado. Dispoñen de foros para formular as consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para o avance dos contidos e dos traballos tutelados na franxa horaria que ten asignada a materia no calendario de aulas da facultade. De 1 a 2 sesións semanais (ou máis segundo o demande o alumnado) en pequeno grupo (ata 4 persoas), para o seguimento e apoio na realización dos ?traballos tutelados?. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado ás necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizarán cambios</p> <p>*Observacións de avaliación: Mantéñense as mesmas que figuran na guía docente, agás que: -As referencias ao cómputo da asistencia, que só se realizará respecto das sesións que houbo presencialmente ata o momento no que se suspendeu a actividade presencial.</p> <p>1.SITUACIÓNS: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%). B) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN AO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts.2.3;3.be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación nas actividades de clase mínima do 80%: a) Elaboración e presentación dos traballos de pequeno grupo (100%).</p> <p>2. REQUISITOS PARA SUPERAR A MATERIA: 1. Asistir e participar regularmente nas actividades da clase. 2. Obter unha puntuación do 50% do peso de cada unha das partes obxecto de avaliación (traballos tutelados). 3. Entregar e expoñer os traballos tutelados na data que se indique. 4. A oportunidade de xullo estará sometida aos mesmos criterios que a de xuño</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. Xa dispoñen de todos os materiais de traballo da materia en Moodle.</p>
-----------------------------	--

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.
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.	A2 A3		C2
Comunicar contidos mediante web e vídeo	A1 A12	B9	
Deseñar e xestionar proxectos multimedia.	A2 A3 A7 A12		C1 C3 C4
Deseñar materiais para publicación en web e contidos multimedia mediante video	A1 A8	B8	
Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.	A2 A3	B8	
Traballar con ferramentas de colaboración on line para a xestión de proxectos.	A3	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. Creación dun vídeo interactivo	2.1. Creación de vídeos interactivos 2.2. Ferramentas de traballo en grupo 2.3. Ferramentas de edición de vídeo interactivo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 C1	4	0	4
Obradoiro	A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Presentación oral	A1 B9 C2	4	12	16
Traballos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8	12	24	36
Prácticas a través de TIC	A7 A8 B8 C3	4	14	18
Seminario	A3 B9 C1 C4	6	0	6
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. Presencial
Obradoiro	Proxectos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas. Presencial
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos relacionados coas prácticas. Presencial
Traballos tutelados	Posta en práctica dos contidos da materia mediante traballos de grupo. O seguimento destes traballos realizarase de forma presencial e online
Prácticas a través de TIC	Prácticas de utilización das ferramentas TIC de xestión de proxectos multimedia. Presencial e online
Seminario	Casos reais de profesionais da creación de proxectos multimedia. Presencial

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Obradoiro	Seguimento dos proxectos e prácticas propostas, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Seminario	A3 B9 C1 C4	Seguimento e participación activa dos seminarios	10
Presentación oral	A1 B9 C2	Presentacións orais dos traballos e prácticas realizadas durante o curso	10
Traballos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8	Prácticas obrigatorias de aplicación práctica dos contidos da asignatura	20
Prácticas a través de TIC	A7 A8 B8 C3	Utilización das ferramentas TIC de traballo colaborativo e participación activa nas mesmas	10
Obradoiro	A7 A8 A12 C2 C3 C4	Avaliación continua e seguimento da asignatura	50

Observacións avaliación

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

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Steve McConnell (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies - David Miller (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya - Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV - (). http://www.ganttproject.biz/.
Bibliografía 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/.

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

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosDébese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballárase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*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