

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Comunicación Audiovisual
-------------	--------------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Taller Multimedia
-------------	-------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	1845
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Técnicas de Producción y Comunicación Aplicada
----------	--

Módulo:	Organización y Producción de la Comunicación Audiovisual y Multimedia
---------	---

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Rodrigo Roche Gonzalez	rodrigorocheg@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Taller Multimedia, consiste en dotar al alumno de los conocimientos y métodos necesarios para que desarrolle su labor profesional en un medio de comunicación o en una empresa productora. Para este fin, se pone en su conocimiento una serie de herramientas para que pueda desarrollar su creatividad en esta creciente industria.

La parte A y B será para el grupo A, y sólo la parte B será el contenido del grupo B del alumnado.

## OBJETIVO

Introducir al alumno en nuevas formas comunicativas a través de los videojuegos y de las páginas web.

Los fines específicos de la asignatura son:

Introducir al alumno en la programación web sin HTML gracias a la herramienta gratuita Wordpress

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno deberá poder desenvolverse sin problemas en el entorno digital, así como tener nociones de Photoshop.

## CONTENIDOS

Parte A (Pablo Medina):

Contenido:

- Tema 1: Historia del juego
- Tema 2: Impacto de los videojuegos en la sociedad actual
- Tema 3: Criterios de análisis
- Tema 4: Público objetivo
- Tema 5: Interfaces de juego
- Tema 6: Mecánicas básicas

Temporalización:

- Semana 1: Presentación de la asignatura
- Semana 2: tema 1
- Semana 3: tema 1
- Semana 4: tema 2
- Semana 5: tema 2
- Semana 6: tema 3
- Semana 7: tema 3
- Semana 8: tema 3
- Semana 9: tema 4
- Semana 10: tema 5
- Semana 11: tema 5
- Semana 12: tema 6

Parte B (Rodrigo Roche):

- Presentación e introducción ¿Qué es Wordpress?
- Cómo contratar un dominio y un hosting
- Instalación y ajustes iniciales de nuestro Wordpress: Se actualizará la versión del WP así como sus plugins. Se definen los Ajustes Generales, los de Lectura, Comentarios (Gravatar), Medios y Enlaces Permanentes
- Los temas en WP y su personalización. Activación de los temas por defecto para comprobar su uso. Buscar y activar nuevos temas gratuitos. Función Personalizar. Los bloques de contenidos "Widgets". La creación y uso de los Menús.
- Páginas, Entradas (ordenados por Categorías y Etiquetas) y Comentarios
- Generando un editor avanzado
- Personalizar emails de WordPress
- Traducir o cambiar cualquier texto en WordPress
- Copias de seguridad
- Plugins y extras

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

En la parte B:

Desarrollar una página web con Wordpress con al menos la siguiente estructura:

- 1.Home
- 2.Blog
  - 3 categorías mínimo
  - 5 entradas mínimas por categoría
- 3.Contacto
  - Formulario
  - Mapa
- 4.Quienes somos
- 5.Portfolio (mínimo de 6 colecciones)
- 6.Página extra
- 7.Menú con varios niveles y enlazados a externos, categorías o páginas estáticas
- 8.Entorno
  - Cabecera
  - Colores
  - Favicon
  - Fondo
  - Footer
- Uso de elementos (Short codes y widgets)
- 9.Uso Plugins propios
- 10.Traducción

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas / generales / transversales

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

Adquirir el conocimiento propio de cada una de las materias que configuran los planes de estudio de Comunicación Audiovisual.

Adquirir la capacidad para tomar decisiones y solucionar problemas en el ámbito de su actividad intelectual o profesional.

Ser capaz de diseñar producciones y postproducciones audiovisuales sencillas o de nivel medio de complejidad.

Ser capaz de realizar estudios y análisis sobre producciones y programas audiovisuales, relacionados con el manejo de fuentes documentales, datos y documentación aplicados a los procesos de comunicación.

## Competencias específicas

Hacer presentaciones de proyectos e investigaciones en público o a través de cualquier medio de comunicación.

Comunicar y crear mensajes y programas en el lenguaje propio de cada medio de comunicación audiovisual (fotografía, radio, televisión, cine, multimedia...), y en los soportes digitales que vehiculan la comunicación y la información.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Gracias a esta asignatura el alumno sabrá crear y desarrollar una página web de nivel intermedio con la herramienta Wordpress.

Obtener un conocimiento genérico de la importancia de los juegos digitales en la sociedad actual así como sus mecánicas básicas.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación Parte A:

Se realizará un trabajo individual que representará el 80% de la nota final. Se valorará la asistencia participativa en clase en un 20%.

Evaluación Parte B:

20% asistencia a clase

40% práctica obligatoria realizada durante el taller en el aula

40% examen práctico contrarreloj

Nota final:

La nota final será al 50% entre las partes A y B de la asignatura. Se tiene que haber obtenido al menos un 5 en cada parte para poder optar a nota final.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

"Wordpress 4.0. La Tela De La Araña" de Yoani Sanchez y Fernando Tellado. ANAYA MULTIMEDIA, 2014