



GUÍA DOCENTE 2024-2025
Diseño Pedagógico de Materiales Multimedia

1. Denominación de la asignatura:

DISEÑO PEDAGÓGICO DE MATERIALES MULTIMEDIA

Titulación

Grado en Pedagogía

Código

5901

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Dpto. de Ciencias de la Educación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Beatriz Núñez Angulo

3.b Coordinador/a de la asignatura

Beatriz Núñez Angulo

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Tercer curso, 5º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

Competencias Genéricas :

INSTRUMENTALES

T-1. Capacidad de análisis y síntesis.

*T-2. Capacidad de organización y planificación.

T-5. Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudios.

T-6. Capacidad de gestión de la información.

*T-7. Resolución de problemas.

*T-8. Toma de decisiones.

INTERPERSONALES

*T-9. Trabajo en equipo.

*T-11. Habilidades en las relaciones interpersonales.

*T-13. Razonamiento crítico.

SISTEMÁTICAS

T-15. Aprendizaje autónomo.

*T-16. Adaptación a situaciones nuevas.

T-17. Creatividad.

Competencias específicas:

*E-4:Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos adaptados a los distintos niveles del sistema educativo, en las modalidades presenciales y virtuales.

*E-6:Diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, en las modalidades presenciales y virtuales.

E-17:Asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.

E-18:Analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Que el alumnado se familiarice y adquiera destrezas con algunas de las herramientas más usuales para la creación de aplicaciones multimedia para la docencia, en forma de apoyos, etc. Creación de material didáctico, apoyándonos en software standard, que nos permita incorporar los medios multimedia más comunes y de uso habitual, en actividades educativas.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Pedagogía del aprendizaje y aplicación de Formatos multimedia en el aprendizaje. 1.1 Recursos y ayudas técnicas. 1.1.1 Para personas con deficiencia intelectual. 1.1.2 Para personas con deficiencia auditiva. 1.1.3 Para personas con deficiencia visual. 1.1.4 Para personas con trastornos de movilidad. UNIDAD DIDÁCTICA 2 “HERRAMIENTAS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE AUDIO” Tema 2.1 Introducción 2.1.1 Conceptos básicos 2.1.2 Soportes digitales de audio 2.1.3 Formatos de audio en Internet 2.1.4 Formatos de salida de audio 2.1.5 Herramientas y espacio de trabajo 2.1.6 Herramientas de control 2.1.7 Herramientas de edición. Tema 2.2 Obtención de audio 2.2.1 Obtención de audio 2.2.2 Adaptación del audio (duración, volumen, ... edición) 2.2.3 Incorporar archivo de música, retoque y edición (mezcla de archivos) 2.2.4 Incorporación de efectos de sonido (aumento de volumen, desvanecimientos etc) 2.2.5 Eliminación de ruidos de fondo. Tema 2.3 Grabación de audio 2.2.6 Creación del archivo definitivo grabado. 2.2.7 Exportación a formato final.



UNIDAD DIDÁCTICA 3

“HERRAMIENTAS MULTIMEDIA: EDICIÓN de IMAGEN”

Tema 3.1 Introducción

- 3.1.1. Material de trabajo.
- 3.1.2 Obtención de imágenes.
- 3.1.3. Tipos de imágenes.
- 3.1.4. Ordenación y estructuración de ficheros.
- 3.1.5. Exportación y tipos de formatos.
- 3.1.6. Calidad de las imágenes creadas.
- 3.1.7. Espacio de trabajo.

Tema 3.2 Creación de imágenes

- 3.2.1 Distribución del interface (Ventanas, iconos, diálogos..).
- 3.2.2 Creación de una imagen como fondo para presentaciones.
- 3.2.3 Diseño de botones e iconos para menús.
- 3.2.4 Diseño de gifs animados.
- 3.2.5 Collage.
- 3.2.6 Textos.
- 3.2.7 Superposición de imágenes.
- 3.2.8 Retoque fotográfico.
- 3.2.9 Otras aplicaciones.
- 3.2.10 Formatos de salida definitivo según sus usos (formatos de compresión).

UNIDAD DIDÁCTICA 4

“HERRAMIENTAS MULTIMEDIA: EDICIÓN DE VIDEO CONVENCIONAL”

Tema 4.1.Introducción

- 4.1.1 Material de trabajo.
- 4.1.2 Obtención y creación de ficheros de video.
- 4.1.3 Tipos de efectos a aplicar en la edición de video.
- 4.1.4 Ordenación y estructuración de ficheros.
- 4.1.5 Exportación o creación del fichero final.
- 4.1.6 Calidad de los videos creados.

Tema 4.2 Creación de un proyecto

- 4.2.1. Configuraciones de video.
- 4.2.2. Configuraciones de audio.
- 4.2.3. Integración de los componentes del proyecto.



4.2.4.Creación del proyecto.

Tema 4.3 Importación de imágenes

4.3.1.Distribución de las imágenes.

4.3.2.Agregar transiciones.

4.3.3.Introducción de textos..

4.3.4.Creación del video final.

Tema 4.4 Importación de animaciones de video

4.4.1.Recortar tramos de animaciones o videos.

4.4.2.Distribuir o reordenar los tramos anteriores.

4.4.3.Introducir textos, imágenes simples, transiciones, etc.

4.4.4.Creación del video final.

Tema 4.5 Importación y sincronización de audio

Tema 4.6 Superposición de videos y adición de imágenes

Tema 4.7 Creación de video definitivo

4.7.1.Formatos disponibles, características de éstos.

4.7.2.Salidas a fichero o a cinta de video.

4.7.3.Creación de video para internet.

4.7.4.Creación de video para CD-ROM.

4.7.5.Exportación de imágenes fijas.

4.7.6.Exportación a filmstrip para retoque fotográfico.

UNIDAD DIDÁCTICA 5

“ APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS A UN PROYECTO EDUCATIVO: MONTAJE DE MEDIOS EN SOPORTE DIGITAL (SOFTWARE AUTOR)”

Tema 5.0 Estructurado del interface de usuario

Tema 5.1 Creación de documentos nuevos

5.1.1 Fuentes para la obtención de documentos nuevos.

5.1.2 formatos, tamaño y tipos.

5.1.3 Inserción de nuevas páginas.

5.1.4 Diseño de plantillas.



Tema 5.2 Formas de visualización del los formatos definitivos.

5.2.1 Teclas rápidas.

5.2.2 Indices.

5.2.3 Marcadores.

Tema 5.3 Protección de archivos.

5.3.1 Claves de acceso.

5.3.2 Restricción de uso.

Tema 5.3 Incorporación de elementos a la aplicación

- Imágenes.

- Videos.

- Animaciones.

- Elementos 3D.

- Audio.

Tema 5.4 Creación e inserción de botones interactivos

5.4.1 Tipos de botones, propiedades y usos.

5.4.2 Interacción mediante botones (interactividd)

5.4.3 Otros elementos interactivos para la navegación.

Tema 5.5 Fondos y marcas de agua.

5.5.1 Inserción de imágenes como fondos o marcas de agua.

5.5.2 Transiciones.

Tema 5.6 Grabación final, formatos y pruebas de visualización de una aplicación multimedia finalizado.

8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=5901&auth=SAML



9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases Teóricas.	E-18, T-1,T-15	18	0	18
Clases prácticas	*E-4-6, E-18, *T-7-8-9, *T-11, *T-16, T-17	27	0	27
Exposiciones, seminarios, debates	E-18,*T-2, *T-8-9, *T-11	6	26	32
Asistencia a tutorías programadas	E-18 T-6, *T-7-8	3	8	11
Preparación de la evaluación	*E-4-6, E-18, T-1, *T-2, T-5-6	0	14	14
Realización de trabajos, informes, memorias...	*E-4-6, E-17, E-18, T-1-2, T-5-6, *T-7	0	48	48
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

Se tendrá en cuenta como referencia el Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos (<https://www.ubu.es/servicio-de-gestion-academica-0/normativa-en-gestion-academica/normativa-con-caracter-general/reglamento-de-evaluacion-de-la-universidad-de-burgos>).

Se realizará una evaluación continua mediante la ejecución y recogida de prácticas a lo largo de la asignatura. Se propondrán a su vez tareas individuales y/o en grupo para los distintos temas de la asignatura, así como un trabajo final tutorado en grupo cuyo guion se elaborará, acordará y revisará previamente. Este trabajo se defenderá de forma oral al final del semestre.

Se requerirá la realización de las actividades propuestas para cada tema, en los plazos señalados. La no presentación en estos plazos iniciales, puede bajar la puntuación de la actividad, ya que la presentación en forma y tiempo es uno de los aspectos a valorar en cada actividad. Dada su extensión en el tiempo el bloque de actividades que conformen la evaluación continua no es factible de ser repetido en una única prueba aislada para



la segunda convocatoria. Así, las tareas y los trabajos para esta segunda convocatoria, se mejorarán según los puntos indicados por los profesores.

La nota final de cada alumna o alumno se obtendrá a través de la ponderación de la calificación obtenida en los diferentes procedimientos de evaluación.

Para superar la asignatura es necesario que en la prueba de examen y en los trabajos prácticos se obtenga un mínimo de 5 puntos sobre 10.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

La Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado constará de las siguientes pruebas:

- Informe guion-presentación previa del trabajo final 30%
- Exposición Práctica 30%
- Evaluación-Trabajo final 40%

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Actividades prácticas	50 %	50 %
Asistencia y participación (Exposiciones)	20 %	20 %
Examen-Evaluación Trabajo final	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El estudiantado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua deberán solicitar por escrito a la Decana/al Decano o Directora/Director de Centro acogerse a una “Evaluación Excepcional”. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. La Decana/ el Decano o Directora/Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el procedimiento de evaluación será:

Tareas de curso40%

Evaluación de contenidos del trabajo final ... 30%

Exposición y defensa del trabajo final 30%

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la



calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Con una metodología eminentemente práctica, las clases se desarrollarán en aulas de ordenadores, apoyándonos para todas ellas en:
Pizarra y Vídeo-Proyectores
Cuaderno de trabajo y guía de prácticas.
Páginas Webs relacionadas
Bibliografía disponible en la Biblioteca
Aplicaciones interactivas en la Plataforma UBUvirtual
Así mismo el alumnado realizará, además de prácticas semanales, un trabajo por grupos tutorado a lo largo del curso. Este trabajo contendrá documentación técnica en la que haya que aplicar los conceptos tratados así como toma de decisiones, y una presentación cuidada y que se atenga a las Normas. Estarán realizados con las herramientas multimedia utilizadas durante el curso.
Todo ello apoyado por tutorías individualizadas y/o en grupo a demanda del estudiantado.

12. Calendarios y horarios:

Información disponible en la web del Grado <http://www.ubu.es/grado-en-pedagogia>

13. Idioma en que se imparte:

Castellano (Español)