

Curso Académico: 2025/26

200274 - Taller de Creación Multimedia

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200274

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Optativa

Curso: 10098 - Grado en Comunicación Audiovisual: 4
10013 - Grado en Comunicación Audiovisual: 3

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Acta: Grupo 1: Pendiente

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: Iria María Santos López

Profesorado: Iria María Santos López

1. Descripción general

El objetivo de la materia es conocer el proceso de creación y gestión de un producto multimedia. Desde el 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.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] Comunicar mensajes audiovisuales.
- [A02] Crear productos audiovisuales.
- [A03] Gestionar proyectos audiovisuales.
- [A07] Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- [A08] Conocer la tecnología audiovisual.

- **[A12]** Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- **[B09]** 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.
- **[C01]** Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
- **[C02]** Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- **[C03]** Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- **[C04]** Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Realizar planes de pruebas.	A3	B9	C2 C4
Diseñar y gestionar productos multimedia.	A1 A2 A3 A7 A8 A12		
Realizar estimaciones y planificaciones de tareas de proyectos multimedia.	A3		C1 C3
Gestionar la creación de los contenidos en función del entorno y objetivo.	A3 A7		
Gestionar la documentación de proyectos y los equipos de trabajo.	A3 A8		C1 C3
Trabajar con herramientas de colaboración en línea para la gestión de proyectos.	A3 A7		

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	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	A01, A02, A03, A07, A08, A12, B09, C01, C02, C03, C04.	MAG00, MAG16, MAG21, MAG39, MAG42.	SEG21, SEG22, SEG42.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Seguimiento de los proyectos, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams.	5,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Búsqueda de ideas a desarrollar en el trabajo tutelado (producto interactivo) e investigación de referencias. Actividad que mezcla teoría y práctica. Laboratorios de creación audiovisual y multimedia.	10,00	0,00	30,00	A01, A02, A08, A12, C04.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Creación de guiones interactivos con herramientas específicas. Testeo de productos interactivos finales.	4,00	0,00	12,00	B09, C04.
Sesión magistral [MAG39]	Explicación teórica de contenidos de la materia.	4,00	0,00	1,00	A07, A08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Trabajo en equipo en los proyectos: incluye presentación final.	19,00	0,00	65,00	A01, A02, A03, A12, C01, C02, C03, C04.
Suma de horas por tipo		42,00	0,00	108,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Guion interactivo y testeo del producto final.	20,00	A07, A08, B09, C04.
Presentación oral [SEG22]	Presentación final del trabajo tutelado.	10,00	C02, C04.
Trabajos tutelados [SEG42]	Realización del trabajo tutelado completo y entrega de las tareas correspondientes a lo largo del curso: evaluación continua del proyecto, y presencialidad para la correcta realización del trabajo y su memoria.	70,00	A01, A02, A03, A12, C01, C02, C03, C04.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La materia está formulada como un taller esencialmente práctico que implica la asistencia obligatoria a clase, la participación, y la realización y presentación de roles y tareas en las distintas fases de un proyecto grupal para la realización de productos de vídeo interactivo.

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.

5.2. Segunda oportunidad

Realización del mismo proyecto (en caso de suspenso grupal) o de un proyecto individual si alguien se desvincula del grupo. En el caso de ser un proyecto individual, será similar, pero adaptado a una temática más personalizada.

5.3. Oportunidad adelantada

De necesitar oportunidad adelantada, ponerse en contacto con la docente vía correo electrónico.

5.4. Dispensa académica

La materia es susceptible de dispensa académica adecuándolo a una temática personalizada de realización individual.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bou i Bauza, Guillem, 1962- (2002). El guión multimedia : edición 2003. Anaya multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Magal Royo, Teresa., Universitat Politècnica de València . Departamento de Expresión Gráfica en la Ingeniería.; Morillas Gómez, Samuel.; Tortajada Montañana, Ignacio. (2006). Preproducción multimedia. UPV. Libro. [\[URL\]](#)
- McConnell, Steve. (1997). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill. Libro. [\[URL\]](#)
- Miller, David. (1997). Desarrollo multimedia para Internet la mejor fuente de información para la implementación multimedia en el Web. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Salmond, Michael., Ambrose, Gavin. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo. Blume. Libro. [\[URL\]](#)
- Spence, Robert, 1933- (2007). Information visualization : design for interaction. Pearson-Prentice-Hall, 2nd ed. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- López Sosa, Rita Guadalupe, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (México), ed. (2010). Desarrollo de aplicaciones multimedia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey; Limusa. Libro. [\[URL\]](#)
- Vaughan, Tay. (2014). Multimedia : making it work. McGraw-Hill, 9th ed.. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Se utilizará equipo audiovisual (cámaras, micrófonos, ordenadores, etc.) pudiendo emplear en todo caso el material de la Facultad para la realización de los proyectos, exceptuando las actividades en las que se deberá contar con ordenador propio para la realización de tareas básicas (busca de ideas, testeo de productos, presentación oral, etc.).

Materias que se recomienda haber cursado previamente:

- Comunicación oral y escritura/616G01001
- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003
- Ficción audiovisual/616G01014
- Informática para la creación de web y vídeo/616G01017
- Guion/616G01018
- Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023
- Audio/616G01016

Materias que se recomienda cursar previa o simultáneamente:

- Herramientas de creación multimedia/616G01027
- Estrategias de comunicación multimedia/616G01035

Materias que continúan el temario:

- Trabajo Fin de Grado/616G01034

Observaciones:

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:

- Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático
- Se realizarán a través del Campus Virtual, en formato digital sin necesidad de imprimirlos

2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural

3. Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales

4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...)

5. 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

6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.