



Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Multimedia Creation Tools	Code	616G01027		
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	2nd four-month period	Third	Obligatory	6	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación				
Coordinador	Rodríguez Fernández, Nereida	E-mail	nereida.rodriquezf@udc.es		
Lecturers	Rodríguez Fernández, Nereida Santos López, Iria María	E-mail	nereida.rodriquezf@udc.es iria.santos@udc.es		
Web					
General description	Nos últimos anos apreciouse a masiva utilización de contido multimedia estático e interactivo dentro da WWW. Nesta materia impártense coñecementos básicos que permitirán ao alumnado crear material multimedia, incluíndo a creación de banners publicitarios, videoxogos e contido interactivo.				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results		
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 línguas oficial.		B6 B7	
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.			C2 C4
Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.		B3 B5	C1

Contents	
Topic	Sub-topic
Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	Estructuras de programación. Pseudocódigo, diagramas de fluxo. Variables e tipos de datos. Control de fluxo. Estrutura dun programa. Funcións.
Tecnoloxías de animación e pequenos xogos	Creación dun documento. Creación de contido accesible. Construción de código de programación orientado a pequenos xogos. Creación dunha animación interactiva. Creación dun videoxogo 2D.
Conceptos básicos de animación 2D	Traballo con capas. Creación dunha interfaz de usuario coas ferramentas de deseño. Emprego das ferramentas de debuxo. Creación de símbolos e instancias. Adición de animación e navegación con botóns. Adición de texto estático e dinámico. Adición de son. Animacións básicas.
Programación orientada a videoxogos 2D	Introdución de programación. Adición de interactividade. Manexo de eventos principais. Traballo con xerarquías. Aleatoriedade e colisións.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A7 A8 C1 C3	14	5	19
Supervised projects	A3 B3 C2	10	25	35
Laboratory practice	A2 B8 B9 C4	30	45	75
Objective test	B5 B9 C2	4	4	8
Oral presentation	B4 B5 B6 B7	2	1	3
Personalized attention		10	0	10

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies



Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Presentación dos temas máis teóricos da materia.
Supervised projects	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio.
Laboratory practice	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.
Objective test	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e prácticos.
Oral presentation	Presentacións de traballos e proxectos.

Personalized attention

Methodologies	Description
Supervised projects	Seguemento dos proxectos e as prácticas propostas.
Objective test	

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Supervised projects	A3 B3 C2	Traballos baseados nos coñecementos adquiridos na materia e realizados co seguimento do docente	40
Laboratory practice	A2 B8 B9 C4	Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura	20
Objective test	B5 B9 C2	Proba relacionada cos coñecementos adquiridos na materia.	40

Assessment comments

Para aprobar a materia é imprescindible entregar as prácticas de laboratorio e traballo tutelado, e acadar unha nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto neles como na proba obxectiva.

PLAXIO: A realización

fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto cos profesores da materia para posibilitar a realización das tarefas fora da organización habitual da materia.

Sources of information

Basic	- Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill- Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? Paraninfo Proporcionaráselles tamén aos alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Complementary	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Technological Foundations of the Audiovisual Media/616G01003
Audiovisual Computer Science/616G01008
Development of Web and Video Content/616G01017

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus



Advanced Web Design Tools/616G01036

Multimedia Creation Workshop/616G01038

Other comments

Para axudar a conseguir un entorno inmediato sostible, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático.- Realizaranse a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimílos.Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase no entorno para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.Deberanse detectar situacións de discriminación e proporcionaranse accións e medidas para corríxilas.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria. Recomendase ao alumnado, para un aproveitamento óptimo da materia, un seguimento activo das clases así como participar nas distintas actividades e o uso da atención personalizada para a resolución das dúbidas ou cuestións que lle podan xurdir.

(*The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.