

## 25837 - Comunicación multimedia

### Información del Plan Docente

<b>Año académico</b>	2016/17
<b>Centro académico</b>	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura
<b>Titulación</b>	271 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto
<b>Créditos</b>	5.0
<b>Curso</b>	
<b>Periodo de impartición</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Clase de asignatura</b>	Optativa
<b>Módulo</b>	---

### 1. Información Básica

#### 1.1. 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.

#### 1.2. 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.

Consultar la página web de la escuela <https://eina.unizar.es/> para obtener información acerca de:

- Calendario académico (periodo de clases y periodos no lectivos, festividades, periodo de exámenes).
- Horarios y aulas.
- Fechas en las que tendrán lugar los exámenes de las convocatorias oficiales de la asignatura.
- Horarios de tutorías de profesores.

### 2. Inicio

#### 2.1. Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

Comprende y aplica las fases de una metodología de trabajo para la elaboración de productos digitales multimedia

Emplea de manera adecuada distintos tipos de medios y sus formatos de almacenamiento para la elaboración de productos digitales multimedia

Aplica criterios de calidad sobre tipos de usuario y usabilidad en la elaboración de productos digitales multimedia

## 25837 - Comunicación multimedia

Aplica criterios de calidad sobre arquitectura de la información, tipo y estructura de productos y navegación de productos digitales multimedia

Conoce los estándares web, sus ventajas y la importancia de su utilización

Es capaz de enjuiciar y valorar productos digitales multimedia

Es capaz de crear productos multimedia interactivos sencillos

Es capaz de crear sitios web no generados dinámicamente

Conoce tecnologías fundamentales en las que se basan los productos digitales multimedia

Emplea con soltura herramientas informáticas para la generación de productos multimedia y sitios web

Conoce lenguajes de descripción y de programación de productos multimedia y sitios web

### 2.2.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.

### 3.Contexto y competencias

#### 3.1.Objetivos

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.

## 25837 - Comunicación multimedia

&#9679; Relacionar la multimedia con la comunicación audiovisual y la comunicación de producto.

&#9679; Analizar aspectos importantes sobre creatividad, diseño electrónico e interfaz gráfica para una correcta comunicación.

&#9679; Presentar los elementos que componen y posibilitan las nuevas tecnologías basadas en Internet.

&#9679; Dar a conocer los estándares para el diseño de sitios web.

&#9679; Dar a conocer las cuestiones técnicas y de estilo que influyen en el diseño web.

&#9679; Presentar herramientas de programación web y multimedia.

### 3.2.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".

### 3.3.Competencias

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

Aplicar una metodología de trabajo para la elaboración de productos digitales multimedia

Crear un guion multimedia con criterios de calidad

Conocer los distintos tipos de medios y sus formatos de almacenamiento

Diseñar sitios web conforme a los estándares

Aplicar criterios de calidad sobre tipos de medios, tipos de usuario y estructura de productos en la elaboración de productos multimedia y sitios web

Enjuiciar y valorar productos digitales multimedia y sitios web

Crear productos multimedia interactivos y sitios web no generados dinámicamente

## 25837 - Comunicación multimedia

Emplear con soltura herramientas informáticas para la generación de productos multimedia y sitios web

### 3.4.Importancia de los resultados de aprendizaje

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 presen tan en ninguna otra asignatura de la intensificación.

### 4.Evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

#### 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** .

## 25837 - Comunicación multimedia

### 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.

## 5.Actividades y recursos

### 5.1.Presentación metodológica general

## 25837 - Comunicación multimedia

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.

### 5.2.Actividades de aprendizaje

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

**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.

**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.

**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

### 5.3.Programa

Programa de teoría

1.- Introducción a la multimedia

2.- Bases de la Internet y de la Web

3.- Tecnologías web: Estándares

- HTML y CSS
- JavaScript y DOM
- Frameworks: jQuery
- Lenguajes de servidor
- CMS: WordPress

4.- Diseño web

- Planificación
- Usabilidad
- Arquitectura
- Exploración

## 25837 - Comunicación multimedia

- Implementación

5.- Bases de datos

6.- Criterios sobre medios

7.- Productos multimedia

8.- Dispositivos móviles

Programa de prácticas

1.- Introducción a Dreamweaver

2.- Sitios web

3.- Formularios

4.- JavaScript

5.- jQuery

6.- Diseño adaptable

7.- WordPress

8.- Web y bases de datos (I)

9.- Web y bases de datos (II)

10.- Animación HTML5 y CSS3

### **5.4. Planificación y calendario**

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Calendario

El calendario aproximado de las diversas actividades desarrolladas en la asignatura es el siguiente:

Las clases de teoría serán en las 13 primeras semanas de curso.

Las sesiones de prácticas serán en las semanas 2 a 11.

## 25837 - Comunicación multimedia

Las clases de problemas serán en las semanas 12 y 13.

El calendario detallado se establecerá una vez que la Universidad y el centro hayan aprobado el correspondiente calendario académico.

### 5.5. Bibliografía y recursos recomendados

#### BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- |           |  |
|-----------|--|
| <b>BC</b> | Niederst Robbins, Jennifer. Diseño web : guía de referencia / Jennifer Niederst Robbins Madrid : Anaya Multimedia, cop. 2007   |
| <b>BC</b> | Nielsen, Jakob. Usabilidad / Jakob Nielsen y Hoa Loranger Madrid : Anaya Multimedia, 2007  |
| <b>BC</b> | Bou Bauzá, Guillem. El guión multimedia. Edición 2003 / Guillem Bou Bauzá . Madrid : Anaya Multimedia D.L. 2002  |
| <b>BC</b> | Krug, Steve . No me hagas pensar: actualización / Krug, Steve Anaya Multimedia, 2015   |
| <b>BC</b> | Lynch, Patrick J.. Web style guide : basic design principles for creating Web sites / Patrick J. Lynch, Sarah Horton . - 3rd. ed. New Haven [etc.] : Yale University Press, cop. 2008  |
| <b>BC</b> | Powell, Thomas A.. Diseño de sitios Web : manual de referencia / Thomas A. Powell ; traducción Luis Rodríguez Martín, Jorge Rogríguez Vega ; revisión técnica Antonio Vaquero Sánchez . - 1a. ed. en español Madrid : Osborne, McGraw-Hill, 2001 |