



Teaching Guide

Identifying Data					2021/22
Subject (*)	Multimedia Creation Workshop	Code	616G01038		
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Third	Optional	6	
Language	Galician				
Teaching method	Hybrid				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación				
Coordinador	Santos López, Iria María	E-mail	iria.santos@udc.es		
Lecturers	Santos López, Iria María	E-mail	iria.santos@udc.es		
Web					
General description	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.				
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> Modifications to the contents Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified Mechanisms for personalized attention to students Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: Modifications to the bibliography or webgraphy 				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os 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 imprimir solucións 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.
----	---

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
Realizar estimacións e planificacións 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

Contents	
Topic	Sub-topic
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

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 C1	4	0	4
Workshop	A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Oral presentation	A1 B9 C2	4	12	16
Supervised projects	A2 A3 A7 A8 A12 B8	12	24	36
ICT practicals	A7 A8 B8 C3	4	14	18
Seminar	A3 B9 C1 C4	6	0	6
Personalized attention		10	0	10

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura. Presencial
Workshop	Proxectos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas. Presencial



Oral presentation	Presentacións de traballos e proxectos relacionados coas prácticas. Presencial
Supervised projects	Posta en práctica dos contidos da materia mediante traballos de grupo. O seguimento destes traballos realizarase de forma presencial e online
ICT practicals	Prácticas de utilización das ferramentas TIC de xestión de proxectos multimedia. Presencial e online
Seminar	Casos reais de profesionais da creación de proxectos multimedia. Presencial

Personalized attention

Methodologies	Description
Supervised projects Workshop	Seguimento dos proxectos e prácticas propostas, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Seminar	A3 B9 C1 C4	Seguimento e participación activa dos seminarios	10
Oral presentation	A1 B9 C2	Presentacións orais dos traballos e prácticas realizadas durante o curso	10
Supervised projects	A2 A3 A7 A8 A12 B8	Prácticas obrigatorias de aplicación práctica dos contidos da asignatura	20
ICT practicals	A7 A8 B8 C3	Utilización das ferramentas TIC de traballo colaborativo e participación activa nas mesmas	10
Workshop	A7 A8 A12 C2 C3 C4	Avaliación continua e seguimento da asignatura	50

Assessment comments

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.

Sources of information

Basic	<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/.
Complementary	<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/.

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Development of Web and Video Content/616G01017

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments



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 imprimilos. Débese 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. Incorporárase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballarase para identificar e modificar prexuizos 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.