



| Guía docente          |  |                    |   |          |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |   | 2019/20  |
| 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                | Gallego  |                    |   |          |
| Modalidad docente     | Presencial   |                    |   |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |   |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación  |                    |   |          |
| Coordinador/a         | Carballal Mato, Adrián   | Correo electrónico | adrian.carballal@udc.es                           |          |
| Profesorado           | Carballal Mato, Adrián<br>Santos Del Riego, Antonino   | Correo electrónico | adrian.carballal@udc.es<br>antonino.santos@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 del título |   |
|-------------------------|---|
| Código                  | Competencias 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                      |   |
| 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 del título |
| Aprenderán los fundamentos de programación y las técnicas específicas de programación empleadas en la creación de contenidos multimedia. | A8 | B3<br>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<br>A3<br>A7 | B3             |          |
| Poderán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imáxenes, que podrán distribuírse en forma de sitio web  | A3             | B4<br>B5<br>B9 |          |
| Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas línguas oficial.  |                | B6<br>B7       |          |
| Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, a suas alternativas, as suas fortalezas e a suas problemáticas.   |                |                | C2<br>C4 |
| Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.  |                | B3<br>B5       | C1       |

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

| Planificación            |              |                    |  |               |
|--------------------------|--------------|--------------------|--|---------------|
| Metodoloxías / pruebas   | Competencias | Horas presenciales | Horas no presenciales / 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

| Metodologías             |   |
|--------------------------|---|
| Metodologías             | Descripción   |
| 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 animaciones multimedia. |
| Presentación oral        | Presentación de los trabajos individuales   |
| Prueba objetiva          | Prueba de evaluación de los conocimientos teóricos y prácticos.   |

| Atención personalizada |   |
|------------------------|---|
| Metodologías           | Descripción   |
| Trabajos tutelados     | Seguimiento de los proyectos y las prácticas propuestas |

| Evaluación         |              |   |              |
|--------------------|--------------|---|--------------|
| Metodologías       | Competencias | Descripción   | Calificación |
| Trabajos tutelados | A3 B3 C2     | Proyecto tutelado   | 50           |
| Prueba objetiva    | B5 B9 C2     | Prueba relacionada con los conocimientos de la asignatura | 50           |

| Observaciones evaluación   |
|--|
| É necesario entregar as duas practicas obligatorias para ir ó examen teórico.<br>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. |

| Fuentes de información |  |
|------------------------|--|
| <b>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<br>Proporcionaráselle tamén os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e dixital. |
| <b>Complementaria</b>  | Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.  |

| Recomendaciones   |
|---|
| <b>Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente</b>                                      |
| Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003<br>Informática audiovisual/616G01008 |
| <b>Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente</b>   |
|   |
| <b>Asignaturas que continúan el temario</b>   |
| Taller de creación multimedia/616G01038   |
| <b>Otros comentarios</b>  |
|   |



(\*) 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