



Guía Docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Ferramentas de creación multimedia		Código	616G01027
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
	Santos López, Iria María		iria.santos@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A2	Crear productos 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 implanter 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 / 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, as 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
Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	Estruturas 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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A8 C1 C3	14	5	19
Traballos tutelados	A3 B3 C2	10	25	35
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	30	45	75
Proba obxectiva	B5 B9 C2	4	4	8
Presentación oral	B4 B5 B6 B7	2	1	3
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.



Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio.
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.
Proba obxectiva	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e prácticos.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguemento dos proxectos e as prácticas propostas.
Proba obxectiva	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 B3 C2	Traballos baseados nos coñecementos adquiridos na materia e realizados co seguimento do docente	40
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura	20
Proba obxectiva	B5 B9 C2	Proba relacionada cos coñecementos adquiridos na materia.	40

Observacións avaliación
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.

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 ? ParaninfoProporcionaráselles tamén aos alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou 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	
Informática para a creación de web e vídeo/616G01017	
Materias que se recomenda cursar simultaneamente	
Materias que continúan o temario	
Ferramentas web avanzadas/616G01036	
Obradoiro de creación multimedia/616G01038	



Observacións

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. Incorporárase 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 corrixilas. 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.

(*)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