



Guía Docente				
Datos Identificativos			2023/24	
Asignatura (*)	Obradoiro de creación multimedia	Código		616G01038
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	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	https://comunicacion.udc.es/gl/materias/obradoiro-de-creaci%C3%B3n-multimedia			
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	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprimir 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 do título	
Deseñar e xestionar produtos multimedia.	A2		C1
	A3		C3
	A7		C4
	A12		
Realizar estimacións e planificación de tarefas de proxectos multimedia.	A2		C2
	A3		
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo.	A1	B9	
	A8		
	A12		
Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.	A2		
	A3		
Traballar con ferramentas de colaboración en liña para a xestión de proxectos.	A3		C3



Realizar plans de probas.	A3	B9	C4
---------------------------	----	----	----

Contidos	
Temas	Subtemas
Contidos interactivos	Idear e producir contidos interactivos 1.- Ferramentas de creación de contidos multimedia 2.- Características e tipoloxías. 3.- Planificación: o equipo de traballo. 4.- Plan de probas. 5.- Soporte documental na nube 6.- Entornos colaborativos para a gestión de proxectos multimedia

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A8 A12	4	0	4
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Presentación oral	A1 B9 C2	4	12	16
Traballos 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
*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	Realización de proxecto de vídeo interactivo de forma colaborativa.
Presentación oral	Presentacións de traballos/proxectos relacionados (seguemento conxunto).
Traballos tutelados	Traballo en equipo nos proxectos durante as clases.
Prácticas a través de TIC	Prácticas de utilización de ferramentas TIC.
Seminario	Casos reais de profesionais da creación de proxectos multimedia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC Traballos tutelados	Seguimento dos proxectos/prácticas, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A8 A12 C2 C3 C4	Avaliación continua e seguimento da materia.	50
Prácticas a través de TIC	A7 A8 C3	Realización e entrega das prácticas TIC.	10
Traballos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12	Realización do traballo tutelado completo e entrega das tarefas correspondentes ao longo do curso.	20



Presentación oral	A1 B9 C2	Presentacións orais dos traballos e prácticas realizadas durante o curso.	10
Seminario	A3 B9 C1 C4	Seguimento e participación activa nos seminarios.	10

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 e tarefas dun proxecto grupal.

Realizarase unha avaliación continua do alumnado.

-Mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma: En esta materia, podrán realizarse actividades o traballos en coordinación con outras materias optativas de la mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma.

PLAXIO: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

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

Bibliografía básica	- 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.- https://www.trello.com/ - https://www.ganttproject.biz/ - https://twinery.org/ - https://www.inklestudios.com/inklewriter/ - https://company.eko.com/ - https://www.klynt.net/
Bibliografía complementaria	- López Sosa, R. (2010). Desarrollo de aplicaciones multimedia. LIMUSA - Noriega Grupo Editores, C. A. - Vaughan, Tay (2001). Multimedia: Making It Work. McGraw-Hill Osborne.- http://elartedepresentar.com/

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación oral e escrita/616G01001
Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003
Ficción audiovisual/616G01014
Informática para a creación de web e vídeo/616G01017
Guión/616G01018
Teoría e práctica da edición e a montaxe/616G01023

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Ferramentas de creación multimedia/616G01027
Estratexias de comunicación multimedia/616G01035

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. 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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías