



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@udc.es	
Profesorado	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@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.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
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 vídeo.	A1 A8	B8	



Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.	A2 A3	B8	
Traballar con ferramentas de colaboración en liña para a xestión de proxectos.	A3	B8	C3

Contidos	
Temas	Subtemas
Xestión de proxectos	Bases da xestión Xestión de riscos Estimación Planificación Orientación ao cliente/usuario Equipo de traballo
Creación dun vídeo interactivo	Creación de vídeos interactivos Ferramentas de traballo en grupo Ferramentas de edición de vídeo interactivo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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.
Obradoiro	Proxectos relacionados coas técnicas vistas nas prácticas.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos relacionados coas prácticas.
Traballos tutelados	Posta en práctica dos contidos da materia 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	Seguimento dos proxectos e prácticas propostas, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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.

PLAXIO: A realización

fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto cos profesores da materia para posibilitar a realización das tarefas fora da organización habitual da materia.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Steve McConnell (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies</li> <li>- David Miller (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya</li> <li>- Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV</li> <li>- (). <a href="http://www.ganttproject.biz/">http://www.ganttproject.biz/</a>.</li> <li>- (). <a href="http://twinery.org/">http://twinery.org/</a>.</li> <li>- (). <a href="https://www.inklestudios.com/inklewriter/">https://www.inklestudios.com/inklewriter/</a>.</li> <li>- (). <a href="https://company.eko.com/">https://company.eko.com/</a>.</li> <li>- (). <a href="https://www.klynt.net/">https://www.klynt.net/</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> <p>&lt;br /&gt;</p>

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Informática para a creación de web e vídeo/616G01017

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Ferramentas de creación multimedia/616G01027

#### Materias que continúan o temario

Traballo Fin de Grao/616G01034

### 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 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. Incorporase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballarase 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. &nbsp; Recomendase ao alumnado, para un aproveitamento óptimo da materia, un seguimento activo das clases así como participar nas distintas actividades e o uso da atención personalizada para a resolución das dúbidas ou cuestións que lle podan xurdir.

(\*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