



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Obradoiro de creación multimedia	Código		616G01038
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da asignatura 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.			

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 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	
Realizar estimacións e planificación 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 on line para a xestión de proxectos.	A3	B8	C3

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Xestión de proxectos	1.1. Bases da xestión 1.2. Xestión de riscos 1.3. Estimación 1.4 Planificación 1.5 Orientación ao cliente/usuario 1.6 Equipo de traballo
2. Creación dun vídeo interactivo	2.1. Creación de vídeos interactivos 2.2. Ferramentas de traballo en grupo 2.3. Ferramentas de deseño web

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 C1	6	0	6
Obradoiro	A7 A8 A12 C2 C3 C4	12	48	60
Presentación oral	A1 B9 C2	4	8	12
Traballos tutelados	A2 A3 A7 A8 A12 B8	12	24	36
Prácticas a través de TIC	A7 A8 B8 C3	6	12	18
Seminario	A3 B9 C1 C4	8	0	8
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 empregadas nas prácticas
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos relacionados coas prácticas
Traballos tutelados	Posta en práctica dos contidos da asignatura 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	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas

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 asignatura está formulada como un obradoiro esencialmente práctico que implica a asistencia obrigatoria a clase e realización de prácticas de grupo. Realizarase unha avaliación continua do alumnado.

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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/.
Bibliografía complementaria	- 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/.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Informática para a creación de web e vídeo/616G01017

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*)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