

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	33443
Nombre	Taller de Proyectos Interactivos
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2019 - 2020

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	4	Segundo cuatrimestre
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	17 - Compl. format. carácter optativo 4º curso	Optativa
1407 - Grado de Ingeniería Multimedia	19 - Optatividad	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
HUGUET CLEMENTE, MARIA CARMEN	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Elaboración de un proyecto interactivo.

Se trata de una asignatura práctica en que desarrollará un proyecto interactivo que antes se habrá situado dentro de una propuesta empresarial con un medio de difusión concreto.



Se generarán contenidos interactivos, se organizarán y se integrarán en un proyecto con una buena accesibilidad y usabilidad. El resultado final puede ser un piloto o un producto definitivo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Se recomienda haber realizado la asignatura Diseño de proyectos interactivos para tener los fundamentos teóricos

COMPETENCIAS

1301 - Grado Comunicación Audiovisual

- Ser capaz de transmitir ideas, problemas y soluciones dentro del área de la Comunicación Audiovisual.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- Capacidad para profundizar en los conocimientos adquiridos y para aplicar y desarrollar las competencias en los diversos campos a que se extiende la comunicación audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocimiento de la estructura de un proyecto interactivo coherente y usable.
- Conocimiento del entorno multimedia: capacidad para comprender el trabajo en este entorno, para proponer proyectos o evaluarlos.
- Manejo de herramientas informáticas para el desarrollo de proyectos interactivos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS



1. La puesta en marcha de la idea: viabilidad, financiación, medio.

Estructurar un proyecto con coherencia.

2. Organización de la idea.

Recursos, esquema de interactividad, diseño visual, usabilidad y accesibilidad.

3. Análisis de proyectos.

Buscar referencias para nuestro proyecto.

4. Nuevos recursos.

Profundizar en el manejo de las herramientas de creación.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas en laboratorio	60,00	100
Elaboración de trabajos individuales	40,00	0
Estudio y trabajo autónomo	20,00	0
Preparación de actividades de evaluación	10,00	0
Preparación de clases de teoría	10,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	10,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

Se realizarán las siguientes actividades formativas:

1. Presentación del proyecto práctico (que debe realizar el alumno) y sus premisas.
2. Breve introducción de aspectos concretos del proyecto y trabajo práctico del alumno.
3. Profundización en el conocimiento del programa que se ha usado.

Tutoría individual y en grupo para resolver las dudas en la elaboración del proyecto interactivo.



EVALUACIÓN

50% de la calificación. Evaluación continua del proceso de realización del proyecto teniendo en cuenta la asistencia regular y el trabajo realizado diariamente.

50% de la calificación. Evaluación final del proyecto acabado.

REFERENCIAS

Básicas

- Riquelme, Ingrid. Desarrollo de proyectos interactivos. Consultar en http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/desarrollo_de%20proyectos_interactivos.pdf
- Paniagua, Antonio. Diseño interactivo y multimedia con flash. Editorial Anaya. Madrid, 2011.
- Orihuela, Jose Luis y Santos, Maria Luisa. Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Anaya Multimedia. Madrid, 2000.

Complementarias

- Nielsen, Jakob / Tahir, Marie (2002). Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web. Ed. Alhambra-Longman
- Galer, M. y Horvat, L. La imagen digital. Editorial Anaya Multimedia. 2006.
- Li, Z.N. y Drew, M.S. Fundamentals of multimedia. Editorial Prentice Hall. 2004.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

1. Continguts

Sense canvis

2. Volum de treball i planificació temporal de la docència

Sense canvis

3. Metodologia

Sense canvis



4. Avaluació

Sense canvis

5. Bibliografia

Sense canvis

