

804049 - PBL5-M - Proyecto V

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Zúñiga Zárate, Ana Gabriela
Otros: Lapaz Castillo, Dolores
Fábregas Ruesgas, Juan José

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

5. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.
6. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
7. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de vídeo interactivo.
8. Planificar las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.
9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

Transversales:

1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
10. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
12. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.
4. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

804049 - PBL5-M - Proyecto V

Metodologías docentes

-Aprendizaje basado en proyectos.

Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y a los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.

Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en ese caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.

Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de vídeos interactivo.
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase.
4. Diseñar el proceso de diseño centrado en el usuario y determinar las técnicas que se tienen que aplicar y cuándo y cómo aplicarlas.
5. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.
6. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.
7. Trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección y gestión del proyecto con el fin de contribuir a desarrollar proyectos multimedia con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos y considerando los recursos disponibles.
8. Tener iniciativas y adquirir conocimientos básicos sobre las organizaciones y familiarizarse con los instrumentos y las técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades.
9. Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes otros proyectos que se deben desarrollar.
10. Utilizar conocimientos y habilidades estratégicas para la creación y gestión de proyectos, aplicar soluciones sistemáticas a problemas complejos y diseñar y gestionar la innovación en la organización.
11. Analizar sistemáticamente y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
12. Aplicar criterios de sostenibilidad y los códigos deontológicos de la profesión en el diseño y la evaluación de soluciones tecnológicas.
13. Tener en cuenta las dimensiones social, económica y ambiental al aplicar soluciones y dar a término proyectos coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.

804049 - PBL5-M - Proyecto V

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	0h	0.00%
	Horas grupo mediano:	60h	40.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	0h	0.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804049 - PBL5-M - Proyecto V

Contenidos

<p>Tema 1. Gestión de proyectos</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción: Gestión del Proyecto. Software para la gestión de Proyecto. El comportamiento asertivo y las Habilidades sociales. competencias emocionales</p> <p>Objetivos específicos: Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado. Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez indicados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir. Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.</p>	
<p>Tema 2. Revisión de videos interactivos</p>	<p>Dedicación: 3h Grupo grande/Teoría: 1h Grupo mediano/Prácticas: 1h Aprendizaje autónomo: 1h</p>
<p>Descripción: 1. Buscar y analizar videos interactivos y ver en que campos se están utilizando.</p>	
<p>Tema 3. Guión para películas interactivas</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo mediano/Prácticas: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: 1. Diagrama de navegación 2. Storyboard Multimedia</p>	

804049 - PBL5-M - Proyecto V

<p>Tema 4. Revisió i proves de tecnologia per a la creació de vídeos interactius</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: 1.Instalación de CMS 2.BubblesJS, Hotspot, H5P, Eko Studio, Vizia, Adventr, Multipop, WIREWAX, raptmedia 3. Elección del software</p>	
<p>Tema 5. Parcial 1</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo mediano/Prácticas: 2h</p>
<p>Descripción: 1. Parcial.</p>	
<p>Tema 6. User Experience Design</p>	<p>Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 2h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1.Eye-Tracking</p>	
<p>Tema 7. Programación y postproducción</p>	<p>Dedicación: 71h Grupo mediano/Prácticas: 28h Aprendizaje autónomo: 43h</p>
<p>Descripción: 1. Montaje del video 2. Animación de interfaces 3. Programación Web 4. Hotspots y Popups 5. Diseño 6. Acciones</p>	

804049 - PBL5-M - Proyecto V

Sistema de calificación

Parcial 1: 10% de la nota final de la asignatura
Usabilidad: 10% de la nota final de la asignatura
Idea, storyboard, guion técnico, rodaje: 20% de la nota final de la asignatura
Vídeo final: 10% de la nota final de la asignatura
Proyecto: 40% (Memoria 5%, Video defensa 5%, Vídeo Interactivo 15%, Web responsiva 5%, Integración 10%)
Gestión y Participación y actitud del aprendizaje: 10%

Normas de realización de las actividades

La evaluación será individual. Cada estudiante tendrá sus propias notas, independientes de las notas de los otros componentes del grupo.

Bibliografía

Otros recursos:

EkoStudio
<https://studio.helloeko.com/>
H5P
<https://h5p.org/>
Vizia
<https://vizia.co/>
Multipop
<https://www.getmultipop.com/>