

Curso académico: 2025/26

200274 - Obradoiro de Creación Multimedia

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.

Información da Guía Docente

Código materia: 200274

Titulación: 10013 - Grao en Comunicación Audiovisual

Tipo: Optativa

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

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castelán

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castelán

Acta: Grupo 1: Pendente

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación materia: Iria María Santos López

Profesorado: Iria María Santos López

1. 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.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] Comunicar mensaxes audiovisuais.
- [A02] Crear produtos audiovisuais.
- [A03] Xestionar proxectos audiovisuais.
- [A07] Coñecer técnicas de creación e produción audiovisual.
- [A08] Coñecer tecnoloxía audiovisual.
- [A12] Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.

- **[B09]** Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
- **[C01]** Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
- **[C02]** Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
- **[C03]** Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Realizar plans de probas.	A3	B9	C2 C4
Deseñar e xestionar produtos multimedia.	A1 A2 A3 A7 A8 A12		
Realizar estimacións e planificación 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		

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	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	A01, A02, A03, A07, A08, A12, B09, C01, C02, C03, C04.	MAG00, MAG16, MAG21, MAG39, MAG42.	SEG21, SEG22, SEG42.

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Seguemento dos proxectos, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.	5,00	0,00	0,00	

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [MAG16]	Busca de ideas a desenrolar no traballo tutelado (produto interactivo) e investigación de referencias. Actividade que mestura teoría e práctica. Laboratorios de creación audiovisual e multimedia.	10,00	0,00	30,00	A01, A02, A08, A12, C04.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Creación de guiños interactivos con ferramentas específicas. Testeo de produtos interactivos finais.	4,00	0,00	12,00	B09, C04.
Sesión maxistral [MAG39]	Explicación teórica de contidos da materia.	4,00	0,00	1,00	A07, A08.
Traballos tutelados [MAG42]	Traballo en equipo nos proxectos: inclúe 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Guión interactivo e testeo do produto final.	20,00	A07, A08, B09, C04.
Presentación oral [SEG22]	Presentación final do traballo tutelado.	10,00	C02, C04.
Traballos tutelados [SEG42]	Realización do traballo tutelado completo e entrega das tarefas correspondentes ao longo do curso: avaliación continua do proxecto, e presencialidade para a correcta realización do traballo e a súa memoria.	70,00	A01, A02, A03, A12, C01, C02, C03, C04.
Total (%)		100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

A materia está formulada como un obradoiro esencialmente práctico que implica a asistencia obrigatoria a clase, a participación, e a realización e presentación de roles e tarefas nas distintas fases dun proxecto grupal para a realización de produtos de vídeo interactivo.

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.

5.2. Segunda oportunidade

Realización do mesmo proxecto (en caso de suspenso grupal) ou dun proxecto individual se alguén se desvincula do grupo. No caso de ser un proxecto individual, será similar, pero adaptado a unha temática máis personalizada.

5.3. Oportunidade adiantada

De precisar oportunidade adiantada, poñerse en contacto coa docente vía correo electrónico.

5.4. Dispensa académica

A materia é susceptible de dispensa académica adecuándoo a unha 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. Recomendacións

Utilizárase equipo audiovisual (cámaras, micrófonos, ordenadores, etc.) poidendo empregar en todo caso o material da Facultade para a realización dos proxectos, exceptuando as actividades nas que se deberá contar con ordenador propio para a realización de tarefas básicas (busca de ideas, teste de produtos, presentación oral, etc.).

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
- Audio/616G01016

Materias que se recomenda cursar previa ou 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:

- Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático
- Realizaranse a través do Campus Virtual, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais

4. 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, propiciárase 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 igualdade

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas
7. 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.