

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

| | |
|------------------------|----------------------------------|
| Código | 33443 |
| Nombre | Taller de Proyectos Interactivos |
| Ciclo | Grado |
| Créditos ECTS | 6.0 |
| Curso académico | 2020 - 2021 |

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 |
|------------------------|---|
| RAUSELL LLEDO, IGNACIO | 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