



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proyectos interactivos en nuevos medios: web

Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: web			
Código	P04G070V01903			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la programación multimedia e interactiva de aplicaciones web que incluyan texto, imagen, animación, sonido y video.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización
A9	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales
A22	Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos
A23	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información
A28	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como de interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual. En esta competencia se incluye la gestión y organización de los equipos humanos para la producción audiovisual existente
A31	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización
A35	Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia
A38	Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack
A40	Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible
A42	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
A43	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado
A44	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada

A45	Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social
B1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	A1
Ser capaz de identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras multimedia	A9
Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos	A22
Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información	A23
Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual	A28
Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producciones interactivas	A31
Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de un producto multimedia	A35
Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	A38
Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación multimedia para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	A40
Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje multimedia	A42
Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado	A43
Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea	A44
Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social	A45
Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	B6
Sensibilidad hacia la importancia que tiene la distribución de la producción audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación y valorización de la cultura gallega	B8
Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria	B1 B2 B3 B4 B5 B7

Contenidos	
Tema	
Resumen de Conceptos fundamentales de una Obra Audiovisual Multimedia	Imagen digital e imagen multimedia El Multimedia como extensión de lo audiovisual La pantalla como unidad básica de la aplicación multimedia
Resumen de conceptos fundamentales de la WEB	La WEB: origen y características Formatos web Texto, imagen, sonido, animación y video en la WEB Aplicaciones clientes/servidor
Programación Multimedia para WEB	Programación de botones Integración de imagen Integración de sonido Integración de vídeo Integración de animación
Programación interactiva para web	Principios generales Interacción con botones Interacción con sonido Interacción de vídeo Interacción de imágenes Interacción de animaciones
Proyecto Multimedia	Sin apartados
Proyecto Interactivo	Sin apartados

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	5	0	5
Trabajos tutelados	4	60	64
Presentaciones/exposiciones	1	0	1
Estudio de casos/análisis de situaciones	10	10	20
Resolución de problemas y/o ejercicios	30	30	60

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajos tutelados	Se propondrá, a lo largo del curso, 1 trabajo de índole práctica: creación de una página web interactiva
Presentaciones/exposiciones	Presentación en clase de los trabajos del apartado anterior
Estudio de casos/análisis de situaciones	Análisis y discusión de páginas web: de su estructura, estética y contenidos
Resolución de problemas y/o ejercicios	Propuesta y resolución de actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en breves ejercicios de producción y programación multimedia e interactiva

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Los trabajos prácticos requieren una atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados		80
	El trabajo individual de creación web se valorará con un 80%	
Resolución de problemas y/o ejercicios	Se valora la asistencia y participación en los debates de la clase y la entrega de ejercicios prácticos semanales	20

Otros comentarios sobre la Evaluación

NO se realizará ninguna prueba, ni teórica ni práctica. La calificación se basa esencialmente en la realización del trabajo, que será presentado y defendido públicamente por cada alumno

Fuentes de información

BOU, Guillem, **El guión multimedia**, Anaya multimedia.2000,
CHUVIECO SALINERO, José, **Realización Multimedia**, Anaya Multimedia,
Sanders, Bill, **HTML 5: el futuro de la web**, Anaya Multimedia,
Pfeiffer, Silvia, **Vídeo con HTML 5**, Anaya Multimedia,
Barrie M. North, **Joomla 1.6**, Anaya Multimedia,
Burge, Stephen, **Joomla: Guía completa**, Anaya Multimedia,
Marriott, Jennifer y Waring, Elin, **El libro oficial del Joomla**, Anaya Multimedia,
Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia,
Zchner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia,
Wallace Heather R., **Wordpress 3: desarrollo de proyectos web**, Anaya Multimedia,
D. Andrea, Edgar, **Desarrollo y programación de juegos**, Anaya Multimedia,
D. Andrea, Edgar, **Desarrollo y programación de juegos. Curso avanzado**, Anaya Multimedia,
Montagnana, Vincente, **Videojuegos**, Ma non troppo,
González, Daniel, **Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños**, RA-MA,

Se señalarán, a lo largo del curso, las páginas a consultar y valorar

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901