



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos

Asignatura	Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos			
Código	P04G070V01405			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://blegeren.webs.uvigo.es			
Descripción general	Desde sus inicios, la multimedia, se asoció con juegos, entretenimiento, ocio en general. Siempre suponiendo una alto coste para los usuarios. Hoy en día y gracias a los avances de la tecnología, la multimedia abre su campo para adaptarse a la vida diaria de todas las empresas, no solo como un elemento diferenciador, sino útil y generador de beneficios.			
	<p>Los nuevos medios y los contenidos para nuevos medios están restando audiencia a los medios convencionales, la gente nueva, puede decidir dónde pasar su tiempo libre viendo la tele o navegando en la red. Pero diseñar contenidos para los nuevos medios, es más complejo que para los medios tradicionales. Ya que la audiencia se convierte en usuario y a través de su conexión puede *emandar mas contenidos, la diferentes horas y con diferentes características.</p> <p>La forma de consumo de los productos audiovisuales están cambiando, como cambia la forma de producirlo y es desde las facultades de comunicación donde los alumnos deben familiarizarse con los nuevos medios para que sean sus aliados a la hora de preparar sus productos audiovisuales</p>			

## Competencias

Código	Tipología
CG3	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
CG4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CE23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
CE25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
CT2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
CT3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
CT4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

## Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Adquirir los conocimientos básicos para la gestión de proyectos audiovisuales e interactivos	CE25
2. Identificar las diferencias básicas entre un proyecto audiovisual convencional y un proyecto interactivo.	CG3

3. Conocer la terminología y el vocabulario empleado en la gestión de proyectos interactivos así como reconocer la estructura de los equipos y perfiles profesionales que son necesarios para el diseño y desarrollo de un proyecto interactivo	CE25
4. Demostrar capacidad para diseñar proyectos interactivos de forma individual y/o en grupo, en los que establecer las fases necesarias para la creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface, y guión literario si fuese necesario).	CT2 CT3 CT4
5. Identificar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables	CE25
6. Construir con fluidez propuestas de requisitos y memorias técnicas de proyectos interactivos y preparar presentaciones en las que se haga una defensa de los mismos.	CG4 CE23

## Contenidos

Tema	
Tema 1.- Interactividad. Interacción. Tecnología	Que es la interactividad y porqué es importante. Cambios en el uso, el diseño y el desarrollo
Tema 2.-Organizando las Herramientas	Mapas Mentales Arquitectura de la Información Trabajo en Equipo. Fases para el diseño y desarrollo de un producto interactivo
Tema 3.- Diseñando la Aplicación	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación Diseño Gráfico. Usabilidad y Accesibilidad
Tema 4.- Desarrollando la aplicación	Wordpress
Tema 6.- Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
Tema 5.- Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videojuegos y Entornos virtuales.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	10	6	16
Prácticas en aulas de informática	16	32	48
Debate	5	3	8
Lección magistral	15	15	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	4	6
Trabajo	2	40	42

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

## Metodologías

	Descripción
Presentación	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor
Prácticas en aulas de informática	Los alumnos deberán realizar trabajos con equipos informáticos y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Debate	En las clases teóricas los alumnos deberán debatir sobre las lecturas y las tareas que les encargará el profesor
Lección magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	El profesor guiará a los alumnos en el desarrollo de su trabajo y en el uso de las herramientas necesarios para su confección
Pruebas	Descripción
Trabajo	El profesor guiará a los alumnos en el diseño y desarrollo de los proyectos que se les vayan encargando

## Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Resolución de problemas y/o ejercicios	El examen consistirá en pruebas de respuesta corta a elegir entre varias.	50	CE25

Trabajo	A lo largo del curso se realizarán distintos trabajos: 1.- Diseño de un producto de información interactiva en grupo. 2.- Diseño y preparación de un proyecto Interactivo de Entretenimiento para su presentación en público 3.- Pequeños trabajos que se le irán solicitando en las clases teóricas con las finalidades de que se vayan fijando los conceptos más importantes de la asignatura.	50	CG3 CG4 CE23 CT2 CT3 CT4
---------	---	----	---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno deberá aprobar las dos partes de la materia - Teórica y Práctica- de forma independiente.

Se valorará la asistencia a clase, así como la participación del alumno en todas las actividades que se expongan.

El alumno que lo desee podrá realizar un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto de la materia en relevo del examen escrito.

### Nota. Datos de importancia para trabajar en la materia

El horario será lo que venga marcado por la universidad, tanto en las clases teóricas como en las prácticas.

En las clases practicas se trabaja en grupo que será creado por el docente. En dichas clases y por respeto a los compañeros, se tendrá en cuenta las siguientes normas:

- Sí alguien en el grupo puede venir por causas de fuerza mayor, debe justificarlo. Avisar a los compañeros del grupo y al profesor.
- Sí alguien falta dos veces lo más sin justificación, de forma automática deja de pertenecer al equipo y deberá comenzar a trabajar de forma autónoma. El profesor le asignará un tema que desarrollará de forma independiente y deberá entregar para poder ser evaluado de la materia.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Berners-Lee, Tim, *Weaving the web. The past, Present and Future of the World Wide Web*, Orion Business Book., 1999, London

Burdman, J., *Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams*, Addison Wesley, 1999, Usa

Bushoff, B., *Developing interactive narrative content*, Sagas\_sagasnet., 2005, Germany

Goldberg, R., *Multimedia Producer's Bible*, USA, IDG Books WorldWide., 1996, Usa

Macluhan, M., *Understanding Media*, Routledge Classics, 2001, Londo

Murray, J., *Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice.*, Mit Press, 2012, Usa

Nielsen, J., *Designing Web Usability*, New Riders Publishing, 2000, Usa

#### Bibliografía Complementaria

Anderson, C and others, *Mobile Media Applications from concept to cash*, Wiley. USA, 2006, Usa

Bogost, I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Mit Press, 2006, Usa

Postigo, H., *The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright*, Mit Press, 2012, Usa

Rheingold, H., *Net Smart. How to Thrive Online*, Mit Press, 2012, Usa

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G070V01302

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G070V01401