



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos interactivos en novos medios: web

Materia	Proxectos interactivos en novos medios: web			
Código	P04G070V01903			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	3	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Unha introdución á programación multimedia e interactiva de aplicacións web que inclúan texto, imaxe, animación, son e vídeo			

Competencias de titulación

Código	
A2	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
A9	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A23	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información
A28	Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como de interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual. Nesta competencia inclúese a xestión e organización dos equipos humanos para a produción audiovisual existente
A31	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de produción integral dun traballo audiovisual desde os elementos escenográficos e a imaxe de marca ata o seu proxecto gráfico de comercialización
A35	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e multimedia
A38	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack
A40	Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso audiovisual para que o alumnado se exprese a través de imaxes ou discursos audiovisuais coa calidade técnica imprescindible
A42	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
A43	Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e mesmo sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou
A44	Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada

A45	Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xeríndoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social
B1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e presupuestarios necesarios	A2
Ser capaz de identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras multimedia	A9
Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos	A22
Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información	A23
Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual	A28
Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de producións interactivas	A31
Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuales conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dun produto multimedia	A35
Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	A38
Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación multimedia para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	A40
Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe multimedia	A42
Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e ata sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou	A43
Capacidade para percibir críticamente a nova paisaxe visual e auditivo que ofrece o universo comunicativo que nos rodea	A44
Capacidade para asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xestionándoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social	A45
Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual	B6
Sensibilidade cara á importancia que ten a distribución da produción audiovisual en mercados nacionais e internacionais como medio de difusión, conservación e valorización da cultura galega	B8
Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria	B1 B2 B3 B4 B5 B7

Contidos

Tema

Resumo de Conceptos fundamentais dunha Obra Audiovisual Multimedia	- Imaxe dixital e imaxe multimedia - O Multimedia como extensión do audiovisual - A pantalla como unidade básica da aplicación multimedia
Resumo de conceptos fundamentais da WEB	- A WEB: orixe e características - Formatos web - Texto, imaxe, son, animación e video na WEB - Aplicaciones clientes/servidor
Programación Multimedia para WEB	- Programación de botóns - Integración de imáxenes - Integración de son - Integración de vídeo - Integración de animación
Programación interactiva para web	- Principios xerais - Interacción con botóns - Interacción con son - Interacción de vídeo - Interacción de imáxenes - Interacción de animacións
Proxecto WEB	Sen apartados

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	5	0	5
Traballos tutelados	4	60	64
Presentacións/exposicións	1	0	1
Estudo de casos/análises de situacións	10	10	20
Resolución de problemas e/ou exercicios	30	30	60

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Exposición en clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballos tutelados	Propoñerase, ao longo do curso, 1 traballo de índole práctica: creación dunha páxina web interactiva
Presentacións/exposicións	Presentación en clase do traballo do apartado anterior
Estudo de casos/análises de situacións	Análise e discusión de páxinas web: da súa estrutura, estética e contidos
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proposta e resolución de actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en breves exercicios de produción e programación multimedia e interactiva

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Os traballos prácticos requiren unha atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	O traballo individual de proxecto WEB	60
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumno, para demostrar a súa comprensión dos conceptos teóricos explicados realizará, nas 10 primeiras semanas do curso, ata 4 traballos de análises e elaboración de proxectos web	40
	Cada traballo puntúa un 10% e non se admitirán entregas fose do prazo marcado para iso	
	Nas últimas semanas do curso, expóranse e discutirán en clase	

Outros comentarios sobre a Avaliación

NON se realizará ningunha proba, nin teórica nin práctica. A cualificación baséase esencialmente na realización dos traballos, que serán presentados e defendidos por cada alumno. Na cualificación do proxecto final influirá decisivamente o grao de interactividade e dinamismo do proxecto

O alumno, en caso de chegar a xuño co proxecto final moi atrasado, poderá optar pola realización para xullo dun traballo de tipo teórico, proposto polo profesor. Devandito traballo substituirá ao proxecto WEB, pero só puntuará un 30% do total da cualificación

Bibliografía. Fontes de información

McFarland, David Sawyer, **JavaScript y jQuery**, Anaya Multimedia,
Pfeiffer, Silvia, **Vídeo con HTML 5**, Anaya Multimedia,
Chuvieco Salinero, José, **Realización Multimedia**, Anaya Multimedia,
Wallace Heather R., **Wordpress 3: desarrollo de proyectos web**, Anaya Multimedia,
VVAA, **WORDPRESS 3: Un CMS para crear su sitio web**, ENI,
April Hodge Silver y Hasin Hayder, **Wordpress**, Anaya Multimedia,
Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creacion de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A.,
Cibelli, Christian, **PHP: Programación web avanzada para profesionales**, MAarcombo, S.A.,
Maciá Domené, Fernando; Gosende Grela, Javier, **Posicionamiento en buscadores**, Anay Multimedia,
Muñoz Vera, Gemma; Elósegui Figueroa, Tristán, **El arte de medir: Manual de analítica Web**, Profit Editorial, S.L.,
Van Lancker, Luc, **HTML5, CSS3 y API JAVASCRIPT**, Eni Ediciones,
Pisani, Francis y Piotet, Dominique, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidós,
Lassoff, Mark, **JAVASCRIPT: Técnicas esenciales**, Anaya Multimedia,
Avinash, Kaushik, **Analítica WEB 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de Centrarse en el cliente**EN EL CLIENTE, Ediciones Gestión 2000,
Gómez Gutierrez, Juan Antonio, **Aponder JQUERY con 100 ejercicios prácticos**, MARCOMBO, S.A,

Barrie M. North , Joomla 1.6 , Anaya Multimedia, 2011

Burge, Stephen , Joomla: Guía completa , Anaya Multimedia, 2012

Marriott, Jennifer y Waring, Elin, El libro oficial del Joomla, Anaya Multimedia, 2011

D. Andrea, Edgar , Desarrollo y programación de juegos, Anaya Multimedia, 2009

D. Andrea, Edgar , Desarrollo y programación de juegos. Curso avanzado, Anaya Multimedia, 2009

Montagnana, Vincente , Videojuegos, Ma non troppo, 2008

González, Daniel , Diseño de Videojuegos: da forma a tus sueños , RA-MA, 2011

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901