



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**TALLER DE CREACIÓ  
MULTIMÈDIA**

Coordinació: VASILE , FRANCESCA

Any acadèmic 2023-24

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	TALLER DE CREACIÓ MULTIMÈDIA			
<b>Codi</b>	101996			
<b>Semestre d'impartició</b>	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Comunicació i Periodisme Audiovisuals	4	OPTATIVA	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRAULA		TEORIA
	<b>Nombre de crèdits</b>	3		3
	<b>Nombre de grups</b>	1		1
<b>Coordinació</b>	VASILE , FRANCESCA			
<b>Departament/s</b>	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	Hores a l'aula: 60 hores Treball autònom (sense acompanyament del professor): 90 hores Total: 150 hores			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Català			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant. Total: 150 hores (6 crèdits).			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	6	

## Informació complementària de l'assignatura

### Informació complementària de l'assignatura

Entenent que la realització d'un projecte multimèdia requereix tant de plantejaments creatius per a la innovació com de principis estratègics per al seu desenvolupament, aquest taller està concebut a partir d'un doble marc metodològic referencial. Per una banda, inspirat en la metodologia del *Design Thinking*, aporta a l'alumnat tècniques de diagnòsi i conceptualització per a la ideació de projectes i, d'altra banda, des de la perspectiva de la Gestió de projectes, assegura la correcta formulació de la seva producció.

Metodològicament es planteja un curs basat en l'aplicació de dinàmiques creatives, la realització de prototips i la capacitat projectual dels estudiants. El taller contempla també un espai dedicat a l'orientació dels Treballs de Final de Grau especialitzats en disciplines multimèdia.

### Objectius acadèmics de l'assignatura

- O1. Reconèixer i aplicar diferents tècniques de diagnòsi de necessitats
- O2. Documentar el context i els requeriments d'un projecte multimèdia
- O3. Experimentar i avaluar idees, conceptes i solucions
- O4. Organitzar i definir formalment un projecte multimèdia
- O5. Planificar i desenvolupar un projecte multimèdia basat en requeriments específics
- O6. Comunicar i argumentar un projecte propi amb raonaments acadèmics i tècnics

### Competències

#### Bàsiques

CB2. Aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i dominar les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

#### Generals

- CG2. Desenvolupar la capacitat d'organització i la planificació.
- CG3. Aplicar els coneixements teòrics a l'activitat pràctica.
- CG6. Desenvolupar la creativitat, la innovació i la competitivitat.

#### Específiques

- CE9. Concebre, planificar i executar projectes en l'àmbit dels mitjans de comunicació en tota mena de suports.
- CE15. Desenvolupar la capacitat creativa a la realització audiovisual, multimèdia i interactiva en diferents gèneres.

#### Transversals

- CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedoria i dels entorns professionals.

Continguts fonamentals de l'assignatura

### Mòdul 1. Diagnòsi de necessitats centrades en l'usuari

- *Visual thinking* aplicat a l'exploració preliminar del problema
- Metodologies d'observació i anàlisi de necessitats del públic objectiu
- Tècniques d'investigació i documentació per al plantejament creatiu
- Definició formal del problema (*briefing* creatiu)

## Mòdul 2. Ideació de projectes multimèdia

- Estudi de casos i processos referencials
- Metodologies creatives per al desenvolupament d'idees
- Definir la forma: de la idea al prototip
- Procediments d'avaluació i testeig

## Mòdul 3. Metodologia projectual

- El disseny multimèdia com a procés projectual
- Formulació d'un projecte multimèdia
- Estratègies per a la divulgació
- Presentació i defensa del projecte

Eixos metodològics de l'assignatura

Metodològicament, l'assignatura es basa en:

- Classes magistrals: exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part del professor
- Treball en grup: activitat d'aprenentatge que s'ha de fer mitjançant la col·laboració entre els membres d'un grup
- Aprenentatge basat en problemes
- Elaboració de projectes: metodologia d'ensenyament actiu que promou l'aprenentatge a partir de la realització d'un projecte: idea, disseny, planificació, desenvolupament i avaluació del projecte
- Estudi de casos: mètode utilitzat per estudiar un individu, una institució, un problema, etc. de manera contextual i detallada
- Simulació: activitat en què, davant un cas o un problema, cada estudiant o cada grup té assignat un rol o paper segons el qual ha d'intervenir en el desenvolupament de la situació
- Pràctiques: permeten aplicar i configurar, a escala pràctica, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret
- Sessions d'acompanyament virtual: sessions de videoconferència on el professor imparteix continguts i estimula a la participació mitjançant l'eina disposada al Campus Virtual

Activitat	Descripció	Objectius	HP	HNP
Classe Magistral (M)	Classes Magistrals	O1, O2	56	
Pràctiques (P)	Activitats realitzades a l'aula i treball autònom	O3, O4, O5		44
Treballs (T)	Projectes i treball autònom	O3, O4, O5		50
Avaluació (AV)	Examen i memòria del projecte	O1, O2, O3, O4, O5	2	

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Introducció al Design Thinking	1 sessió
Fase 01. Comprendre	2 sessions
Fase 02. Definir	2 sessions

Fase 03. Idear	2 sessions
Fase 04. Prototipar	3 sessions
Fase 05. Avaluar	3 sessions
Presentació de projecte	1 sessió

## Sistema d'avaluació

La nota final de l'assignatura serà el resultat de mitjana ponderada dels blocs següents:

### Avaluació continua

Assistència a classe i participació activa (M) i seguiment del treball amb acompanyament virtual (TV) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%\*

Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

Els estudiants que combinin els seus estudis amb una feina a temps complet tenen dret a demanar avaluació alternativa en un termini de 5

dies des del començament del semestre. Per més informació, envieu un correu electrònic

a [academic@lletres.udl.cat](mailto:academic@lletres.udl.cat) o adreceu-vos a la Secretaria de la Facultat de Lletres.

### Avaluació alternativa:

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%\*

Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15% O: Objectiu. %: percentatge en la nota final

\*Per a superar l'assignatura cal aprovar totes les activitats d'aprenentatge proposades als Treballs (T)".

## Bibliografia i recursos d'informació

Aicher, Otl. (2005). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili

Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs: La Biografía*. Barcelona: Debate

Kawasaki, Guy. (2011). *El arte de cautivar*. Barcelona: Booklet.

Lamarre, Guillaume. (2018). *La vía del creativo*. Barcelona: Gustavo Gili

Lockwood, Tom. (ed.) (2009). *Design Thinking. Integrating innovation, Customer Experience, and Brand Value*. New York: Allworth Press.

Lupton, Ellen. (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: Gustavo Gili

Memelsdorff, Frank. (2004). *Rediseñar para un mundo en cambio*. Madrid: Blur Ediciones.

Moote, Idris. (2014). *Design thinking para la innovación estratégica*. Madrid: Ediciones Urano

Munari, Bruno. (2018) *Fantasía*. Barcelona: Gustavo Gili

Norman, Donald A. (2013) *The Design of Everyday Things* Cambridge: MIT Press

Pelta, Raquel. (2004). *Diseñar hoy*. Barcelona: Paidós

Rowe, Peter. (1987). *Design thinking*. Cambridge: MIT Press

Tomé, Pepe. (2011). *Connecta!* Barcelona: Libros de cabecera.

## Objectius acadèmics de l'assignatura

- O1. Reconèixer i aplicar diferents tècniques de diagnosi de necessitats
- O2. Documentar el context i els requeriments d'un projecte multimèdia
- O3. Experimentar i avaluar idees, conceptes i solucions
- O4. Organitzar i definir formalment un projecte multimèdia
- O5. Planificar i desenvolupar un projecte multimèdia basat en requeriments específics
- O6. Comunicar i argumentar un projecte propi amb raonaments acadèmics i tècnics

## Competències

### Bàsiques

CB2. Aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i dominar les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

### Generals

- CG2. Desenvolupar la capacitat d'organització i la planificació.
- CG3. Aplicar els coneixements teòrics a l'activitat pràctica.
- CG6. Desenvolupar la creativitat, la innovació i la competitivitat.

### Específiques

- CE9. Concebre, planificar i executar projectes en l'àmbit dels mitjans de comunicació en tota mena de suports.
- CE15. Desenvolupar la capacitat creativa a la realització audiovisual, multimèdia i interactiva en diferents gèneres.

### Transversals

- CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedoria i dels entorns professionals.

## Continguts fonamentals de l'assignatura

### Mòdul 1. Diagnosi de necessitats centrades en l'usuari

- *Visual thinking* aplicat a l'exploració preliminar del problema
- Metodologies d'observació i anàlisi de necessitats del públic objectiu
- Tècniques d'investigació i documentació per al plantejament creatiu
- Definició formal del problema (*briefing* creatiu)

### Mòdul 2. Ideació de projectes multimèdia

- Estudi de casos i processos referencials
- Metodologies creatives per al desenvolupament d'idees
- Definir la forma: de la idea al prototip
- Procediments d'avaluació i testeig

## Mòdul 3. Metodologia projectual

- El disseny multimèdia com a procés projectual
- Formulació d'un projecte multimèdia
- Estratègies per a la divulgació
- Presentació i defensa del projecte

## Eixos metodològics de l'assignatura

Metodològicament, l'assignatura es basa en:

- Classes magistrals: exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part del professor
- Treball en grup: activitat d'aprenentatge que s'ha de fer mitjançant la col·laboració entre els membres d'un grup
- Aprenentatge basat en problemes
- Elaboració de projectes: metodologia d'ensenyament actiu que promou l'aprenentatge a partir de la realització d'un projecte: idea, disseny, planificació, desenvolupament i avaluació del projecte
- Estudi de casos: mètode utilitzat per estudiar un individu, una institució, un problema, etc. de manera contextual i detallada
- Simulació: activitat en què, davant un cas o un problema, cada estudiant o cada grup té assignat un rol o paper segons el qual ha d'intervenir en el desenvolupament de la situació
- Pràctiques: permeten aplicar i configurar, a escala pràctica, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret
- Sessions d'acompanyament virtual: sessions de videoconferència on el professor imparteix continguts i estimula a la participació mitjançant l'eina disposada al Campus Virtual

Activitat	Descripció	Objectius	HP	HNP
Classe Magistral (M)	Classes Magistrals	O1,O2	56	
Pràctiques (P)	Activitats realitzades a l'aula i treball autònom	O3, O4, O5		44
Treballs (T)	Projectes i treball autònom	O3, O4, O5		50
Avaluació (AV)	Examen i memòria del projecte	O1, O2, O3, O4,O5	2	

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Introducció al Design Thinking	1 sessió
Fase 01. Comprendre	2 sessions
Fase 02. Definir	2 sessions
Fase 03. Idear	2 sessions
Fase 04. Prototipar	3 sessions
Fase 05. Avaluar	3 sessions
Presentació de projecte	1 sessió

## Sistema d'avaluació

La nota final de l'assignatura serà el resultat de mitjana ponderada dels blocs següents:

### Avaluació continua

Assistència a classe i participació activa (M) i seguiment del treball amb acompanyament virtual (TV) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%  
Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%\*  
Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

Els estudiants que combinin els seus estudis amb una feina a temps complet tenen dret a demanar avaluació alternativa en un termini de 5 dies des del començament del semestre. Per més informació, envieu un correu electrònic a [academic@lletres.udl.cat](mailto:academic@lletres.udl.cat) o adreceu-vos a la Secretaria de la Facultat de Lletres.

### Avaluació alternativa:

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%\*  
Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15% O: Objectiu. %: percentatge en la nota final

\*Per a superar l'assignatura cal aprovar totes les activitats d'aprenentatge proposades als Treballs (T)".

## Bibliografia i recursos d'informació

- Aicher, Otl. (2005). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs: La Biografía*. Barcelona: Debate
- Kawasaki, Guy. (2011). *El arte de cautivar*. Barcelona: Booklet.
- Lamarre, Guillaume. (2018). *La vía del creativo*. Barcelona: Gustavo Gili
- Lockwood, Tom. (ed.) (2009). *Design Thinking. Integrating innovation, Customer Experience, and Brand Value*. New York: Allworth Press.
- Lupton, Ellen. (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: Gustavo Gili
- Memelsdorff, Frank. (2004). *Rediseñar para un mundo en cambio*. Madrid: Blur Ediciones.
- Moote, Idris. (2014). *Design thinking para la innovación estratégica*. Madrid: Ediciones Urano
- Munari, Bruno. (2018) *Fantasía*. Barcelona: Gustavo Gili
- Norman, Donald A. (2013) *The Design of Everyday Things* Cambridge: MIT Press
- Pelta, Raquel. (2004). *Diseñar hoy*. Barcelona: Paidós
- Rowe, Peter. (1987). *Design thinking*. Cambridge: MIT Press
- Tomé, Pepe. (2011). *Connecta!* Barcelona: Libros de cabecera.



