

Plan 448 GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PROD.

Asignatura 42440 TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN MULTIMEDIA

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

OBLIGATORIA

Créditos ECTS

6

Competencias que contribuye a desarrollar

Generales

- CG2 Capacidad de organización y planificación del tiempo
- CG3 Capacidad de expresión oral
- CG5 Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma
- CG8 Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica
- CG9 Capacidad para trabajar en equipo de forma eficaz
- CG10 Capacidad para diseñar y desarrollar proyectos
- CG11 Capacidad para la creatividad y la innovación
- CG12 Capacidad para la motivación por el logro y la mejora continua
- CG14 Capacidad de evaluar

Específicas

- CE-F-1 Cultura del proyecto: capacidad de adaptar la creatividad, las herramientas metodológicas y los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas de diferente índole, relacionados con el desarrollo de producto.
- CE-F-2 Gestión Proyectual e innovación
- CE-F-3 Aplicar y dominar conocimientos culturales, tecnológicos y de comunicación
- CE-F-5 Comprender y aplicar conocimientos de Tecnologías de la Información
- CE-B-4 Comprender y aplicar conocimientos de Informática
- CE-E-3 Realización de proyectos de diseño y desarrollo industrial
- CE-E-7 Capacidad de proyectar, visualizar y comunicar ideas
- CE-E-8 Conocimiento de herramientas tecnológicas de acceso y difusión de la información.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

- Aprendizaje práctico de técnicas para la realización de presentaciones multimedia de productos.
- Aprendizaje del manejo de herramienta de autor para el desarrollo de contenidos multimedia.
- Aprendizaje del manejo de herramientas de animación 2D y 3D.
- Aprendizaje del manejo de una herramienta de edición de vídeo para el desarrollo de video montajes.
- Aprendizaje del manejo de dispositivos hardware para la presentación de productos incluyendo sistemas de fotografía, vídeo y audio.
- Aprendizaje de técnicas de storyboarding para la descripción inicial de la presentación final.
- Realización de una experiencia de trabajo en grupo.
- Realización de una experiencia de análisis de necesidades de un cliente para la definición de un interfaz efectivo.

Contenidos

Herramientas de autor
Storyboard y guion multimedia
Edición de Vídeo.
Animación por ordenador
Gestión de recursos multimedia

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

En clase se exponen los principios de un buen storyboard.
En el laboratorio el profesor explica las diferentes posibilidades de la herramienta de animación 3D.
En el laboratorio el profesor explica las diferentes posibilidades de la herramienta de autor.
En el laboratorio el profesor explica las diferentes posibilidades de la herramienta de edición de vídeo.
Los alumnos deberán desarrollar el storyboard de su proyecto en el trabajo en grupo.
Los alumnos realizan diversas actividades prácticas que el profesor supervisa.
En paralelo los alumnos utilizan las herramientas para resolver el proyecto que tienen encargado.

Criterios y sistemas de evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Los alumnos entregarán un trabajo práctico que sintetice los conocimientos adquiridos en esta asignatura. Se aplicará un proceso de evaluación continua. Se valorará la capacidad de los estudiantes para el trabajo en grupo así como para defender el proceso del trabajo a lo largo del curso.

La temática del trabajo práctico se fijará al comienzo del curso. Siempre consistirá en la presentación de un determinado producto.

Los alumnos trabajarán en grupo. La calificación final valorará las capacidades para el trabajo en grupo de cada alumno.

A lo largo del curso se encargarán además pequeños ejercicios que se evaluarán de forma individual.

80%
El soporte tecnológico en el que se presenta el trabajo final puede ser web, CD, DVD o VHS. Lo normal es que sea web o App para dispositivo móvil. Se valorará la calidad técnica del producto final. El storyboard también será evaluado.

La fecha de entrega coincide con la fecha del examen.

Examen con 10 cuestiones teóricas que evalúen el conocimiento sobre los aspectos teóricos impartidos en el bloque de gestión de recursos multimedia

20%

La fecha del examen figura en la web de la escuela.

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

En el aula virtual moodle se suministrará abundante información de utilidad para el estudiante.

Calendario y horario

Lunes y miércoles de 10 a 14 horas. Primer semestre

Tabla de Dedicación del Estudiante a la Asignatura/Plan de Trabajo

La dedicación del estudiante será de 150 horas de trabajo de las cuales el 40% es presencial y el 60% es no presencial. El alumno deberá decidir 4 horas semanales de trabajo con el profesor y 6 horas de trabajo de forma autónoma o con el resto de integrantes de su grupo de trabajo.

Responsable de la docencia (recomendable que se incluya información de contacto y breve CV en el que aparezcan sus líneas de investigación y alguna publicación relevante)

David Escudero Mancebo (descuder@infor.uva.es). Amplia experiencia docente en el ámbito de la mutlmedia y grafismos por ordenador. Es autor de más de 80 publicaciones en el ámbito de la multimedia, concretamente en el procesamiento y síntesis de voz.

Idioma en que se imparte

ESPAÑOL