



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Herramientas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida Santos López, Iria María	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es iria.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 crear material multimedia, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados del título
Aprenderán los fundamentos de programación y las técnicas específicas de programación empleadas en la creación de contenidos multimedia.			A8 B3 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 B3 A3 A7



Podrán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imágenes, que podrán distribuírse en forma de sitio web.	A3	B4 B5 B9	
Aprenderán las terminologías adecuadas tanto en lenguaje técnica como en lenguas oficiales.		B6 B7	
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, su fortalezas y sus debilidades.			C2 C4
Dotar de capacidades de emprendimiento e incorporación al tejido empresarial relacionado con el área.		B3 B5	C1

Contenidos	
Tema	Subtema
Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	Estructuras de programación. Pseudocódigo, diagramas de flujo. Variables y tipos de datos. Control de flujo. Estructura de un programa. Funciones.
Tecnologías de animación y pequeños juegos	Creación de un documento. Creación de contenido accesible . Construcción de código de programación orientado a pequeños juegos. Creación de una animación interactiva. Creación de un videojuego 2D.
Conceptos básicos de animación 2D	Trabajo con capas. Creación de una interfaz de usuario con las herramientas de diseño. Empleo de las herramientas de dibujo. Creación de símbolos e instancias. Adicción de animación y navegación con botones. Adicción de texto estático y dinámico. Adicción de sonido. Animaciones básicas.
Programación orientada a videoxogos 2D	Introducción de programación. Adicción de interactividad. Manejo de eventos principales. Trabajo con gerarquías. Aleatoriedad y colisiones.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A8 C1 C3	14	5	19
Trabajos tutelados	A3 B3 C2	10	25	35
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	30	45	75
Prueba objetiva	B5 B9 C2	4	4	8
Presentación oral	B4 B5 B6 B7	2	1	3
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 materia.



Trabajos tutelados	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Creación de animaciones 2D. Manejo de los efectos básicos. Creación de símbolos y tipos de texto. Publicación de animaciones. Aprendizaje de la metodología de animación interactiva. Creación de juegos 2D.
Prueba objetiva	Prueba de evaluación de los conocimientos teóricos y prácticos.
Presentación oral	Presentaciones de trabajos y proyectos.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Prueba objetiva	Seguimiento de los proyectos y las prácticas propuestas.

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A3 B3 C2	Trabajos basados en los conocimientos adquiridos en la asignatura y realizados con el seguimiento del docente	40
Prácticas de laboratorio	A2 B8 B9 C4	Ejercicios realizados en las clases prácticas de la asignatura	20
Prueba objetiva	B5 B9 C2	Prueba relacionada con los conocimientos adquiridos en la asignatura.	40

### Observaciones evaluación

<p>Para aprobar la materia es imprescindible entregar las prácticas de laboratorio y trabajo tutelado, y acadar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto en ellos como en la prueba objetiva.</p> <p>PLAGIO: La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a convocatoria extraordinaria.</p> <p>ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.</p>
--

### 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 Proporcionaráselles tamén aos alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
<b>Complementaria</b>	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003  
 Informática audiovisual/616G01008  
 Informática para la creación de web y vídeo/616G01017

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

#### Asignaturas que continúan el temario



Herramientas web avanzadas/616G01036

Taller de creación multimedia/616G01038

## Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega

de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlosSe debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se

debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos

relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos

personales y profesionales.Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.Se

trabaja para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas,

y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de

respeto e igualdad.Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.Se

facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas,

sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a

un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria. Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un

seguimiento activo de las clases así como participar en las distintas

actividades y el uso de la atención personalizada para la resolución de las

dudas o cuestiones que le puedan surgir.

**(\*) 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**