

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología para la Producción Multimedia
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Virtual
Semestre	S2
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Gabriel Pais Sánchez-Malingre

2. PRESENTACIÓN

Introducción a las tecnologías necesarias (grabación y edición) para la creación de proyectos que impliquen el uso de audio, vídeo y páginas web. Fundamentos del sonido digital. Fundamentos de la edición de vídeo. Edición de sistemas multimedia interactivos online y offline. Introducción a la programación (HTML, CSS). Proceso de producción de un sistema multimedia interactivo. Conocimiento de los programas específicos de la asignatura (por ejemplo: Audacity, Final Cut, Premiere, After Effects, Dreamweaver).

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON03. Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline. Identificar la narrativa multimedia y los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.

Habilidades

HAB04: Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D, online y offline. Aplicar 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.

Competencias

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

4. CONTENIDOS

Introducción a las tecnologías necesarias (grabación y edición) para la creación de proyectos que impliquen el uso de audio, vídeo y páginas web. Fundamentos del sonido digital. Fundamentos de la edición de vídeo. Edición de sistemas multimedia interactivos online y offline. Introducción a la programación (HTML, CSS). Proceso de producción de un sistema multimedia interactivo. Conocimiento de los programas específicos de la asignatura (por ejemplo: Audacity, Final Cut, Premiere, After Effects, Dreamweaver).

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación

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
Clases magistrales (modalidad presencial)	12
Proyectos (modalidad presencial)	25
Actividades en laboratorios presenciales para la utilización de aplicaciones informáticas (modalidad presencial)	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) (modalidad presencial)	11
Lectura de temas de contenidos y documentación complementaria (modalidad presencial)	12
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	25
Tutoría académica (modalidad presencial)	25
Debates y coloquios (modalidad presencial)	12

Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	3
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	18
Clases virtuales síncronas	6
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12
Proyectos (modalidad virtual)	25
Actividades en laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas (modalidad virtual)	25
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	11
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	25
Tutoría virtual (modalidad virtual)	25
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3
TOTAL	150

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
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5%
Proyectos	35%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5%

Proyectos	35%
-----------	-----

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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	11 al 17 de marzo
Actividad 2	15 al 21 de abril
Actividad 3	6 al 12 de mayo
Actividad 4	27 de mayo al 2 de junio

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

9. BIBLIOGRAFÍA

Ver apuntes de cada unidad.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

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.