



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			
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

Código	
A2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ó seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solución a un público tanto especializado coma non especializado.
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C3	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
C7	Coñecemento e aplicación dos diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo a diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción.
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C9	Coñecemento teórico-práctico e aplicación das tecnoloxías aos medios de comunicación audiovisuais (fotografía, radio, son, televisión, vídeo, cine, e soportes interactivos)
C11	Coñecemento da imaxe espacial e das representacións icónicas no espazo, tanto na imaxe fixa como audiovisual, así como os elementos constitutivos da dirección artística. Estes coñecementos tamén envolver as relacións entre imaxes e sons desde o punto de vista estético e narrativo nos diferentes soportes e tecnoloxías audiovisuais.
C17	Capacidade para a comprensión e uso dos procesos, ferramentas e técnicas para o deseño e desenvolvemento de produtos interactivos para distintas pantallas e soportes.
C23	Capacidade para a identificación dos procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas audiovisuais na súa estrutura industrial: análise de mercado, produción, distribución e exhibición, así como o fomento da actividade emprendedora e do concepto de empresa como unidade básica de produción audiovisual.
C24	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica.

C28	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 interactivos.
C31	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.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	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
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D6	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
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Aplicar as técnicas e procesos e 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 orzamentarios necesarios	A2 A3 A4	B5 B6	C3 C7	D1 D2 D3 D6 D8
Identificar e ordenar os recursos, elementos e procedementos usados na construción de obras multimedia	A2 A3 A4	B5 B6	C7 C8	D1 D2 D3 D6 D8
Adaptar, ordenar e aplicar as técnicas e procesos organizativos nas diversas fases da produción multimedia interactiva	A2 A3 A4	B5 B6	C8 C17	D1 D2 D3 D6 D8
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	A2 A3 A4	B5 B6	C11 C17	D1 D2 D3 D6 D8
Identificar os 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	A2 A3 A4	B5 B6	C23	D1 D2 D6 D8
Aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de producións interactivas	A2 A3 A4	B5 B6	C24	D1 D2 D3 D6 D8
Ordenar os materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dun produto multimedia	A2 A3 A4	B5 B6	C28	D1 D2 D3 D6 D8
Planificar o ambiente sonoro dunha produción multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	A2 A3 A4	B5 B6	C7 C28	D1 D2 D3 D6 D8
Aplicar ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación multimedia para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	A2 A3 A4	B5 B6	C9 C17	D1 D2 D3 D6 D8
Definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe multimedia	A4	B5 B6		D2 D6 D8

Integrarse 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	A2 A3 A4	B5 B6	C31	D1 D2 D3 D6 D8
Analizar críticamente o panorama visual e sonoro que ofrece o universo comunicativo que nos rodea	A3 A4	B5		D8
Asumir o liderado en proxectos que requiran recursos humanos e de calquera outra natureza, xestionándoos eficientemente, asumindo os principios da responsabilidade social		B5 B6	C31	D2 D3 D6
Escribir, desagregar e planificar as tarefas en que se divide un proxecto informático web, realizándoas de maneira ordenada adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual				D6
Valorar cara á importancia da produción e distribución audiovisual en mercados nacionais e internacionais como medio de difusión, conservación e integración da cultura galega				D8

Contidos

Tema

1 - Resumo de Conceptos fundamentais dunha Obra Audiovisual Multimedia	1 - Imaxe dixital e imaxe multimedia 2 - O Multimedia como extensión do audiovisual 3 - A pantalla como unidade básica da aplicación multimedia
2 - Resumo de conceptos fundamentais da WEB	2.1 - A WEB: orixe e características 2.2 - Formatos web 2.3 - Texto, imaxe, son, animación e vídeo na WEB 2.4 - Aplicacións clientes/servidor
3. Análise e Deseño de páxinas web.	3.1 - Deseño da información 3.2 - Deseño da Interactividade 3.3 -Deseño Visual 3.4 - Deseño Orientado ao Usuario (UX)
4. Métodos para a definición, desenvolvemento e avaliación de proxectos WEB.	4.1 - Arquitectura da información 4.1.1 - Metodoloxías áxiles 4.1.2 - Metodoloxía *Scrum 4.1.3 - Mapas de navegación 4.1.4 - Etiquetas. 4.1.5 - Taxonomía e folsonomía. 4.2 - Usabilidade 4.2.1 - Prototipado 4.2.2 - Arquetipos 4.2.4 - Leis básicas da usabilidade 4.2.5 - Métodos de avaliación 4.3 - Accesibilidade. -HCI. -WACAG 4.4 - Analítica WEB 4.5 - Técnicas SEOde posicionamento 4.6 - Deseño Gráfico WEB 4.7 - Responsive Design
5 - As linguaxes de desenvolvemento de proxectos WEB.	5.1 -HTML 5.2 -CSS 5.3 - JavaScript 5.4 - PHP

Planificación

Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
---------------	--------------------	--------------

Sesión maxistral	5	0	5
Traballos tutelados	2	60	62
Presentacións/exposicións	1	0	1
Estudo de casos/análises de situacións	10	10	20
Resolución de problemas e/ou exercicios	25	35	60
Probas de tipo test	1	1	2

*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	

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe				
Traballos tutelados O traballo individual de proxecto WEB	70	A2	B5	C3	D1	
		A3	B6	C7	D2	
		A4		C8	D3	
				C9	D6	
				C11	D8	
				C17		
				C23		
				C24		
				C28		
				C31		
Probas de tipo test	30	Proba teórica sobre os contidos da materia				

Outros comentarios sobre a Avaliación

Mesmos criterios na segunda edición

Bibliografía. Fontes 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: Creación de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A,

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

Caumont, Stéphanie y Kandjian, Francis y 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, **Analítica 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**, Anaya 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, Dominique, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidós,
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 sensibilización - Sal Terrae
1987

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
