



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Ferramentas de creación multimedia | Código | 616G01027 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descritores | | | | |
| 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 impártense 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 | <p>1. Modificación nos contidos: Non se modificarán os contidos da materia</p> <p>2. Metodoloxías *Metoloxías docentes que se manteñen: Sesión maxistral Traballos tutelados</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican: Prácticas de laboratorio: realizaranse a través de ferramentas TIC con sesións online</p> <p>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.</p> <p>4. Modificacións na avaliación: Non se realizarán modificacións na avaliación</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense o material de referencia empregado</p> | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A2 | Crear produtos audiovisuais. |
| 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 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 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. 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. 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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías