



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
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				
Descrición xeral	<p>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 Animate, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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, e 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 linguaxe técnica como nas linguas oficial.		B6 B7	
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, a súas alternativas, as súas fortalezas e a súas 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 Estructuras de programación. Pseudocódigo, Diagramas de fluxo 1.2 Variables e tipos de datos 1.3 Control de fluxo. 1.4 Estructura 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.	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 5.1 Como crear obxectos 5.2 Clips de película 5.3 Botóns
6. ActionScript	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 y 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 nas clases de teoría e practicas no desenvolvemento do 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 dun videoxogo	50
Proba obxectiva	B5 B9 C2	Proba relacionada cos fundamentos teóricos e prácticos da materia.	50

Observacións avaliación
É necesario entregar as dúas practicas obrigatorias 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.

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 ? Paraninfo Proporcionaráselle tamén os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e dixital.
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 recomenda 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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías