

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

| | |
|-------------|-----------------------------------|
| Titulación: | Grado en 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: | 3042 |
|---------|------|

| | |
|------------------|------------------|
| 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 |
|----------------|--------------------|
| Ana Mas Miguel | ana.mas@ufv.es |

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.

OBJETIVO

Introducir al alumno en nuevas formas comunicativas para poder generar recursos de impresión y digitales que le sirvan a poder desenvolverse en el mundo profesional.

Los fines específicos de la asignatura son:

Desarrollar un producto editorial profesional

Capacitar al alumno para el diseño de productos digitales informativos

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos previos: photoshop, desarrollo web, fotografía

CONTENIDOS

INDESIGN Y ADOBE ACROBAT

MÓDULO 1. INDESIGN PARA IMPRESIÓN

- Nociones básicas elementales
- Conceptos básicos Photoshop
- Tu primera maqueta de periódico
- Páginas Maestras y Paginación automática
- Estilos de párrafo

MÓDULO 2. INDESIGN DIGITAL

- PDF interactivo
- Creando un EPUB

MÓDULO 3. ADOBE ACROBAT

- Asociar acciones a una página pasando un documento de Indesign a Acrobat
- Álbum multimedia con fotos y vídeos

MÓDULO 4. TRABAJO FINAL

- Generar libro de estilo
- Propuesta maqueta con páginas maestras y secciones
- Exposición trabajos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Experimentación activa .Aprendizaje por proyectos. Flipped classroom. Trabajo autónomo.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

Competencias generales

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

Competencias específicas

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de los medios de comunicación audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Capacitación profesional en el desarrollo de diseño y maquetación tanto en productos para imprenta como multimedia

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Convocatoria Ordinaria:

10% Asistencia y participación

40% Prácticas de clase

50% Trabajo Final

Convocatoria Extraordinaria: Necesario presentar todos los trabajos comentados anteriormente, tanto las prácticas en clase como los trabajos prácticos habiendo establecido y llevado a cabo una tutoría con el profesor previamente. "Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad".

En caso de tener **dispensa academica** habrá que realizar las prácticas que se piden en clase con ayuda de los vídeos explicativos que hay colgados dentro de cada práctica y el trabajo final. La asistencia y participación se valorarán según el interes que muestre a lo largo del curso en la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Francisco Javier Gomez Indesign 2022 Anaya

Complementaria

Sonia Llena Hurtado Aprender InDesign CC con 100 ejercicios prácticos Mar Combo