



Guia docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Taller de creación multimedia		Código	616G01038
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Híbrida			
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.			



Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios 2. Metodologías No se realizarán cambios 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales, resolver dudas y hacer el seguimiento de los trabajos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros para formular las consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia en el calendario de aulas de la facultad. De 1 a 2 sesiones semanales (o más según lo demande el alumnado) en pequeño grupo (hasta 4 personas), para el seguimiento y apoyo en la realización de los trabajos tutelados?. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desarrollar el trabajo de la materia. 4. Modificaciones en la evaluación No se realizarán cambios Observaciones de evaluación: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente, excepto que: -Las referencias al cómputo de la asistencia, que solo se realizará respeto de las sesiones presenciales hasta el momento de la suspensión de la actividad presencial. 1.SITUACIONES: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). B) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece la "NORMA QUE REGULA EL RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AL ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO EN LA UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). 2. REQUISITOS PARA SUPERAR La MATERIA: 1. Asistir y participar regularmente en las actividades de la clase. 2. Obtener una puntuación del 50% del peso de cada una de las partes objeto de evaluación (trabajos tutelados). 3. Entregar y exponer los trabajos tutelados en la fecha que se indique. 4. La oportunidad de julio estará sometida a los mismos criterios que la de junio 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo de la materia en Moodle.
----------------------	---

	Competencias del título
Código	Competencias 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 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 on line para la gestión de proyectos.	A3	B8	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Gestión de proyectos	1.1. Bases de la gestión 1.2. Gestión de riesgos 1.3. Estimación 1.4. Planificación 1.5. Orientación al cliente/usuario 1.6. Equipo de trabajo
2. Creación de un vídeo interactivo	2.1. Creación de vídeos interactivos 2.2. Herramientas de trabajo en grupo 2.3. Herramientas de edición de vídeo interactivo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / 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	Descrición
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	Descrición
Trabajos tutelados	Seguimiento de los proyectos y prácticas propuestas, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams
Taller	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descrición	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.

Fuentes de información	
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/.
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/.

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Informática para la creación de web y vídeo/616G01017
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
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 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 perjuicios 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.

(*) 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