



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Taller de creación multimedia	Código	616G01038	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@udc.es	
Profesorado	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@udc.es	
Web				
Descripción general	El objetivo de la asignatura es conocer el proceso de creación y gestión de un proyecto multimedia. Desde un punto de vista práctico, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado experimente el proceso de creación de un proyecto multimedia realizado en grupo, que conozca las características específicas de la gestión y documentación de este tipo de proyectos mediante el desarrollo de vídeos interactivos.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión 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 común.
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 información 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 investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Realizar estimaciones y planificaciones de tareas de proyectos multimedia.	A2 A3		C2
Comunicar contenidos mediante web y vídeo.	A1 A12	B9	
Diseñar y gestionar proyectos multimedia.	A2 A3 A7 A12		C1 C3 C4
Diseñar materiales para su publicación en web y contenidos multimedia mediante video.	A1 A8	B8	



Gestionar la documentación de proyectos y los equipos de trabajo.	A2 A3	B8	
Trabajar con herramientas de colaboración en línea para a gestión de proyectos.	A3	B8	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
Gestión de proyectos	Bases de la gestión Gestión de riesgos Estimación Planificación Orientación al cliente/usuario Equipo de trabajo
Creación de un vídeo interactivo	Creación de vídeos interactivos Herramientas de trabajo en grupo Herramientas de edición de vídeo interactivo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 C1	4	0	4
Taller	A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Presentación oral	A1 B9 C2	4	12	16
Trabajos 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

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos)

Metodologías	
Metodologías	Descripción
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	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Seguimiento de los proyectos y prácticas propuestas, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams
Taller	Teams

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Seminario	A3 B9 C1 C4	Seguimiento y participación activa de los seminarios	10



Presentación oral	A1 B9 C2	Presentaciones orales de los trabajos y prácticas realizadas durante el curso	10
Trabajos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8	Prácticas obligatorias de aplicación práctica de los contenidos de la asignatura	20
Prácticas a través de TIC	A7 A8 B8 C3	Utilización de las herramientas TIC de trabajo colaborativo y participación activa en las mismas	10
Taller	A7 A8 A12 C2 C3 C4	Evaluación continua y seguimiento de la asignatura	50

Observaciones evaluación

La asignatura está formulada como un taller esencialmente práctico que implica la asistencia y participación en clase y la realización y presentación de prácticas de grupo.

Se realizará una evaluación continua del alumnado.

PLAGIO: La realización

fraudulenta de las actividades de evaluación, una vez

comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la

convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación

obtida en todas las actividades de evaluación de cara a convocatoria

extraordinaria.

ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto

con os profesores de la materia para posibilitar la realización de las tareas

fuera de la organización habitual de la materia.

Fuentes de información

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/.- (). http://twinery.org/.- (). https://www.inklestudios.com/inklewriter/.- (). https://company.eko.com/.- (). https://www.klynt.net/.
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 la creación de web y vídeo/616G01017

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Herramientas de creación multimedia/616G01027

Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G01034

Otros comentarios



Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlosSe debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria. Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un seguimiento activo de las clases así como participar en las distintas actividades y el uso de la atención personalizada para la resolución de las dudas o cuestiones que le puedan surgir.

(*) 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