

Guía de aprendizaje

Tecnología para la Producción Multimedia

Curso: 2018/2019

Código: 9990002305

Profesor coordinador: KEPA LANDA MARITORENA

Titulación: Grado en Diseño

Escuela/ Facultad: Escuela De Arquitectura, Ingeniería Y Diseño. Campus Villaviciosa Y Alcobendas

Idiomas: Español (es)

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación y contenidos de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje	4
4. Seguimiento y evaluación	6
4.1. Convocatoria ordinaria	6
4.2. Convocatoria extraordinaria	6
5. Bibliografía	7
6. Cómo comunicarte con tu profesor	7
7. Recomendaciones de estudio	7

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español (es),
Modalidad	Presencial
Trimestre/Semestre	Cuarto trimestre

2. Presentación y contenidos de la asignatura/módulo

Introducción a las tecnologías necesarias (grabación y edición) para la creación de proyectos que impliquen el uso del audio, vídeo y páginas web. Fundamentos del sonido digital. Fundamentos de edición de vídeo. Edición de sistemas multimedia interactivos online y offline. Introducción a la programación (HTML, CSS). Proceso de producción de un sistema multimedia interactivo. Conocimiento de los programas específicos de la asignatura (por ejemplo: Sound Edit, Audacity, Final Cut Premiere, After Effects, Dreamweaver).

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias Básicas:

- CB02. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Competencias Transversales:

- CT02. Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT18. Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias Específicas:

- CE14. Capacidad para crear y desarrollar proyectos de diseño aplicados a entornos

digitales, multimedia y web.

Resultados de aprendizaje:

- RA3. Comprender la narrativa multimedia y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
- RA4. Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
- RA8. Conocer los procesos de desarrollo y dirección de proyectos de diseño digital (diagramas de flujo, storyborard, producción y postproducción).

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CE14, CT03, CT18	RA3. Comprender la narrativa multimedia y de los diversos modelos de organización de la información en los medios multimedia interactivos.
CE14, CB02, CT03, CT18	RA4. Comprender las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico, así como su posición en contextos y sistemas más amplios y su influencia en los individuos y en la sociedad.
CE14, CT18	RA8. Conocer los procesos de desarrollo y dirección de proyectos de diseño digital (diagramas de flujo, storyborard, producción y postproducción).

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

MODALIDAD PRESENCIAL

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Actividades en talleres y/o laboratorios.	12.5 h
Exposición de trabajos.	12.5 h
Lecciones Magistrales.	12.5 h
Trabajo autónomo.	25 h
Trabajo en grupo de carácter integrador, que consiste, entre otros, en la participación en debates y seminarios y la realización en grupo de actividades aplicativas de carácter integrador.	12.5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios.	50 h

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	25 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberá realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

MODALIDAD PRESENCIAL

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad formativa	Contenidos
RA3 RA4 RA8	Actividad 1	Exposición de trabajos. Lecciones Magistrales. Trabajo en grupo de carácter integrador, que consiste, entre otros, en la participación en debates y seminarios y la realización en grupo de actividades aplicativas de carácter integrador. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 1 / Tema 1 – Introducción al Diseño Sonoro. Grabación.
RA3 RA4 RA8	Actividad 2	Exposición de trabajos. Lecciones Magistrales. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 1 / Tema 1 – Introducción al Diseño Sonoro. Edición.

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad formativa	Contenidos
RA3 RA4 RA8	Actividad 3	Exposición de trabajos. Proyectos. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 1 / Tema 1 – Introducción al Diseño Sonoro . Proyecto de diseño sonoro
RA3 RA4 RA8	Actividad 4	Lecciones Magistrales. Trabajo autónomo. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 2 / Tema 2 – Introducción al Diseño de Páginas Web
RA3 RA4 RA8	Actividad 5	Exposición de trabajos. Lecciones Magistrales. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 2 / Tema 2 – Introducción al Diseño de Páginas Web
RA3 RA4 RA8	Actividad 6	Lecciones Magistrales. Proyectos. Trabajo autónomo. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 2/ Tema 2 – Introducción al Diseño de Páginas Web

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad formativa	Contenidos
RA3 RA4 RA8	Actividad 7	Exposición de trabajos. Lecciones Magistrales. Proyectos. Trabajo autónomo. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 3 / Tema 3 – Introducción a la Edición de Vídeo
RA3 RA4 RA8	Actividad 8	Exposición de trabajos. Lecciones Magistrales. Proyectos. Trabajo autónomo. Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas: Trabajo individual y/o colaborativo que consiste, entre otros, en la lectura de temas y materiales complementarios, la realización de actividades aplicativas individuales, la realización de actividades aplicativas colaborativas o la participación en debates y seminarios. Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 3 / Tema 3 – Introducción a la Edición de Vídeo
RA4 RA8	Actividad 9	Tutoría, seguimiento académico y evaluación.	UA 1-8 / Tema 1-8. Revision.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

MODALIDAD PRESENCIAL

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	<p>Entrega y/o presentación de trabajos. Grabación de sonidos, extracción y edición de los mismos. ELEMENTOS DE VALORACIÓN: A- Grabación correcta de los sonidos, sin ruidos ajenos al entorno sonoro grabado. Si se quiere grabar unos deportistas entrenando como objetivo, lo ideal es que solo se oiga ese sonido, pero no está mal que se oiga un pájaro de fondo. Si se considerarán errores: -que saturé el sonido, -que se oigan sonidos propios de manipular la grabadora o los micros -que se oiga el ruido del viento en la entrada del micro.</p> <p>B- Que el sonido sea significativo, que tenga algún interés para reconocer el paisaje sonoro del Campus.</p> <p>C-Que esté publicado en freesound.org</p> <p>A= 0,3 A+B=0,4 A+B+C=0,5 Si no se cumple A =0,1 o 0,2: Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación. Tras la primera entrega se señalarán aspectos de mejora. Tras ser corregidos se volverá a calificar y se sumarán ambas notas. Si el trabajo obtiene un 0,5 en primera entrega y no se pide una corrección la nota se duplica automáticamente.</p>	10

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 2	<p>Edición multipista del paisaje sonoro. ELEMENTOS DE VALORACIÓN:</p> <p>A- Edición correcta de los sonidos, sin ruidos ajenos al entorno sonoro grabado. Si se considerarán errores: -que saturate el sonido, -que los niveles de sonido no sean coherentes.</p> <p>B- Coherencia en la composición de sonidos (según la línea argumental de cada uno) y que tenga interés para reconocer el paisaje sonoro del Campus (opción 1) o favorezca el confort sonoro (opción 2)</p> <p>C-Que se pueda conectar el paisaje sonoro realizado con los planteamientos de los autores de referencia, tratados en (“La casa del sonido” y “Ars Sonora”)</p> <p>Que se publique el resultado final en Freesound.org (podrá hacerse el lunes en clase)</p> <p>A= 0,3 A+B=0,4 A+B+C=0,5</p> <p>Si no se cumple A =0,1 o 0,2: Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación. Tras la primera entrega se señalarán aspectos de mejora. Tras ser corregidos se volverá a calificar y se sumarán ambas notas. Si el trabajo obtiene un 0,5 en primera entrega y no se pide una corrección la nota se duplica automáticamente.</p>	10
Actividad 3	<p>Diseña los sonidos de un teléfono móvil ELEMENTOS DE VALORACIÓN:</p> <p>A- Edición correcta de los sonidos, sin ruidos ajenos al entorno sonoro grabado. Si se considerarán errores: -que saturate el sonido, -que los niveles de sonido no sean coherentes.</p> <p>B- Que cada sonido cumpla su función claramente.</p> <p>C-Que al menos una familia de sonidos transmita una identidad de marca o de personalidad interesante.</p> <p>+ Que se publique el resultado final en Freesound.org (podrá hacerse el lunes en clase)</p> <p>A= 0,3 A+B=0,4 A+B+C=0,5</p> <p>Si no se cumple A =0,1 o 0,2: Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación. Tras la primera entrega se señalarán aspectos de mejora. Tras ser corregidos se volverá a calificar y se sumarán ambas notas. Si el trabajo obtiene un 0,5 en primera entrega y no se pide una corrección la nota se duplica automáticamente.</p>	10

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 4	<p>Ejercicio de introducción a HTML. (ejercicio técnico)</p> <p>Todo lo que se ha pedido en el ejercicio esta correcto 1 p</p> <p>Si hay un error 0,5 p</p> <p>Si hay más de un error 0p</p>	10
Actividad 5	<p>Creación de una página web como dossier</p> <p>Valoración</p> <p>A- Resolución técnica correcta: Edición web sin errores. Se consideran errores importantes (enlaces que no funcionan, imágenes que no aparecen, imágenes con tamaños excesivos + de 200k, imágenes a una resolución distinta a 72 dpi, imágenes en formatos que no sean, JPG, GIF o PNG.).</p> <p>Errores secundarios: errores en la maquetación.</p> <p>Cumple con el boceto y el diagrama de flujo previamente entregado</p> <p>Mínimo 8 trabajos.</p> <p>B- Coherencia conceptual, narrativa o de organización del diseño. Adecuación a los objetivos marcados (que se haya seguido el proceso de trabajo adecuadamente 1º Esquema, 2º Bocetos, 3º Diseño). Buena maquetación.</p> <p>C-Aportaciones creativas destacables. (como sabéis gráficamente podéis definir los elementos que queráis)</p> <p>Se valorará el interés que tenga el interfaz basado en una metáfora para presentar vuestro trabajo.</p> <p>A= 0,3 A+B=0,4 A+B+C=0,5</p> <p>Si no se cumple A completamente =0,1 o 0,2</p> <p>Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación.</p> <p>Al finalizar el trimestre se destinará una sesión para realizar la presentación de todos los trabajos con la oportunidad de que se corrijan respecto a la presentación inicial.</p>	10
Actividad 6	<p>Publicación de un dossier personal en internet</p> <p>A- Cumple con el diagrama de flujo previamente entregado: mínimo 16 trabajos con calidad de documentación adecuada.</p> <p>B- Expresa con coherencia los aspectos más relevantes del trabajo del diseñador y se presenta de forma adecuada para ser visitado por empresas que puedan contratarlo.</p> <p>Incluye imágenes, audio y vídeo.</p> <p>Tras la primera entrega se señalarán aspectos de mejora. Tras ser corregidos se volverá a calificar y se sumarán ambas notas.</p> <p>Si el trabajo obtiene un 0,5 en primera entrega y no se pide una corrección la nota se duplica automáticamente.</p>	10

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 7	<p>Grabación y edición de vídeo. Criterios genéricos de valoración: A- Resolución técnica correcta: Edición correcta del vídeo. Se entrega el video y la documentación preliminar (storyboard) B- Coherencia conceptual, narrativa o de organización del diseño. Adecuación a los objetivos marcados. C-Aportaciones creativas destacables. A= 0,3 A+B=0,5 A+B+C=0,75 Si no se cumple A completamente =0,1 o 0,2 Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación. Al finalizar el trimestre se destinará una sesión para realizar la presentación de todos los trabajos con la oportunidad de que se corrijan respecto a la presentación inicial, que serán votados por los alumnos para calificarlos. Si el trabajo obtiene un 0,7 en primera entrega y no se pide una corrección la nota se duplica automáticamente.</p>	15
Actividad 8	<p>Gráficos en movimiento. Criterios genéricos de valoración: A- Resolución técnica correcta: Edición correcta del vídeo. Se entrega el video y la documentación preliminar (storyboard) B- Coherencia conceptual, narrativa o de organización del diseño. Adecuación a los objetivos marcados. C-Aportaciones creativas destacables. A= 0,3 A+B=0,5 A+B+C=0,75 Si no se cumple A completamente =0,1 o 0,2 Si no se entrega en fecha 0 esta parte de la calificación. Al finalizar el trimestre se destinará una sesión para realizar la presentación de todos los trabajos con la oportunidad de que se corrijan respecto a la presentación inicial, que serán votados por los alumnos para calificarlos.</p>	15
Actividad 9	<p>Asistencia. Se asignara 1 punto a valorar la asistencia. Se determinara proporcionalmente al tanto por ciento de asistencia recogido en el GRP.</p> <p>Entrega y presentación de recuperación En esta entrega se podrán presentar aquellos trabajos que se suspendieron durante el curso Se seguirán los criterios de las entregas anteriores pero como corrección de entrega anterior. Si no se realizó la entrega inicialmente se como una primera entrega, sin posibilidad de realizar una segunda.</p>	10

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las

actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Procedimiento de evaluación: Entrega de y/o presentación de trabajos

Se establecen dos tipos de entrega para todas las entregas salvo la nº4 que será única.

-Entrega para corrección. Se dará el 50% de la calificación.

-Entrega para calificación final. Se dará el 50% de la calificación.

Se establecerán días específicos al final de cada tema para la entrega de los trabajos corregidos, en tutoría.

En el caso de que una entrega a la que se haya planteado una corrección no se volviera a presentar corregida se duplicará la nota automáticamente.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Obtener 5 puntos en el conjunto de las calificaciones además de cumplir los siguientes mínimos:

-Condición mínima necesaria aprobar al menos un ejercicio de edición de audio, otro de edición de vídeo y al menos crear una página web. De no obtenerse la puntuación máxima posible será de 4.

- No se admiten las entregas fuera de plazo, salvo en una entrega final donde se podrán entregar trabajos atrasados para quien no los entregara en su momento por motivos debidamente justificados. Se consideran justificados, por ejemplo: enfermedad con justificante médico, trabajo con justificante de la empresa que contrata, etc. Querer adelantar las vacaciones no se considera justificado.

El plagio o la copia implicaran el 0 en toda la sección en la que se produzca.

La falta de asistencia superior a un 50% implica el suspenso automático en la convocatoria ordinaria.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Obtener 5 puntos en el conjunto de las calificaciones además de cumplir los siguientes

mínimos:

-Condición mínima necesaria aprobar al menos un ejercicio de edición de audio, otro de edición de vídeo y al menos crear una página web. De no obtenerse la puntuación máxima posible será de 4.

- En la convocatoria extraordinaria se deberá asistir a las tutorías que tienen carácter obligatorio en julio y se deberán realizar los trabajos que en ese momento se encarguen.
- La presentación de las propuestas iniciales y del progreso de los trabajos será obligatoria en julio, de no seguirse este procedimiento se podrá poner una prueba práctica o examen si el profesor lo estima oportuno..

El plagio o la copia implicaran el 0 en toda la sección en la que se produzca.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Adobe TV <http://tv.adobe.com>
- Videocopilot. <http://www.videocopilot.net/tutorials/>
- Guía HTML [http:// platea.pntic.mec.es/~abercian/guiahtml /](http://platea.pntic.mec.es/~abercian/guiahtml/)
- Guía CSS <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasreferencia/css21/>
- Media Art Net <https://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet>
- Ars Electrónica Archive <https://www.aec.at/error/en/archive/>
- Medialab-Prado. Visualizar <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar>
- ZKM <https://zkm.de/en>
- Rush, M. (2002). Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX: Michael Rush; traducción Silvia Komet Dain. Ed. Destino.
- Bergala A. El imperio de los sonidos. Ed. System TV
- Julian Treasure <https://www.juliantreasure.com>
- No Solo Usabilidad <http://www.nosolousabilidad.com>
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION The Basics of User Experience Design <https://www.interaction-design.org>

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

Es posible que alguno tenga tu misma duda! Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual.

Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

Contacto con el profesor: kepa.landa@universidadeuropea.es

7. Recomendaciones de estudio

Recomendaciones generales:

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Máxima atención durante la clase es fundamental. Elementos que pueden distraernos como móviles o consulta a páginas web ajenas a la materia son altamente perjudiciales debido a la distracción que causan.
- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Practicar los ejercicios propuestos para dominar las posibilidades que cada programa.
- Atender a las presentaciones de los otros compañeros se considera muy importante por respeto a los otros alumnos y muy conveniente ya que se podrán incluir en el examen preguntas relativas a dichas presentaciones.

Recomendaciones específicas:

En la formación de aprendizaje de tecnología la clave es aprender a aprender por uno mismo, para actualizarse a lo largo del tiempo, por lo que se recomienda acostumbrarse a buscar soluciones en función de proyectos.