



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
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	<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>			
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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados 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.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imrpantar 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 / Resultados do título		
	A3	B9	C2 C4
Realizar plans de probas.			
Deseñar e xestionar produtos multimedia.	A1 A2 A3 A7 A8 A12		
Realizar estimacións e planificacións de tarefas de proxectos multimedia.	A3		C1 C3
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo.	A3 A7		



Xestionar a documentación de proxectos e os equipos de traballo.	A3 A8		C1 C3
Traballar con ferramentas de colaboración en liña para a xestión de proxectos.	A3 A7		

Contidos	
Temas	Subtemas
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 xestión de proxectos multimedia

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A8	4	1	5
Prácticas a través de TIC	B9 C4	4	12	16
Presentación oral	C2 C3	4	16	20
Obradoiro	A1 A2 A8 A12 C4	10	20	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A12 C1 C4	20	49	69
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.
Prácticas a través de TIC	Creación de guións interactivos con ferramentas específicas. Testeo de produtos interactivos finais.
Presentación oral	Presentacións da evolución dos traballos tutelados.
Obradoiro	Busca conxunta de ideas a desenrolar no traballo tutelado (produto interactivo) e investigación de referencias.
Traballos tutelados	Traballo en equipo nos proxectos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguemento dos proxectos, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	C2 C3	Presentacións orais dos traballos e prácticas realizadas durante o curso.	10
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A12 C1 C4	Realización do traballo tutelado completo e entrega das tarefas correspondentes ao longo do curso.  Avaliación continua do proxecto e presencialidade para a correcta realización.	70
Prácticas a través de TIC	B9 C4	Guión interactivo e testeo do produto final.	20



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

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

## Fontes de información

<b>Bibliografía 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>Bibliografía 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>

## 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

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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

