Guía docente
804049 - PBL5-M - Proyecto V

Última modificación: 18/03/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Seinfeld, Sofia

Otros: Lapaz Castillo, Dolores

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE 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 algun 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.
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.
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.

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.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Tema 1. Gestión de proyectos

Descripción:
1. Elección de estrategias para gestionar el proyecto como equipo.
2. Software para gestión del trabajo en grupo durante el proyecto (Trello y Microsoft Project)
3. Poner en práctica comportamiento asertivo, habilidades sociales y de trabajo en grupo

Competencias relacionadas:
CEM 14.9. Utilizar algun programa informático de gestión de proyectos.
CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.
CEM 14.6. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de vídeo interactivo.
CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
06 URI. 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.
05 TEQ. 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.
04 COE. 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.
07 AAT. 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.
02 SCS. 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.

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 2. Revisión de videos interactivos

Descripción:
1. Selección de video interactivos para visualizar y discutir en clase.
2. Evaluar en qué campos se están utilizando.
3. Evaluar la eficacia de sus componentes interactivos para crear experiencias placenteras y positivas en el usuario.
4. Actividad Evaluable Individual: Llevar acabo el análisis de un vídeo interactivo usuario.

Actividades vinculadas:
Actividad Evaluable Individual: Llevar acabo el análisis de un vídeo interactivo usuario.

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 3. Guión para películas interactivas

Descripción:
1. Guion literario y técnico
2. Diagrama de navegación
3. Storyboard Multimedia

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 4. Revisión y pruebas de tecnología para la creación de videos interactivos

Descripción:
1. EkoStudio, H5P
2. Revisión de otros softwares ampliamente utilizados para vídeo interactivo.

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 5. User Experience Design

Descripción:
1. Eye tracking
2. Test de usuarios de forma remota

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

Tema 6. Post-producción

Descripción:
1. Montaje del video
2. Animacion de interfaces
3. Hotspots/Popups
4. Diseño
5. Acciones

Dedicación: 25h
Grupo mediano/Prácticas: 10h
Aprendizaje autónomo: 15h

ACTIVIDADES

Actividad Individual Evaluable: Análisis Vídeo Interactivo

Dedicación: 2h
Grupo grande/Teoría: 2h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Guión y preproducción: 20% de la nota final de la asignatura (Entregas 1, 2, 3, 4)
Experiencia Usuario: 10% Nota (Entrega 7)
Gestión Proyecto: 5% Nota (Entregas 1-7)
Proyecto: 45% (Memoria y Defensa del Proyecto: 15%, Video Interactivo: 30%)
Participación y actitud de aprendizaje: 10% (Lliuraments 1-7)
Actividad Individual Evaluable: Análisis Vídeo Interactivo (10%)

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

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

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- "Interactive narratives: Processes and outcomes in user-directed stories". Journal of Communication. 64(3), 479-500.
- 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.
- 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.

Complementaria:

- 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.
- 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.

RECURSOS

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