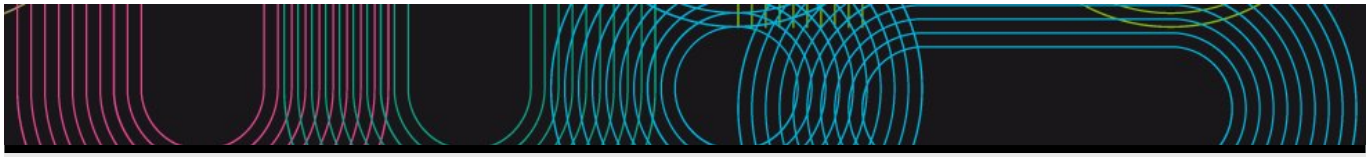

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proyectos interactivos en nuevos medios: web				
Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: web			
Código	P04G070V01903			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano			
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	
Código	
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C3	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 nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C7	Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo la diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
C8	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.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
C11	Conocimiento de la imagen espacial y de las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística. Estos conocimientos también incluyen las relación entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C23	Capacidad para la identificación de los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial: análisis de mercado, producción, distribución y exhibición, así como el fomento de la actividad emprendedora y del concepto de empresa como unidad básica de producción audiovisual.
C24	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

C28	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 e interactivos.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	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
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D6	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
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aplicar las técnicas y procesos e 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	A2 A3 A4	B5 B6	C3 C7	D1 D2 D3 D6 D8
Identificar y ordenar los recursos, elementos y procedimientos usados en la construcción de obras multimedia	A2 A3 A4	B5 B6	C7 C8	D1 D2 D3 D6 D8
Adaptar, ordenar y aplicar las técnicas y procesos organizativos en las diversas fases de la producción multimedia interactiva	A2 A3 A4	B5 B6	C8 C17	D1 D2 D3 D6 D8
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	A2 A3 A4	B5 B6	C11 C17	D1 D2 D3 D6 D8
Identificar 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	A2 A3 A4	B5 B6	C23	D1 D2 D6 D8
Aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producciones interactivas	A2 A3 A4	B5 B6	C24	D1 D2 D3 D6 D8
Ordenar 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	A2 A3 A4	B5 B6	C28	D1 D2 D3 D6 D8
Planificar 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	A2 A3 A4	B5 B6	C7 C28	D1 D2 D3 D6 D8
Aolicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación multimedia para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	A2 A3 A4	B5 B6	C9 C17	D1 D2 D3 D6 D8
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje multimedia	A4	B5 B6		D2 D6 D8

Integrarse 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	A2 A3 A4	B5 B6	C31	D1 D2 D3 D6 D8
Analizar críticamente el panorama visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea	A3 A4	B5		D8
Asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficientemente, asumiendo los principios de la responsabilidad social		B5 B6	C31	D2 D3 D6
Escribir, desglosar y planificar las tareas en que se divide un proyecto informático web, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual				D6
Valorar hacia la importancia de la producción y distribución audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación e integración de la cultura gallega				D8

Contenidos

Tema	
1 - Resumen de Conceptos fundamentales de una Obra Audiovisual Multimedia	1 - Imagen digital e imagen multimedia 2 - El Multimedia como extensión de lo audiovisual 3 - La pantalla como unidad básica de la aplicación multimedia
2 - Resumen de conceptos fundamentales de la WEB	2.1 - La WEB: origen y características 2.2 - Formatos web 2.3 - Texto, imagen, sonido, animación y video en la WEB 2.4 - Aplicaciones clientes/servidor
3. Análisis y Diseño de páginas web.	3.1 □ Diseño de la información 3.2 □ Diseño de la Interactividad 3.3 □ Diseño Visual 3.4 □ Diseño Orientado al Usuario (UX)
4. Métodos para la definición, desarrollo y evaluación de proyectos WEB.	4.1 □ Arquitectura de la información 4.1.1 □ Metodologías ágiles 4.1.2 □ Metodología Scrum 4.1.3 □ Mapas de navegación 4.1.4 □ Etiquetas. 4.1.5 - Taxonomia y folsonomía. 4.2 □ Usabilidad 4.2.1 □ Prototipado 4.2.2 □ Arquetipos 4.2.4 □ Leyes básicas de la usabilidad 4.2.5 □ Métodos de evaluación 4.3 □ Accesibilidad. HCI. WACAG 4.4 □ Analítica WEB 4.5 □ Técnicas SEO de posicionamiento 4.6 □ Diseño Gráfico WEB 4.7 □ Responsive Design
5 - Los lenguajes de desarrollo de proyectos WEB.	5.1 □ HTML 5.2 □ CSS 5.3 □JavaScript 5.4 - PHP

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	5	0	5
Trabajos tutelados	2	60	62
Presentaciones/exposiciones	1	0	1
Estudio de casos/análisis de situaciones	10	10	20
Resolución de problemas y/o ejercicios	25	35	60
Pruebas de tipo test	1	1	2

*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	Asistencia al alumno en horas de tutoría

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajos tutelados	Trabajo teórico - 30%	70	A2	B5	C3	D1
			A3	B6	C7	D2
			A4		C8	D3
					C9	D6
	Proyecto WEB individual - 40%				C11	D8
					C17	
					C23	
					C24	
					C28	
					C31	
Pruebas de tipo test	Pueba teórica sobre los contenidos de la materia	30				

Otros comentarios sobre la Evaluación

Mismos criterios en la segunda edición

Fuentes de información

Aubry, Christophe, **HTML5 y CSS3 para sitios con diseño web responsive**, Eni Ediciones,

Aubry, Christophe y Prat, Marie, **Cree su primer sitio web. Concepción y posicionamiento**, Eni Ediciones,

Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creacion de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A,

Castells, Manuel, **La Transición en la sociedad en red**, Ariel,

Caumont, Stéphanie Kandjian, Francis Talazac, Fabrice, **Google AdWords: la guía completa**, Eni Ediciones,

Chardonneau, Ronan y Prat, Marie, **Posicionamiento y análisis del tráfico de su sitio web con Google Analytics (2a edición) (Pack dos libros**, Eni Ediciones,

Elósegui Figueroa, Tristán y Muñoz Vera, Gemma, **Marketing Analytics**, Anaya Multimedia,

Eric Schmidt, Jared Cohen, **El futuro digital**, Anaya Multimedia,

Guérin, Brice-Arnaud, **Gestión de proyectos informáticos - Desarrollo, análisis y control (2ª edición)**, Eni Ediciones,

Heurtel, Olivier, **PHP y MySQL - Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo (2ª edición)**, Eni Ediciones,

Heurtel, Olivier, **PHP 5.6 - Desarrollar un sitio web dinámico e interactivo**, Eni Ediciones,

Kaushik, Avinash, **Analitica WEB 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de Centrarse en el cliente**, Ediciones Gestión 2000,

Lancker, Luc Van, **jQuery El framework JavaScript de la Web 2.0 (2a edición)**, Eni Ediciones,

Lassoff, Mark, **JAVASCRIPT: Técnicas esenciales**, Anaya Multimedia,

MacDonald, Matthew, **Creación y diseño web**, Anaya Multimedia,
Maciá Domené, Fernando; Gosende Grela, Javier, **Posicionamiento en buscadores**, Anay Multimedia,
Matarazzo, Denis, **Aprenda los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para crear su primer sitio web**, Eni Ediciones,
McFarland, David Sawyer, **JavaScript y jQuery**, Anaya Multimedia,
Muñoz Vera, Gemma; Elósegui Figueroa, Tristán, **El arte de medir: Manual de analítica Web**, Profit Editorial, S.L,
Nielsen, Jacob y Pernice, Kara, **Técnicas de Eyetracking para usabilidad WEB**, Anaya Multimedia,
Pisani, Francis y Piotet, Dominque, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidos,
Prat, Marie, **SEO - Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores**, Eni Ediciones,
Vigouroux, Christian, **Aprender a desarrollar con JavaScript**, Eni Ediciones,

Nielsen, Jacob;Tahir, Marie - Usabilidad de páginas de inicio: análisis de 50 sitios web - PEARSON EDUCACION, 2002

Nielsen, Jacob - Usabilidad, Diseño de sitios web - PEARSON EDUCACION, 2000

Fritzen, Silvino José - La ventana de Johari: Ejercicios de dinámica de grupo, relaciones humanas y sesibilización - Sal Terrae 1987

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907
Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910
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