



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Carballal Mato, Adrián	Correo electr3nico	adrian.carballal@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electr3nico	adrian.carballal@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral	En los últimos años se ha apreciado la masiva utilizaci3n de contenido multimedia estático e interactivo dentro de la WWW. En esta asignatura se imparten los conocimientos básicos que permitirán al alumnado poder crear material multimedia mediante la aplicaci3n Adobe Flash, incluyendo la creaci3n de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Aprenderán os fundamentos de programaci3n e as técnicas específicas de programaci3n empregadas na creaci3n de contidos multimedia.	A8	B3 B8	C3
Adquirirá a destreza técnica para utilizar ferramentas de creaci3n multimedia para a realizaci3n de animaci3ns en 2D, interpolaci3ns de movemento, presentaci3ns multimedia, e pequenos xogos.	A2 A3 A7	B3	
Poderán xerar aplicaci3ns multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.	A3	B4 B5 B9	
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas línguas oficial.		B6 B7	
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, a suas alternativas, as suas fortalezas e a suas problemáticas.			C2 C4
Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporaci3n ó tecido empresarial relacionado coa área.		B3 B5	C1

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Fundamentos de Programaci3n Multimedia - Introducci3n	1.1 Estructuras de programaci3n. Pseudocódigo, Diagramas de fluxo 1.2 Variables e tipos de datos 1.3 Control de fluxo. 1.4 Estructura dun programa. Funci3ns.



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	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A8 C1 C3	10	0	10
Traballos tutelados	A3 B3 C2	7	35	42
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	28	56	84
Presentación oral	B4 B6 B7	3	0	3
Proba obxectiva	B5 B9 C2	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 interpolacións. Manejo de efectos básicos. Creación de símbolos e tipos de texto. Publicación de animacións estáticas. Aprendizaxe de metodoloxía de animación interactiva. Creación de xogos en 2D.
Presentación oral	Presentación dos traballos individuais
Proba obxectiva	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e prácticos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Traballos tutelados	Os alumnos crearán un videoxogo como practica da asignatura. Como parte dos traballos tutelados, os alumnos farán un seguimento durante o curso onde aplicarán os coñecementos adquiridos na clases de teoría e practicas no desenvolvemento de seu proxecto. O alumnado irá realizando en distintas fases os seus proxectos: deseño conceptual, deseño estrutural e desenvolvemento tecnolóxico.
---------------------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 B3 C2	Creación de un videoxogo	30
Proba obxectiva	B5 B9 C2	Prueba relacionada con los conocimientos de la asignatura	60
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	Realización de dos practicas obligatorias donde se pondrán en practica los conocimientos adquiridos.	10

Observacións avaliación
É necesario entregar as dúas practicas obligatorias para ir ó examen teórico. Para aprobar a asignatura é imprescindible acadar unha nota mínima tanto na parte teórica como no traballo tutelado de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos. O traballo tutelado (3 puntos sobre o total) non é obrigatorio.

Fontes de información	
<b>Bibliografía básica</b>	- Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill- Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? Paraninfo- Manual Imprescindible de Flash MX - Antonio Paniagua Navarro ? Anaya Multimedia- ActionScript para Flash MX - Lazaro Issi Camy ? Anaya Multimedia- Macromedia Flash 5 - Darrel Plant y Robert Cleveland ? Prentice Hall- Flash 5 (Guía Práctica para usuarios) - Claudio Hernández ? Anaya Multimedia Proporcionaráselle tamén os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e dixital.
<b>Bibliografía complementaria</b>	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendacións
<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003 Informática audiovisual/616G01008
<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
<b>Materias que continúan o temario</b>
Obradoiro de creación multimedia/616G01038
<b>Observacións</b>

(\*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