



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
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	<a href="https://comunicacion.udc.es/gl/materias/obradoiro-de-creaci%C3%B3n-multimedia">https://comunicacion.udc.es/gl/materias/obradoiro-de-creaci%C3%B3n-multimedia</a>			
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.
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		
	A2	B9	C1
Diseñar y gestionar productos multimedia.	A2 A3 A7 A12		C1 C3 C4
Realizar estimaciones y planificaciones de tareas de proyectos multimedia.	A2 A3		C2
Gestionar la creación de los contenidos en función del entorno y objetivo.	A1 A8 A12	B9	
Gestionar la documentación de proyectos y los equipos de trabajo.	A2 A3		
Trabajar con herramientas de colaboración en línea para la gestión de proyectos.	A3		C3



Realizar planes de pruebas.	A3	B9	C4
-----------------------------	----	----	----

Contenidos	
Tema	Subtema
Contenidos interactivos	Idear y producir contenidos interactivos 1.- Herramientas de creación de contenidos multimedia 2.- Características y tipologías. 3.- Planificación: el equipo de trabajo. 4.- Plan de pruebas. 5.- Soporte documental en la nube 6.- Entornos colaborativos para la gestión de proyectos multimedia

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A8 A12	4	0	4
Taller	A1 A2 A3 A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Presentación oral	A1 B9 C2	4	12	16
Trabajos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12	12	24	36
Prácticas a través de TIC	A7 A8 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	Realización de proyecto de vídeo interactivo de forma colaborativa.
Presentación oral	Presentaciones de trabajos/proyectos (seguimiento conjunto).
Trabajos tutelados	Trabajo en equipo en los proyectos durante las clases.
Prácticas a través de TIC	Prácticas de utilización de las herramientas TIC.
Seminario	Casos reales de profesionales de la creación de proyectos multimedia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas a través de TIC Trabajos tutelados	Seguimiento dos proyectos/prácticas, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Taller	A1 A2 A3 A7 A8 A12 C2 C3 C4	Evaluación continua y seguimiento de la asignatura.	50
Prácticas a través de TIC	A7 A8 C3	Realización y entrega de las prácticas TIC.	10



Trabajos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12	Realización del trabajo tutelado completo y entrega de las tareas correspondientes a lo largo del curso.	20
Presentación oral	A1 B9 C2	Presentaciones orales de los trabajos y prácticas realizadas durante el curso.	10
Seminario	A3 B9 C1 C4	Seguimiento y participación activa en los seminarios.	10

### 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 y tareas de un proyecto grupal.

Se realizará una evaluación continua del alumnado.

-Mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma: Nesta materia, poderán realizarse actividades ou traballos en coordinación con outras materias optativas da mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma.

PLAGIO: La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

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

<b>Básica</b>	- Bou i Bauza, G. (2002). El guión multimedia: edición 2003. Madrid: Anaya multimedia. ISBN: 84-415-1459-3.- Magal, Tortajada, Morillas (2006). Preproducción multimedia. UPV.- McConnell, S. (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill Companies- Miller, D. (1997). Desarrollo Multimedia para Internet. Anaya.- Salmond, M. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo. Barcelona: Blume. ISBN : 9788415317883.- Spence, Robert (2007). Informatin visualization: design for interaction. Harlow etc.: Pearson-Prentice-Hall. ISBN: 9780132065504.- <a href="https://www.trello.com/">https://www.trello.com/</a> - <a href="https://www.ganttproject.biz/">https://www.ganttproject.biz/</a> - <a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a> - <a href="https://www.inklestudios.com/inklewriter/">https://www.inklestudios.com/inklewriter/</a> - <a href="https://company.eko.com/">https://company.eko.com/</a> - <a href="https://www.klynt.net/">https://www.klynt.net/</a>
<b>Complementaria</b>	- López Sosa, R. (2010). Desarrollo de aplicaciones multimedia. LIMUSA - Noriega Grupo Editores, C. A. - Vaughan, Tay (2001). Multimedia: Making It Work. McGraw-Hill Osborne.- <a href="http://elartedepresentar.com/">http://elartedepresentar.com/</a>

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación oral y escrita/616G01001

Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003

Ficción audiovisual/616G01014

Informática para la creación de web y vídeo/616G01017

Guión/616G01018

Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Herramientas de creación multimedia/616G01027

Estrategias de comunicación multimedia/616G01035

#### 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 imprimirlos Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. Se debe tener en cuenta la 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. Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un

(\*) 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 casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías