

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología para la Producción Multimedia
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Creative Campus
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	S1
Curso académico	2024/25
Docente coordinador	Gabriel Pais Sánchez-Malingre
Docente	Gabriel Pais Sánchez-Malingre

2. PRESENTACIÓN

Tecnología para la Producción Multimedia propone una introducción a las tecnologías de grabación y edición necesarias para la creación de proyectos que impliquen el uso del audio, el video, la realidad aumentada y la publicación en internet.

Se abordarán conceptos y técnicas aplicables a proyectos de diseño multimedia, de manera que el conocimiento sobre las tecnologías y posibilidades disponibles faciliten el aprendizaje en profundidad posterior y el desarrollo de obras completas y profesionales a partir de los contenidos explicados.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **CB2.** 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.

Competencias transversales:

- **CT1.** Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- **CT2.** Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- **CT3.** Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

- **CT13.** Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- **CT18.** Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- **CE14.** Capacidad para crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos digitales, multimedia y web.

Resultados de aprendizaje:

- **RA7.** Comprender la narrativa multimedia y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- **RA8.** Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
- **RA9.** Conocer los procesos de desarrollo y dirección de proyectos de diseño digital (diagramas de flujo, storyboard, producción y postproducción).

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CT1, CT3, CT18, CE14	RA7. Comprender la narrativa multimedia y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
CB2, CT1, CT2, CT3, CT13, CT18, CE14	RA8. Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
CT1, CT3, CT13, CT18, CE14	RA9. Conocer los procesos de desarrollo y dirección de proyectos de diseño digital (diagramas de flujo, storyboard, producción y postproducción).

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

Unidad 1. Sonido

- 1.1. Sonido analógico
- 1.2. Sonido digital
- 1.3. Grabación
- 1.4. Edición. Diseño sonoro.
- 1.5. Audiobranding

Unidad 2. Vídeo

- 2.1. Introducción
- 2.2. Grabación
- 2.3. Edición
- 2.4. Postproducción

Unidad 3. Realidad Aumentada y Tecnologías Emergentes

- 3.1. Introducción a la tecnología de AR
- 3.2. Generación de una propuesta de diseño en un entorno real

Unidad 4. Internet

- 4.1. Introducción
- 4.2. Prototipado
- 4.3. Publicación

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Asistencia y participación activa en las actividades	12,5h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h (20% presenciales)
Exposición de trabajos	12,5h (presenciales)
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5h (no presenciales)
Investigaciones y proyectos	12,5h (no presenciales)
Trabajo autónomo	25h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h (presenciales)
TOTAL	150h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y/o presentación de trabajos	100%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura, así como aprobar al menos:

- Un ejercicio de edición de audio (Unidad 1)
- Un ejercicio de edición de vídeo (Unidad 2)
- El ejercicio de creación de una página web (Unidad 4).

De no cumplirse estos requisitos, la puntuación máxima posible en la asignatura será de 4.

No se admitirán entregas fuera de plazo, salvo en una entrega final donde se podrán presentar trabajos atrasados por motivos debidamente justificados. Se consideran justificados, por ejemplo: enfermedad con justificante médico, trabajo con justificante de la empresa que contrata, etc.

El plagio o la copia implica el 0 en toda la sección en la que se produzca.

La falta de asistencia superior a un 25% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura, cumpliendo los mismos requisitos de la convocatoria ordinaria.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Grabación y edición de sonidos individuales.	Semana 3
Actividad 2. Realización de un podcast.	Semana 6
Actividad 3. Investigación personal compartida.	Semana 8
Actividad 4. Realización de un vídeo.	Semana 11
Actividad 5. Diseño de Realidad Aumentada.	Semana 13
Actividad 6. Prototipo con Figma.	Semana 15
Actividad 7. Creación de un sitio web	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Ableton Learning Synths. <https://learningsynths.ableton.com>
- Ableton Live. Tutoriales oficiales. <https://www.ableton.com/en/live/learn-live/>
- Adobe. Tutoriales oficiales de Adobe Audition. <https://helpx.adobe.com/audition/tutorials.html>
- Adobe. Tutoriales oficiales de Adobe Premiere. <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/tutorials.html>
- Archivo de festivales de Ars Electronica: <https://ars.electronica.art/festival/en/archive/>
- Blog de Audiotec: <https://www.audiotec.es/news/>
- Cursos Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org>
- Fragmentos de código útiles. <https://www.w3schools.com/howto/default.asp>
- Guía CSS. <https://www.w3schools.com/css/>
- Guía HTML. <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- Medialab-Prado – Programa Visualizar: <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar>
- Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. http://cs.wellesley.edu/~cs215/Lectures/L00-HistoryHypermedia/www.artmuseum.net_w2vr.pdf
- No Solo Usabilidad: <http://www.nosolousabilidad.com>

- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX: Michael Rush; traducción Silvia Komet Dain*. Ed. Destino.
- Sonic Signatures – Audio Logo Database. <https://www.sonicsignatures.io/audio-logo-database>
- Treasure, J. Building In Sound. https://www.academia.edu/3588066/Building_in_Sound
- Treasure, J. <https://www.juliantreasure.com>
- Videocopilot. <https://www.videocopilot.net/tutorials/>
- ZKM – Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe – Colección y archivos: <https://zkm.de/en/collections-archives>

Se aportará bibliografía específica para cada unidad.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.