

## Guía docente

### 804048 - PBL4-M - Proyecto IV

Última modificación: 25/04/2024

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2024      **Créditos ECTS:** 6.0      **Idiomas:** Catalán, Castellano

#### PROFESORADO

---

**Profesorado responsable:** Villalba Palacin, Vicente

**Otros:** González Otero, María  
Lapaz Castillo, Dolores  
Pinel Cabello, Francisco Jose  
Villalba Palacin, Vicente

#### REQUISITOS

---

El alumno debe de cursar en paralelo al proyecto el resto de las asignaturas del semestre al que pertenezca cada proyecto o haberlas realizado anteriormente.

#### COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

---

**Específicas:**

1. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
2. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.
3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de documentos audiovisuales.

**Transversales:**

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

## METODOLOGÍAS DOCENTES

---

-Aprendizaje basado en proyectos.

Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y a los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.

Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en ese caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.

Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

---

1. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
2. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase
3. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.
4. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.
5. Trabajar como miembro de un equipo, ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección y gestión del proyecto con el fin de contribuir a desarrollar proyectos multimedia con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos y considerando los recursos disponibles.
6. Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
7. Utilizar estrategias para preparar y dar a término las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
8. Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación utilizando las estrategias y los medios adecuados.
9. Participar en el trabajo en equipo y colaborar, un vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
10. Contribuir a consolidar el equipo, planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación la distribución de tareas y la cohesión.
11. Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
12. Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
13. Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo cuenta criterios de relevancia y calidad.
14. Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir d una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados.
15. Dar a término las tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.
16. Dar a término las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que hace falta emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
17. Aplicar los conocimientos logrados a la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a término y el tiempo que hace falta dedicar y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.
18. Prever la incorporación, en todos los proyectos multimedia, de mecanismos que permitan el respeto y el ejercicio de los derechos fundamentales.



## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### Presentación del PBL IV

#### Descripción:

- 1.1. Presentación del encargo
- 1.2. Objetivos Generales y específicos
- 1.3. Creación de grupos de trabajo

#### Actividades vinculadas:

Clase de introducción teórica, elaboración de grupos y búsqueda de antecedentes.

#### Competencias relacionadas:

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.  
05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

#### Dedicación: 2h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Aprendizaje autónomo: 1h 30m



## Gestión de proyectos

### Descripción:

Gestión del proyecto.

Software para la gestión de proyecto.

Flujos de comunicación y reuniones en el desarrollo de un proyecto. Gestión de un proyecto

### Objetivos específicos:

Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase.

Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.

Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.

Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez indicados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.

Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

### Competencias relacionadas:

CEM 14.4. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de documentos audiovisuales.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

### Dedicación: 25h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

## Metodología del encargo publicitario

### Descripción:

- 2.1. Briefing
- 2.2. Plan, Naturaleza y contenido
- 2.3. Marca y conceptos afines
- 2.4. Benchmarking
- 2.5. DAFO
- 2.6. El nuevo consumidor
- 2.7. Público objetivo
- 2.8. Objetivos
- 2.9. Estrategia

### Actividades vinculadas:

Clase de introducción teórica, elaboración de grupos y búsqueda de antecedentes, clase de introducción teórica y trabajo en equipo para la selección del producto /servicio / cliente.

### Competencias relacionadas:

CEM 14.4. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de documentos audiovisuales.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

**Dedicación:** 22h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 9h

Aprendizaje autónomo: 13h 30m

## Guión

### Descripción:

- 3.1. Storyline
- 3.2. Sinopsis
- 3.3. Localizaciones
- 3.4. Personajes
- 3.5. Selección de recursos publicitarios
- 3.6. Desarrollo del perfil de personajes
- 3.7. Escaleta
- 3.8. Guión técnico
- 3.9. Guión literario
- 3.10. Storyboard y cierre del guión definitivo

### Actividades vinculadas:

Clase de introducción teórica y trabajo en equipo

### Competencias relacionadas:

CEM 14.4. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de documentos audiovisuales.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

**Dedicación:** 20h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Aprendizaje autónomo: 12h

## Realización y Montaje

### Descripción:

- 4.1. Pre-producción
- 4.2. Producción
- 4.3. Post-producción

### Actividades vinculadas:

Clase de introducción teórica y trabajo en equipo

### Competencias relacionadas:

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

### Dedicación: 80h

Grupo mediano/Prácticas: 25h

Aprendizaje autónomo: 55h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Se realizarán dos entregas del proyecto:

### PRIMERA ENTREGA Y PRESENTACIÓN ANTE CLIENTE (SEMANA 7):

Guion – 10%

Briefing, publicidad y gestión del proyecto – 20%

### SEGUNDA ENTREGA Y PRESENTACIÓN (SEMANA 14):

Producción – 15%

Posproducción – 15%

Proyecto final (20%) y memoria (10%)

Las notas del proyecto serán individuales y se dividen de la siguiente manera:

10% Guion

15% Producción

15% Posproducción

20% Briefing, publicidad y gestión del proyecto

20% Proyecto final

10% Memoria

10% Gestión, participación y actitud de aprendizaje

## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

---

La evaluación será individual. Cada estudiante tendrá sus propias notas, independientemente de las notas de los otros componentes del grupo.

Aspectos a tener en cuenta en la evaluación:

Respecto a los contenidos

- a) Guión: trabajar las diferentes etapas que componen el proceso de creación de un guión, elaboración de los documentos que integran el guión completo del audiovisual, claridad y coherencia de la planificación y el orden de los contenidos.
- b) Gestión del desarrollo del proyecto: Organización y coordinación del equipo, proceso de toma de decisiones, documentación del proyecto, diario del desarrollo del proyecto.
- c) Creatividad/Dirección de arte: capacidad de elaborar contenidos creativos y originales, coherentes con lo que se requiere para completar el proyecto. Justificación del logotipo y de la imagen general de la marca.

Respecto al desarrollo del proyecto:

- a) Organización y coordinación de los diferentes apartados del trabajo.
- b) Organización de la documentación recogida.
- c) Disponibilidad de los diarios del Proyecto (grupo e individual).
- d) Respuesta a las sugerencias de los profesores.
- e) Presentación y defensa del proyecto (memoria, presentación electrónica, etc.).

Presentación en las sesiones de evaluación

- a) Para las sesiones de evaluación los alumnos del grupo de trabajo han de preparar una presentación en formato Power Point (.ppt) para apoyar sus explicaciones.
- b) La presentación oral se repartirá entre el grupo de trabajo y en ella han de participar todos los componentes del grupo. A cualquiera de los miembros del grupo de trabajo, a título individual, se le podrá pedir que aclare aspectos relacionados con el desarrollo del Proyecto.
- c) No está permitida la lectura de textos.
- d) La presentación ha de seguir las orientaciones dadas en clase. Esta de ha de ensayar previamente, para mejorar su desarrollo y ajustarse a los tiempo establecidos.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

- Eisenstein, Serguei. Hacia una teoría del montaje. Volumen 2. Paidós, 2001.
- Alexander Ballinger. Nuevos Directores de Fotografía.
- Mike Goodridge y Tim Grieson. Dirección de fotografía cinematográfica.
- Raúl Eguizábal. Fotografía Publicitaria. 2006.
- Eduardo Bourgeot. Fotografía Publicitaria: el poder de la imagen. 2018.
- Seedon, Tony. Dirección de arte: proyectos impresos. 2010.
- Laia Blasco. Dirección de arte de productos multimedia. 2011.
- Nik Mahon. Dirección de arte: publicidad. 2010.
- Serguei, Eisenstein. Hacia una teoría del montaje. Volumen 1. 2001.
- Xesco Serrano. Creatividad Publicitaria II. 2012.
- Eduard Farran. Creatividad Publicitaria I. 2011.
- Antoni Marín . Nociones básicas del lenguaje audiovisual. 2019.
- Álvaro Gurrea. Cómo se hace un spot publicitario. 2008.