

Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto 25837 - Comunicación multimedia

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: , Semestre: , Créditos: 5.0

Información básica

Profesores

- **Luis Alberto Gambau Rodríguez** gambau@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Por la naturaleza de la temática de la asignatura y su enfoque autocontenido, no se requiere de ningún requisito previo de formación para su seguimiento, ya que, en el tercer año de la titulación, el manejo del computador como usuario avanzado es una destreza que el estudiante deberá haber adquirido en asignaturas cursadas con anterioridad a ésta.

Actividades y fechas clave de la asignatura

El calendario detallado de las diversas actividades desarrolladas en la asignatura se establecerá una vez que la Universidad y el centro hayan aprobado el correspondiente calendario académico.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:**
Comprende y aplica las fases de una metodología de trabajo para la elaboración de productos digitales multimedia
- 2:**
Conoce y aplica principios fundamentales sobre guión multimedia, discurso e interacción

- 3: Emplea de manera adecuada distintos tipos de medios y sus formatos de almacenamiento para la elaboración de productos digitales multimedia
- 4: Aplica criterios de calidad sobre tipos de usuario y usabilidad en la elaboración de productos digitales multimedia
- 5: Aplica criterios de calidad sobre arquitectura de la información, tipo y estructura de productos y navegación de productos digitales multimedia
- 6: Conoce los estándares Web, sus ventajas y la importancia de su utilización
- 7: Es capaz de enjuiciar y valorar productos digitales multimedia
- 8: Es capaz de crear productos multimedia interactivos sencillos
- 9: Es capaz de crear sitios Web no generados dinámicamente
- 10: Conoce tecnologías fundamentales en las que se basan los productos digitales multimedia
- 11: Emplea con soltura herramientas informáticas para la generación de productos multimedia y sitios Web
- 12: Conoce lenguajes de descripción y de programación de productos multimedia y sitios Web

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura está concebida para ofrecer una visión general de los productos multimedia digitales, y particularmente su diseño y elaboración.

Los principales objetivos serán aquellos aspectos que resultan especialmente relevantes en la mencionada tarea, como pueden ser la metodología de diseño, las fases de elaboración de un proyecto multimedia, los criterios de diseño, la valoración y evaluación de este tipo de productos y la utilización de herramientas para su desarrollo.

Debido a su gran trascendencia social, una parte importante de la asignatura se dedicará a presentar conceptos relacionados con Internet y sus tecnologías asociadas, en especial las relacionadas con el diseño y desarrollo de sitios web.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura está concebida para ofrecer una visión general de los productos multimedia digitales y particularmente su diseño y elaboración, por lo cual se proponen los siguientes objetivos:

- Proporcionar una visión general de la multimedia, los distintos tipos de medios y los sistemas multimedia.
- Valorar la planificación y el diseño en la creación de documentos digitales.
- Relacionar la multimedia con la comunicación audiovisual y la comunicación de producto.
- Analizar aspectos importantes sobre creatividad, diseño electrónico e interfaz gráfica para una correcta comunicación.
- Presentar los elementos que componen y posibilitan las nuevas tecnologías basadas en Internet.
- Dar a conocer los estándares para el diseño de sitios web.
- Dar a conocer las cuestiones técnicas y de estilo que influyen en el diseño web.
- Presentar herramientas de programación web y multimedia.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura, de carácter optativo, se inserta dentro de la intensificación "Imagen y comunicación de producto", perteneciente a la titulación "Diseño industrial y elaboración de producto". Deberá ser cursada a partir del 6º cuatrimestre de la titulación.

Por la propia naturaleza de la asignatura, se confiere especial importancia a la composición de documentación digital interactiva. Esto permite establecer una relación natural con otras asignaturas de la propia intensificación, así como con algunas asignaturas obligatorias y de formación básica, lo que permitirá desarrollar esta tarea con criterios de calidad. Especialmente podríamos destacar la relación con las asignaturas "Composición y edición de imágenes" y "Entornos 3D interactivos".

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:**
Aplicar una metodología de trabajo para la elaboración de productos digitales multimedia
- 2:**
Crear un guión multimedia con criterios de calidad
- 3:**
Conocer los distintos tipos de medios y sus formatos de almacenamiento
- 4:**
Diseñar sitios web conforme a los estándares
- 5:**
Aplicar criterios de calidad sobre tipos de medios, tipos de usuario y estructura de productos en la elaboración de productos multimedia y sitios Web
- 6:**
Enjuiciar y valorar productos digitales multimedia y sitios Web
- 7:**
Crear productos multimedia interactivos y sitios Web no generados dinámicamente
- 8:**
Emplear con soltura herramientas informáticas para la generación de productos multimedia y sitios Web

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La multimedia, en sus diferentes expresiones, proporciona un mecanismo vertebrador de muchas materias relacionadas con la temática de la intensificación "Imagen y comunicación de producto" en la cual se inserta.

Esto, por un lado, permite reafirmar y aplicar los conocimientos adquiridos en otras asignaturas desde un punto de vista diferente (metodología de trabajo, técnicas de tratamiento de medios, etc.) mientras que, por otro, ofrece una forma alternativa, distinta y complementaria, en la tarea de la comunicación de producto como son los Sistemas Multimedia y los Sitios Web, que no se presentan en ninguna otra asignatura de la intensificación.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos

mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

EVALUACIÓN NORMAL

1:

Prueba objetiva. Enfocada para que el alumno demuestre la comprensión de los aspectos conceptuales y teórico-prácticos relacionados con la teoría o las prácticas de la asignatura. El valor máximo de la prueba objetiva será de **3 puntos**. Para **aprobar** la asignatura será requisito indispensable haber obtenido al menos un **40%** de los puntos en esta prueba.

2:

Asistencia, participación y trabajo desarrollado en las **prácticas** de la asignatura. La contribución total de la calificación de las prácticas a la calificación numérica final de la asignatura será de **2 puntos**.

3:

Asistencia y participación en las **clases de teoría y problemas** de la asignatura. La contribución a la calificación numérica final de la asignatura será de **1 punto**, del cual el 50% proviene de las clases magistrales y el 50% de las sesiones de análisis de productos.

4:

Elaboración de un **trabajo** obligatorio de asignatura. Los alumnos, en grupos de 1 ó 2 personas, deberán elaborar un sitio web de mediana complejidad. El valor máximo de esta prueba será de **4 puntos** y para **aprobar** la asignatura será requisito indispensable haber obtenido al menos un **50%** de los puntos en esta prueba.

La asignatura se supera con una **calificación global** (considerando todas las pruebas) de **5 puntos** sobre **10**.

EVALUACIÓN CONTINUA

El estudiante que lo desee podrá optar por un sistema de evaluación continua que le permita superar la asignatura antes de la fecha del examen de la primera convocatoria oficial. Para ello, en las primeras semanas del curso, deberá comunicar al profesor su deseo expreso de acogerse a dicho sistema de evaluación.

Este sistema de evaluación obligará al estudiante a cumplir con una serie de compromisos cuyo incumplimiento producirá no ser evaluado de esta forma y ser evaluado mediante el sistema de evaluación normal.

Los detalles de este sistema de evaluación serán publicados al principio del curso a través de la plataforma docente de la Universidad. De forma resumida, consistirá en:

- realización de las actividades descritas en los apartados 2 y 3 de la evaluación normal, con unos mínimos de calidad exigidos. La valoración será la misma que la indicada en el sistema de evaluación normal.
- realización de forma individual del trabajo descrito en el apartado 4 de la evaluación normal, siendo evaluado éste en diversos momentos durante el periodo del curso, con unos mínimos de calidad y calificación exigidos. El valor máximo de esta prueba será de 7 puntos.

La asignatura se supera con una calificación total de 5 puntos sobre 10.

Prueba Global

Para aquellos alumnos que, por la razón que fuere, no hubieran realizado las pruebas descritas en los apartados 2 y 3 de la evaluación normal, en la calificación global de la asignatura podrán acceder a los 3 puntos que contabilizan dichos apartados mediante las siguientes pruebas:

1. Examen sobre Análisis de Productos Multimedia y Web. **1'0 puntos.**
2. Trabajo: elaboración de un sitio web con el contenido y las características que se describen en las tareas propuestas en los guiones de las prácticas de la asignatura. **2'0 puntos.**

Adicionalmente, los alumnos que se acojan a esta forma de evaluación deberán realizar las mismas pruebas que el resto de los alumnos descritas en los apartados 1 y 4 de la evaluación normal.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

En esta asignatura se tratan dos formas importantes de utilizar la multimedia como mecanismo de comunicación, como son los productos multimedia y los sitios web. Los conceptos fundamentales y los criterios de calidad en la elaboración de estos productos se tratarán en las clases teóricas, que se plantearán a modo de conferencias. Por otro lado, el aprendizaje y manejo de las herramientas informáticas necesarias será el objeto de las clases prácticas.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

Clases teóricas. 25 horas, repartidas en 12 sesiones de 2 horas y 1 sesión de 1 hora. Presenciales.

Se plantearán a modo de conferencia, dado que el material de apoyo para cada sesión estará disponible con antelación de forma telemática, con el objeto de que pueda ser utilizado por el estudiante para preparar la sesión.

2:

Clases de problemas. 5 horas, repartidas en 2 sesiones de 2 horas y media. Presenciales.

Se plantearán dos sesiones de análisis y evaluación de productos digitales terminados. Los estudiantes se dividirán en grupos reducidos y, durante un tiempo aproximado de 1 hora, desarrollarán de forma colaborativa un breve informe como respuesta a la actividad planteada. En la segunda parte de la sesión (el resto del tiempo disponible), cada uno de los grupos presentará sus conclusiones y se entablará un debate/discusión de las ideas surgidas.

3:

Clases prácticas. 20 horas, repartidas en 10 sesiones de 2 horas. Presenciales.

La primera sesión se dedicará al aprendizaje básico de una herramienta de generación de sitios web. Cada una de las restantes sesiones se centrará en el aprendizaje de una tecnología y en su aplicación a un sitio web cuyo contenido y características se describen en las tareas propuestas en los guiones de las prácticas

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Calendario

El calendario detallado de las diversas actividades desarrolladas en la asignatura se establecerá una vez que la Universidad y el centro hayan aprobado el correspondiente calendario académico.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- 1. Niederst Robbins, Jennifer. Diseño web : guía de referencia / Jennifer Niederst Robbins Madrid : Anaya Multimedia, cop. 2007
- 2. Flanagan, David. JavaScript : la guía definitiva / David Flanagan . Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2007
- 3. Nielsen, Jakob. Usabilidad / Jakob Nielsen y Hoa Loranger Madrid : Anaya Multimedia, 2007
- 4. Coorough, C; Shuman, J. Multimedia para la Web. Anaya Multimedia, 2005
- 5. Bou Bauzá, Guillem. El guión multimedia. Edición 2003 / Guillem Bou Bauzá . Madrid : Anaya Multimedia D.L. 2002
- 6. Rosenzweig, G. La Biblia de Director 8.5. Anaya, 2002