



Guía Docente				
Datos Identificativos				2012/13
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia		Código	616G01027
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Carballal Mato, Adrián		Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es
Profesorado	Carballal Mato, Adrián		Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es
	Romero Cardalda, Juan Jesus			juan.romero1@udc.es
Web				
Descrición xeral	En los últimos años se ha apreciado la masiva utilización de contenido multimedia estático e interactivo dentro de la WWW. En esta asignatura se imparten los conocimiento básicos que permitirán al alumnado poder crear material multimedia mediante la aplicación Adobe Flash, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B9	Resolver problemas de forma efectiva.
B10	Mellorar a capacidade de análise.
B11	Mellorar a habilidade para o uso e a adaptación axeitada das ferramentas tecnolóxicas.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulación	
Aprenderán os fundamentos de programación e as técnicas específicas de programación empregadas na creación de contidos multimedia.	A8	B11	C3
Adquirirá a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animacións en 2D, interpolacións de movemento, presentacións multimedia, y pequenos xogos.	A2 A7	B3 B10	
Poderán xerar aplicacións multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.	A3	B4 B5 B9	

Contidos	
Temas	Subtemas



1. Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	1.1 Estruturas de programación. Pseudocódigo, Diagramas de fluxo 1.2 Variables e tipos de datos 1.3 Control de fluxo. 1.4 Estrutura dun programa. Funcións.
2. Programación con obxectos	2.1 Programación con obxectos 2.2 Manexo de contido multimedia 2.3 Programación na Web
3. Tecnoloxías Flash e ActionScript - Introducción.	3.1 Creación dun documento 3.2 Creación de contido accesible de Flash 3.3 Creación de scripts con ActionScript 3.4 Creación dunha aplicación
4. Conceptos básicos de Flash	4.1 Traballo con capas 4.2 Creación dunha interface de usuario coas ferramentas de deseño 4.3 Cómo debuxar en Flash 4.4 Creación de símbolos e instancias 4.5 Adición de animación e navegación cos botóns 4.6 Adición de texto estático, de entrada e dinámico 4.7 Adición de Son 4.8 Animacións básicas
5. Obxectos	5.1 Como crear obxectos 5.2 Clips de película 5.3 Botóns
6. ActionScript	6.1 Creación de animacións con ActionScript 6.2 Adición de interactividade con ActionScript 6.3 Manexo de eventos principais (teclas, rato) 6.4 Traballo con xerarquías de Clips de vídeo 6.5 Aleatoriedade e colisións
7. Creación de videoxogos	7.1 Pacman 7.2 Space Invaders 7.3 Car Crash

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	10	0	10
Traballos tutelados	7	35	42
Prácticas de laboratorio	28	56	84
Presentación oral	3	0	3
Proba obxectiva	1	0	1
Atención personalizada	10	0	10
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado			

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio
Prácticas de laboratorio	Creación de interpolaciones. Manejo de efectos básicos. Creación de símbolos y tipos de texto. Publicación de animaciones estáticas. Aprendizaje de metodología de animacion interactiva. Creación de juegos en Flash.
Presentación oral	Presentación dos traballos individuais



Proba obxectiva	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e practicos.
-----------------	--

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguemento dos proxectos e prácticas propostas

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	Prueba relacionada con los conocimientos de la asignatura	50
Prácticas de laboratorio	Realización de dos practicas obligatorias donde se pondrán en practica los conocimientos adquiridos.	20
Traballos tutelados	Creación de un videojuego	30

Observacións avaliación
&lt;p&gt; Para aprobar a asignatura é imprescindible acadar unha nota mínima tanto na parte teórica como na práctica. Esta nota mínima será de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos. También es necesarios entregar las dos practicas obligatorias.&lt;p&gt;

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Obradoiro de creación multimedia/616G01038
Materias que continúan o temario
Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003
Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías