Guia docent
804049 - PBL5-M - Projecte V

Última modificació: 22/06/2023

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català, Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Seinfeld, Sofia

Altres: Lapaz Castillo, Dolores

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:
5. Aplicar els conceptes i el mètode del disseny centrat en l'usuari.
6. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.
7. Gestionar i desenvolupar projectes de: creació de vídeo interactiu.
8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.
9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

Transversals:
1. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
3. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.
4. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.
10. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
12. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; habilitat per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

METODOLOGIES DOCENTS

-Aprenentatge basat en projectes.
Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.
Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.
Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

1. Aplicar de manera correcta els coneixements teòrics i pràctics relacionats amb la creació de vídeos interactiu.
2. Comprendre els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.
3. Conèixer les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats, tasques i els documents que es generen en cada fase.
4. Dissenyar el procés de disseny centrat en l'usuari i determinar les tècniques que s'han d'aplicar i quan i com aplicar-les.
5. Triar de manera correcta les eines i procediments necessaris per al desenvolupament dels projectes.
6. Elaborar la memòria del projecte desenvolupat.
7. Treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció i gestió del projecte amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes multimèdia amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i considerant els recursos disponibles.
8. Tenir iniciatives i adquirir coneixements bàsics sobre les organitzacions i familiaritzar-se amb els instruments i les tècniques, tant de generació d'idees com de gestió, que permetin resoldre problemes coneguts i generar oportunitats.
9. Prendre iniciatives que generin oportunitats, nous objectes o solucions noves, amb una visió d'implementació de procés i de mercat, i que impliqui i faci partícips altres projectes que s'han de desenvolupar.
10. Utilitzar coneixements i habilitats estratègiques per a la creació i gestió de projectes, aplicar solucions sistemàtiques a problemes complexos i dissenyar i gestionar la innovació en l'organització.
11. Analitzar sistemàticament i críticament la situació global, atenent la sostenibilitat de forma interdisciplinària així com el desenvolupament humà sostenible, i reconèixer les implicacions socials i ambientals de l'activitat professional del mateix àmbit.
12. Aplicar criteris de sostenibilitat i els codis deontològics de la professió en el disseny i l'avaluació de solucions tecnològiques.
13. Tenir en compte les dimensions social, econòmica i ambiental en aplicar solucions i donar a terme projectes coherents amb el desenvolupament humà i la sostenibilitat.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	60,0	40.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Tema 1. Gestió de projectes

Descripció:
1. Elecció d'estratègies per gestionar el projecte com a equip.
2. Programari per a gestió de la feina en grup durant el projecte (Trello i Microsoft Project)
3. Posar en pràctica comportament assertiu, habilitats socials i de treball en grup

Competències relacionades:
CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.
CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.
CEM 14.6. Gestionar i desenvolupar projectes de: creació de vídeo interactiu.
CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.
06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.
05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.
04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
02 SCS. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; habilitat per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Tema 2. Revisió de vídeos interactius

Descripció:
1. Selecció de vídeo interactius per a visualitzar i discutir a classe.
2. Avaluar en quins camps s'estan utilitzant.
3. Avaluar l'eficàcia dels seus components interactius per crear experiències agradables i positives en l'usuari.
4. Activitat Avaluable Individual: Portar a terme l'anàlisi d'un vídeo interactiu usuari.

Activitats vinculades:
Activitat Avaluable Individual: Portar a terme l'anàlisi d'un vídeo interactiu usuari.

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Tema 3. Guió para películas interactives

Descripció:
1. Literary and technical script
2. Navigation diagram
3. Multimedia Storyboard

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Tema 4. Revisió i probas de tecnologia per a la creació de vídeos interactius

Descripció:
1. EkoStudio, H5P
2. Review of other widely used interactive video softwares.

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Tema 5. User Experience Design

Descripció:
1. EkoStudio, H5P
2. Review of other widely used interactive video softwares.

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

Tema 6. Post-producció

Descripció:
1. Muntatge del vídeo
2. Animació d'interfícies
3. Hotspots / Popups
4. Disseny
5. Accions

Dedicació: 25h
Grup mitjà/Pràctiques: 10h
Aprenentatge autònom: 15h

ACTIVITATS

Activitat Individual Avaluable: Anàlisi Vídeo Interactiu

Dedicació: 2h
Grup gran/Teoria: 2h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Guió i preproducció: 20% de la nota final de l'assignatura (Lliuraments 1, 2, 3, 4)
Experiència Usuari: 10% Nota (Lliurament 7)
Gestió Projecte: 5% Nota (Lliuraments 1-7)
Projecte: 45% (Memòria i Defensa el Projecte: 15%, Vídeo Interactiu: 30%)
Participació i actitud d'aprenentatge: 10% (Lliuraments 1-7)
Activitat Individual Avaluable: Anàlisi Vídeo Interactiu (10%)

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

L'avaluació serà individual. Cada estudiant tindrà les seves pròpies notes, independents de les notes dels altres components del grup.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D., & Sezen, T. I. . Interactive digital narrative: history, theory and practice. Routledge. Routledge, 2015.
- Sora, C. "Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online". El profesional de la información. 24(4), 424-431.
- "Interactive narratives: Processes and outcomes in user-directed stories". Journal of Communication. 64(3), 479-500.
- Steinemann, S. T., Iten, G. H., Opwis, K., Forde, S. F., Frasseck, L., & Mekler, E. D. . "Interactive narratives affecting social change". Journal of Media Psychology.

Complementària:

- Peck, T. C., Seinfeld, S., Aglioti, S. M., & Slater, M. "Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias". Consciousness and cognition. 22(3), 779-787.
- Seinfeld, S., Feuchtner, T., Maselli, A., & Müller, J. . "User Representations in Human-Computer Interaction". Human–Computer Interaction. 1-39.
- Parrott, S., Carpentier, F. R. D., & Northup, C. T. . "A test of interactive narrative as a tool against prejudice". Journal of Communications. 28(4), 374-389.

RECURSOS

Altres recursos:
https://studio.eko.com/ />
https://h5p.org/ />
https://www.wirewax.com/ />