



CEU
*Universidad
San Pablo*

Guía Docente

***MODULO III: HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO Y LA
INTEGRACIÓN MULTIMEDIA***

PRIMER Y SEGUNDO SEMESTRE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO 2018

***FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN***

1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

1.- MÓDULO:

Nombre: HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO Y LA INTEGRACIÓN MULTIMEDIA		
Código: OP11		
Máster en que se imparte el módulo: MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA	Semestre(s) en el que se imparte: Primero y Segundo	
Carácter: Obligatoria	ECTS: 12	Horas ECTS: 300 h.
Idioma: Castellano	Modalidad: Presencial	
Facultad en la que se imparte la titulación: FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN		

2.- ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO:

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad
Área de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

2. PROFESORADO DEL MÓDULO

1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROFESORADO:

Responsable de Módulo	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	Dr. Sergio Ríos
Tlfno (ext):	911310100
Email:	srios.profesor@tracor.es
Perfil Docente e Investigador	Doctor por la Universidad de Granada. Acreditado por la ANECA.
Líneas de Investigación:	Desarrollo de soluciones y servicios móviles avanzados en Internet. Diseño de la Experiencia de Usuario (UX).

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Alberto Rojo
Tlfno (ext):	911310100
Email:	arojo.profesor@tracor.es

2.- ACCIÓN TUTORIAL:

Para todas las consultas relativas al módulo, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail, del teléfono y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

3. DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

El Módulo III se ocupa especialmente de las destrezas necesarias para el dominio de las herramientas para el diseño y la integración multimedia. A lo largo del Módulo, el alumno sabrá editar imágenes digitales, además de editar y postproducir audio y video digital. Aprenderá técnicas de animación y a utilizar las herramientas necesarias para la creación de piezas multimedia dotadas de animación e interactividad. La creación Web utilizando herramientas de integración multimedia y lenguajes de marcado, de programación básica, hojas de estilo, etc., es otra parte central del módulo, que también se ocupa de la comunicación multimedia móvil en la materia de diseño orientado a dispositivos móviles.

4. COMPETENCIAS

1.- COMPETENCIAS:

Código	Competencias Básicas y Generales
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB8	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB9	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Código	Competencias Generales
A	Capacidad de análisis y de síntesis de información relacionada con los nuevos medios.
B	Capacidad de organizar y planificar.
C	Comunicación oral y escrita.
D	Habilidades en el manejo de herramientas informáticas para Internet.
E	Habilidad de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas en Internet y otros medios).
F	Capacidad para la resolución de problemas.
G	Capacidad para la toma de decisiones.
H	Capacidad crítica y autocrítica.

I	Capacidad para integrarse y/o coordinar grupos de trabajo multidisciplinares.
J	Habilidades interpersonales
K	Capacidad para hacer comprensibles soluciones técnicas a públicos no especializados.
L	Conocer y aplicar los fundamentos éticos de la práctica profesional.
M	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
N	Capacidad de aprender de manera autónoma.
Ñ	Capacidad de adaptación y actualización profesional respecto a la evolución de las tecnologías de la información y su entorno.
O	Capacidad de adaptación para trabajar en diferentes roles profesionales dentro del medio.
P	Capacidad para gestionar proyectos en Internet o relacionados con nuevos medios.
Q	Iniciativa, proactividad y espíritu emprendedor.
R	Preocupación por la calidad.

Código	Competencias Específicas
C30	Destreza en el manejo de las herramientas específicas para el tratamiento de imágenes digitales y capacidad para su integración en el nivel exigido en el entorno multimedia-Web.
C31	Capacidad para integrar técnicas del lenguaje y la narrativa multimedia en la creación de obras digitales audiovisuales.
C32	Conocimiento del proceso de captura digital, atendiendo a los diferentes formatos digitales de entrada, de las técnicas de montaje audiovisual y de las particularidades de la compresión del proyecto para su difusión a través de Internet.
C33	Destreza en el manejo de herramientas de edición no lineal y postproducción de vídeo digital.
C34	Destreza en el manejo de herramientas para la generación de contenidos interactivos multimedia para la Web y otras plataformas.
C35	Conocimiento esencial de un lenguaje de programación orientado a objetos (Actionscript) con el fin de dotar de interactividad y animación al proyecto multimedia.
C36	Capacidad para la creación de sitios Web mediante la integración práctica de conocimientos sobre tecnología, lenguajes de marcado, lenguajes de programación, hojas de estilo (CSS) y software de integración para la creación de sitios Web.
C37	Destreza en el manejo de herramientas de edición de códigos fuente para páginas Web.
C38	Conocimiento de las herramientas disponibles para el diseño y la integración multimedia en dispositivos móviles y para adaptar un servicio web a sus formatos y exigencias técnicas.
C39	Capacidad para idear, diseñar la interfaz y la usabilidad, y planificar un desarrollo multimedia para dispositivos móviles.
C40	Habilidades básicas del uso de las herramientas necesarias para la creación de contenidos y aplicaciones multimedia para dispositivos móviles atendiendo a los estándares W3C.

2.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Código	Resultados de Aprendizaje
R23	El alumno demostrará destreza en el manejo de un software especializado de tratamiento de la imagen digital (se promoverá el uso de programas de código abierto), mediante la

	realización de ejercicios prácticos específicos de edición para el entorno multimedia-web.
R24	El alumno demostrará, mediante la realización de ejercicios prácticos como clips de vídeo y montajes audiovisuales, su destreza en el manejo de un software especializado de edición no lineal y postproducción de audio y vídeo.
R25	El alumno demostrará su destreza en el uso de software especializado de animación multimedia (como FLASH o similares) y lenguaje de programación orientado a objetos (tipo Actionscript), mediante la realización de diversas piezas para la Web y otras plataformas. La prueba de aprendizaje consistirá en la realización de una pieza de animación multimedia e interactiva.
R26	El alumno será capaz de integrar conocimientos sobre tecnología, lenguajes de marcado, lenguajes de programación, hojas de estilo (CSS), etc., y la destreza en el manejo esencial de un software especializado (tipo DREAMWEAVER o similar de código abierto) mediante el desarrollo y creación de un sitio Web básico.
R27	El alumno sabrá cómo adaptar una Web tradicional a los nuevos dispositivos móviles. El alumno sabrá cómo afrontar un proyecto de diseño e integración multimedia específico para un dispositivo móvil.
R28	El alumno tendrá el conocimiento y las destrezas básicas en el uso de herramientas específicas de diseño orientado a dispositivos móviles, lo que demostrará con un ejercicio de creación de una pequeña pieza multimedia-web para un dispositivo móvil (ej. Iphone).

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

1.- DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE:

Total Horas del Módulo	300 h.
------------------------	--------

Código	Nombre	Horas Presenciales
AF2	Prácticas	115 h.
AF3	Evaluaciones/tutorías/presentaciones	30 h.
TOTAL Horas Presenciales		145 h.

Código	Nombre	Horas No Presenciales
AF4	Trabajo Autónomo del Estudiante	155 h

2.- DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Actividad	Definición
AF2 Prácticas	Ejercicios específicos: creación de sitios web, piezas animadas, etc..
AF3 Evaluación/Tutorías/ Presentaciones	Evaluación continua de la participación y conocimiento adquiridos. Orientación al alumno en la realización de las prácticas y resolución de dudas. Los alumnos realizaran presentaciones de trabajos.

AF4 Trabajos Individuales	Realización de trabajos de forma individual: sitios web, piezas visuales , piezas animadas, etc...
--	--

6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.- ASISTENCIA A CLASE:

! La asistencia es obligatoria.

2.- SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA (Evaluación Continua)		
Código	Nombre	Peso
SE1	Prueba Final de Evaluación.	70%
SE2	Evaluación continua de la participación del alumno en clase y los ejercicios y prácticas que realice.	30%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Código	Nombre	Peso
SE1	Prueba Final de Evaluación.	100%

3.- DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Sistemas de Evaluación	Definición
SE1	Prueba Final de Evaluación.
SE2	Evaluación continua de la participación del alumno en clase y los ejercicios y prácticas que realice

7. PROGRAMA DEL MÓDULO

1.- PROGRAMA DEL MÓDULO:

EDICIÓN DE IMAGEN DIGITAL

Programa de Prácticas:

- ! Realización de fotomontajes en Photoshop: modificación de imágenes, silueteados y recortes, trabajo con selecciones y operaciones con capas.
- ! Corrección de imágenes, ajustes de color, niveles y curvas.
- ! Textos en Photoshop y trazados.

Programa de prácticas no presenciales individuales:

- ! Preparación de imágenes digitales para diferentes usos y formatos.
- ! Realización de una pieza gráfica con imágenes modificadas, textos y formas.
- ! Optimización de imágenes utilizando los recursos aprendidos.

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VÍDEO DIGITAL

Programa de Prácticas:

- ! Fundamentos de la tecnología digital para la postproducción audiovisual.
- ! Estructura de un proyecto audiovisual.
- ! Búsqueda y creación de material audiovisual cumpliendo requisitos técnicos.
- ! Herramientas y procesos principales en la edición digital no lineal de audio y vídeo.
- ! Fundamentos de la sintaxis en el lenguaje audiovisual.
- ! Flujo de trabajo en After Effects: importación de archivos, composición, animación, efectos, previsualización y exportación.

Programa de prácticas no presenciales individuales:

- ! Realización de un clip audiovisual completo.
- ! Realización de una animación.
- ! Desarrollar Parallax a partir de una fotografía.

ANIMACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA

Programa de Prácticas:

- ! Animación de textos y formas
- ! Realización de infografías interactivas y animadas
- ! Uso de símbolos en HYPE
- ! Animación en Publicidad y marketing
- ! Integración de animación de HYPE en HTML creado en otro editor
- ! Realización de banner publicitario
- ! Animación mediante programación: Javascript y jQuery
- ! Animación mediante programación: CSS3
- ! Recursos para animación web

CREACIÓN WEB

Programa de Prácticas:

- ! Desarrollo de un documento de definición con los objetivos y alcance de su proyecto.
- ! Realización de un prototipo de su proyecto Web.
- ! Diseño visual de su proyecto Web.
- ! Creación de la estructura básica de las páginas usando HTML5.
- ! Programación en HTML de los diferentes archivos que conforman el sitio y conexión de unos con otros.
- ! Se vincularán una o varias hojas de estilo (dependiendo de la naturaleza de cada proyecto) y se desarrollarán las clases necesarias para que el aspecto se ajuste al diseño creado con anterioridad.
- ! Responsive
- ! Diseñar y programar con HTML, CSS, y otras tecnologías de frontend, un sitio Web con funcionalidad y navegabilidad total.
- !

DISEÑO ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVILES

Programa de Prácticas:

- Planificación de desarrollo de contenidos móviles y prototipado.
- Desarrollo y pruebas de una web móvil estándar basada en WebKit.
- Desarrollo y pruebas de una web móvil estándar basada en WebKit.
- Desarrollo de Apps móviles con entornos multiplataforma: estructuración.
- Desarrollo de Apps móviles con entornos multiplataforma: integración de contenidos.
- Desarrollo de Apps móviles con entornos multiplataforma: despliegue y pruebas.
- Prototipado de una web móvil con un catálogo de servicios usando herramientas de sketching.
- Desarrollo de la web móvil (Parte I) mediante adaptación de plantillas para WebKit conformes a los estándares de contenidos móviles del W3C.
- Inicio del desarrollo de una App multimedia para iPhone e iPad.

Programa de prácticas no presenciales individuales:

- Realizar una guía-síntesis de buenas prácticas de desarrollo de páginas web móviles en términos de usabilidad según los criterios del W3C y los ofrecidos por distintos fabricantes de terminales en sus Webs para desarrolladores (Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson..., etc.).
- Proyectos móviles realizados con Codiqa. Se ha de subir el link para probarlo, en un documento que además de los datos del alumno contenga algunas capturas de pantalla.

8. BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO

1.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VÍDEO DIGITAL

Fernández, F. y Martínez, J.: *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós Ibérica, 2011.

Fernández, J.L. y Nohales, T.: *Postproducción digital: cine y vídeo no lineal*, Escuela de cine y vídeo de Andoain, 1999.

ANIMACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA

De la Cruz Heras, D.: *Flash Professional CS5, Colección Guías Prácticas*, Anaya Multimedia, 2011.

VV.AA.: *Actionscript 3.0 para Adobe Flash Professional CS5*, Anaya, 2010.

Georgenes, C. y Putney, J.: *Animación con Flash Professional CS5*, Anaya Multimedia, 2011.

CREACIÓN WEB

Schmitt, C., Trammel, M., Marcotte, E., Orchard, D. y Sominey, T.: *CSS Hojas de estilo en cascada para el diseño WEB*, Anaya Multimedia, 2006.

Galeano Gil, G., Sánchez Alonso, J.C. y Díaz Márquez, P.: *HTML. Edición revisada y actualizada*, Anaya Multimedia, 2009.

DISEÑO ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVILES

Allen, S.: *Pro Smartphone Cross-Platform Development: iPhone, Blackberry, Windows Mobile, and Android Development and Distribution*, Apress, 2010.

Stevens, C.: *Designing for the iPad: Building applications that Sell*, John Wiley & Sons, 2011.

2.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VÍDEO DIGITAL

Alten, S.R.: *El manual del audio en los medios de comunicación*, Escuela de cine y vídeo de Andoain, 2001.

ANIMACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA

VV.AA.: *Adobe Flash CS4 Professional (Diseño y Creatividad)*, Anaya Multimedia, 2009.

Moock, C.: *Essential ActionScript 3.0*, O'Reilly Media / Adobe Dev Library, 2007.

Shupe, R. Y Rosser, Z.: *Learning ActionScript 3.0 The Non-Programmer's Guide to ActionScript 3.0*, O'Reilly Media / Adobe Dev Library, 2007.

CREACIÓN WEB

King, A.B.: *Optimización de sitios web*, Anaya Multimedia, 2003.

DISEÑO ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVILES

Myer, T.: *Beginning PhoneGap*, John Wiley & Sons, 2011

4.- RECURSOS WEB DE UTILIDAD:

EDICIÓN DE IMAGEN DIGITAL

Manual completo de Photoshop en español:

http://www.ziddu.com/download/10785978/manual_photoshop_cs5_ayuda.pdf.html

http://www.todo-photoshop.com/tutorial-photoshop/tutoriales_photoshop.html

<http://www.adobe.com/designcenter/>

<http://www.psdisters.com/>

EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VÍDEO DIGITAL

<http://www.adobe.com/support/premiere/gettingstarted/>

<http://www.avid.com/ES/support/training/curriculum>

<http://library.creativecow.net/>

<http://library.creativecow.net/video-tutorials/adobeaftereffects>

<http://www.creativosonline.org/blog/50-tutoriales-de-after-effects.html>

www.video2brain.com/es/

ANIMACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA

<http://www.adobe.com/>

http://help.adobe.com/es_ES/flash/cs/using/flash_cs5_help.pdf

<http://www.adobe.com/es/exchange/>

<http://www.cristalab.com>

<http://www.forosdelweb.com/>

CREACIÓN WEB

<http://www.w3schools.com/html/default.asp> (Manual HTML)

<http://www.w3schools.com/css/default.asp> (Manual CSS)

<http://www.w3.org/TR/html401/>

<http://www.uxpanama.net/definir-un-proyecto-web/>

<http://web.tursos.com/> Tutoriales de diseño y desarrollo web

DISEÑO ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVILES

<http://developer.apple.com>

<http://mobiwebapp.eu/>

<http://www.appcelerator.com>

<http://www.w3.org/Mobile/Dev>

9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO

1.- NORMAS:

Adquieren la condición de alumno de TRACOR y la Universidad CEU San Pablo todas aquellas personas que, habiendo superado el proceso de selección hayan abonado los derechos de matrícula dentro de los plazos y condiciones acordadas.

La condición de alumno se perderá:

1. A la terminación de los estudios y la obtención del título correspondiente.
2. Por la baja voluntaria del alumno.
3. Cuando el alumno cometa las faltas que por su gravedad hayan sido sancionadas con la expulsión, como resultado de la apertura y resolución del correspondiente expediente disciplinario.
4. Por el incumplimiento de las obligaciones económicas del alumno, sin necesidad de apertura de expediente disciplinario. Todo ello sin perjuicio de las acciones legales que pudieran corresponder.