



Guía docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Herramientas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinador/a	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción general	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 conocimientos 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 / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B7	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje			Competencias / Resultados del título
Aprenderán los fundamentos de programación y las técnicas específicas de programación empleadas en la creación de contenidos multimedia.	A8	B3 B8	C3



Adquirirán la destreza técnica para utilizar herramientas de creación multimedia para la realización de animaciones en 2D, interpolaciones de movimiento, presentaciones multimedia, y pequeños juegos	A2 A3 A7	B3	
Poderán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imáxenes, que podrán 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 incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.		B3 B5	C1

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	1.1 Estructuras de programación. Pseudocódigo, Diagramas de flujo 1.2 Variables y tipos de datos 1.3 Control de flujo. 1.4 Estructura de un programa. Funciones.
2. Contenido Multimedia	2.1 Programación con objetos 2.2 Manejo de contenido multimedia 2.3 Programación en la Web
3. Tecnologías Flash y ActionScript - Introducción.	3.1 Creación de un documento 3.2 Creación de contido accesible de Flash 3.3 Creación de scripts con ActionScript 3.4 Creación de una aplicación
4. Conceptos básicos de Flash	4.1 Trabajo con capas 4.2 Creación de una interfaz de usuario con las herramientas de diseño 4.3 Cómo dibujar en Flash 4.4 Creación de símbolos e instancias 4.5 Adición de animación y navegación con botones 4.6 Adición de texto estático, de entrada e dinámico 4.7 Adición de sonido 4.8 Animacións básicas
5. Objetos	5.1 Como crear objetos 5.2 Clips de película 5.3 Botones
6. Introducción a ActionScript	6.1 Creación de animaciones con ActionScript 6.2 Adición de interactividad con ActionScript 6.3 Manejo de eventos principales (teclas, ratón) 6.4 Trabajo con jerarquías de Clips de vídeo 6.5 Aleatoriedad y colisiones
7. Creación de videojuegos	7.1 Pacman 7.2 Space Invaders 7.3 Car Crash

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales



Sesión magistral	A7 A8 C1 C3	10	0	10
Trabajos 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
Prueba objetiva	B5 B9 C2	1	0	1
Atención personalizada		10	0	10

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la asignatura
Trabajos tutelados	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las 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 animación interactiva. Creación de juegos en Flash.
Presentación oral	Presentación de los trabajos individuales
Prueba objetiva	Prueba de evaluación de los conocimientos teóricos y prácticos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Trabajos tutelados	Seguimiento de los proyectos y las prácticas propuestas

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Trabajos tutelados	A3 B3 C2	Creación de un videojuego	30
Prueba objetiva	B5 B9 C2	Prueba relacionada con los conocimientos de la asignatura	60
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	Realización de dos prácticas obligatorias donde se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos.	10

Observación evaluación
<p>É necesario entregar as dúas prácticas obligatorias para ir ó examen teórico.</p> <p>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.</p> <p>O traballo tutelado (3 puntos sobre o total) non é obrigatorio.</p>

Fuentes de información	
Básica	- 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.
Complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendacións	
Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente	
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003	
Informática audiovisual/616G01008	



Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Taller de creación multimedia/616G01038
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías