



Guía Docente				
Datos Identificativos			2023/24	
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	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Santos López, Iria María		Correo electrónico	iria.santos@udc.es
Profesorado	Santos López, Iria María		Correo electrónico	iria.santos@udc.es
	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo			matias.villanueva@udc.es
Web	https://comunicacion.udc.es/gl/materias/ferramentas-de-creaci%C3%B3n-multimedia			
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.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
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.
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	
Poderán xerar aplicacións multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.		A2	B8
		A7	
		A8	
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.			C2 C3 C4
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 A7	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	Conceptos básicos de repaso introductorio.
Fundamentos de programación	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 C3	14	5	19
Traballos tutelados	A2 A7 A8 B8	10	25	35
Prácticas de laboratorio	A2 B8 C4	30	45	75
Proba obxectiva	C2	4	4	8
Presentación oral	A8 A7 B8 C2 C3 C4	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
Proba obxectiva	Seguemento dos proxectos e as prácticas propostas.
Traballos tutelados	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A8 A7 B8 C2 C3 C4	Proba obxectiva do traballo tutelado (incluíndo entrega de Memoria final).	20
Proba obxectiva	C2	Proba relacionada cos coñecementos adquiridos na materia.	40



Prácticas de laboratorio	A2 B8 C4	Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura.	20
Traballos tutelados	A2 A7 A8 B8	Traballos baseados nos coñecementos adquiridos na materia e realizados co seguimento do docente.	20

Observacións avaliación

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

PLAXIO: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

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 ? Paraninfo Proporcionaráselle tamén ao alumnado 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

Comunicación oral e escrita/616G01001
Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003
Informática audiovisual/616G01008
Publicidade audiovisual/616G01012
Comunicación corporativa/616G01013
Audio/616G01016
Informática para a creación de web e vídeo/616G01017
Guión/616G01018
Teoría e práctica da edición e a montaxe/616G01023

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Estratexias de comunicación multimedia/616G01035
Ferramentas web avanzadas/616G01036
Videoxogos/616G01037
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 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 seguemento 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