



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nos últimos anos apreciouse a masiva utilización de contido multimedia estático e interactivo dentro da WWW. Nesta materia impártese o coñecemento básicos que permitirán ao alumnado poder crear material multimedia mediante a aplicación Adobe Animate, incluíndo a creación de banners publicitarios, videoxogos e contido interactivo.			
Plan de continxencia	1. Modificación nos contidos: Non se modificarán os contidos da materia 2. Metodoloxías *Metoloxías docentes que se manteñen: Sesión maxistral Traballos tutelados *Metodoloxías docentes que se modifican: Prácticas de laboratorio: realizaranse a través de ferramentas TIC con sesións online 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizarase a ferramenta Moodle con normalidade, engadindo todo o material necesario para poder desenvolver con normalidade o curso. Tamén se empregará a ferramenta Microsoft Teams para realizar reunión semanais mantendo o horario de materia. Ademais, terán lugar a través desta ferramenta as titorías semanais colectivas e individuais que se acorde co alumnado. 4. Modificacións na avaliación: Non se realizarán modificacións na avaliación 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense o material de referencia empregado			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
B3	Que os estudantes 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 estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas 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 implanter solucións 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 enfrontarse.
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 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. 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. Tecnoloxías de animación	2.1 Creación dun documento 2.2 Creación de contido accesible 2.3 Construción de código de programación orientado á animación 2.4. Creación dunha animación interactiva
3. Conceptos básicos de animación 2D	3.1. Traballo con capas 3.2. Creación dunha interface de usuario coas ferramentas de deseño 3.3. Emprego das ferramentas de debuxo 3.4. Creación de símbolos e instancias 3.5. Adición de animación e navegación con botóns 3.6. Adición de texto estático e dinámico 3.7. Adición de son 3.8. Animacións básicas



4. Programación orientada a animación	4.1. Introducción de programación orientada á creación de animacións 4.2. Adición de interactividade 4.3. Manexo de eventos principais 4.4. Traballo con xerarquías 4.5. Aleatoriedade e colisións
---------------------------------------	--

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 B9 B8 C4	28	56	84
Presentación oral	B4 B5 B6 B7	4	0	4
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	Presentación dos temas máis teóricos da materia (PRESENCIAL)
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio (ONLINE)
Prácticas de laboratorio	Creación de animacións 2D. Manexo dos efectos básicos. Creación de símbolos e tipos de texto. Publicación de animacións. Aprendizaxe da metodoloxía de animación interactiva. Creación de xogos 2D. (PRESENCIAL)
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos (ONLINE)

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Como parte dos traballos tutelados, os alumnos farán un seguimento durante ó 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	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 B3 C2	Traballos baseados nos coñecementos adquiridos na materia e realizados co seguimento do docente	80
Prácticas de laboratorio	A2 B9 B8 C4	Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura	20

Observacións avaliación
Para aprobar a asignatura é imprescindible entregar todos os traballos tutelados e acadar unha nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto nos traballos tutelados como nas prácticas de laboratorio.

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