



Guía Docente			
Datos Identificativos			2018/19
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia	Código	616G01027
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual		
Descriptores			
Ciclo	Período	Curso	Tipo
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria
Idioma	Galego		
Modalidade docente	Presencial		
Prerrequisitos			
Departamento	Computación		
Coordinación	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es
Profesorado	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es
Web			
Descripción 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 Animate, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.		

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A2	Crear productos audiovisuais.
A3	Xestionar proxetos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e producción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
B3	Que os estudiantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudiantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudiantes desenvolvesen aquellas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Aprenderán os fundamentos de programación e as técnicas específicas de programación empregadas na creación de contidos multimedia.		A8 B3 B8	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 A3 A7	B3	
Poderán xerar aplicacións multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.	A3	B4 B5 B9	
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na lingua técnica como nas línguas oficiais.		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

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 - Introdución.	3.1 Creación dun documento 3.2 Creación de contido accesible 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 Animate 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	Horas presenciais	Horas non presenciais / trabalho 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	Descripción
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 animación interactiva. Creación de juegos en 2D.
Presentación oral	Presentación dos traballos individuais
Proba obxectiva	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e prácticos.

Atención personalizada

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

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Traballos tutelados	A3 B3 C2	Creación dun videoxogo	50
Proba obxectiva	B5 B9 C2	Proba relacionada cos fundamentos teóricos e prácticos da materia.	50

Observacións avaliación

É necesario entregar as duas prácticas obligatorias para ir ó examen teórico.

Para aprobar a asignatura é imprescindible acadar unha nota mínima tanto na parte teórica como no trabalho tutelado de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill- Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? ParaninfoProporcionaráselle tamén os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e digital.
Bibliografía complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado.Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003

Informática audiovisual/616G01008

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Obradoiro de creación multimedia/616G01038



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