



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1r SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Alejandra Bueno

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de diversos aspectos relacionados con la producción multimedia. En esta asignatura, se abordan temas como los tipos de producción y la planificación de equipos, centrándose en la producción audiovisual con un enfoque en la preproducción, producción y postproducción, incluyendo aspectos como casting, localización, iluminación, edición y animación. Además, se exploran conceptos fundamentales en la producción musical, como estudio, grabación y edición, junto con herramientas como Ableton. También se exploran técnicas de animación, fotografía y multimedia interactiva, abarcando áreas como stopmotion, iluminación, captura de movimiento y la implementación de tecnologías como Open Frameworks en instalaciones interactivas. En resumen, esta asignatura proporciona una amplia gama de habilidades y conocimientos esenciales para la producción y creación en el ámbito multimedia.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	RA1	Desarrollar piezas multimedia completas (texto, imágenes, hardware, interacción, etc.).
	RA3	Usar diferentes plataformas y medios distintos para crear piezas multimedia.
Habilidades (COM)	CG1	Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

		los asuntos a resolver
	CG3	Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia.
	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CE13	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.
	CG18	Desarrollar soluciones para entornos interactivos digitales Multimedia basadas en sensores, "mapping" y proyección, pre y postproducción digital y tecnologías inmersivas que también se sustenten en desarrollos de estereoscopia y visualización científica.
Destrezas (H)		

Contenido de la Asignatura²

En esta asignatura se estudiará:

1. Producción multimedia
 - 1.1. Tipos de producción
 - 1.2. Equipo y Planificación
2. Producción audiovisual
 - 2.1. Preproducción: casting / localización / fotografía / atrezzo
 - 2.2. Producción: cámara / iluminación / Crhoma / continuidad / sonido
 - 2.3. Preproducción: montaje / edición / colorimetría / animación / gráficos / estabilizador / trackers
3. Producción musical
 - 3.1. Estudio / grabación / edición / espacialización / Paseos sonoros
 - 3.2. Ableton
4. Animación
 - 4.1. Stopmotion / rotoscopia / chroma / máscaras
5. Fotografía
 - 5.1. Iluminación / retrato / interiores / exteriores / producto

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

5.2. Edición / montaje

6. Multimedia interactiva e hipermedia

6.1. Captura de movimiento

6.2. Open Frameworks

6.3. Instalación interactiva

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	0
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	60
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	40	100

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:
- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- LAMARRE G., Storytelling como estrategia de comunicación, Gustavo Gili, Madrid, 2019
- GUARDIOLA, I., El ojo y la navaja: Ensayo sobre el mundo como interfaz, Arcadia, Barcelona, 2019
- ROIG A Y ALBERICH J (coord), Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos nuevas formas, Barcelona, Editorial UOC, 2005
- BYUNG-CHUL H., Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia, Taurus, Barcelona, 2022
- Brea J. L. Las tres eras de la imagen
- Quiles A. (2019) Nuevos formatos de cine digital-video interactivo, transmedia y realidad virtual
- Baigorri L. Cuerpos conectados - arte, identidad y representación en la sociedad transmedia
- Prada J. M. (2018) El ver y las imágenes en el tiempo de internet
- Sahagún J. (2022) Cómo escribir una buena historia, la creatividad literaria como motor de desarrollo personal

Bibliografía Complementaria

- Simmons M. Cómo crear una fotografía
- Dabner D. & Stewart S. (2021) Diseño gráfico, fundamentos y prácticas.
- Cladas S. (2021) La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración
- Jardi E. Pensar con imágenes
- Acaso M. El lenguaje Visual
- Sorlin P. Estética del audiovisual



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.