



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Herramientas de creación multimedia		Código	616G01027
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	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			
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 conocimiento básicos que permitirán al alumnado crear material multimedia, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.			

Competencias del título

Código	Competencias del título
A2	Crear productos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
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.
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 del título		
Podrán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imágenes, que podrán distribuirse en forma de sitio web.	A2 A7 A8	B8	
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, su fortaleza y sus debilidades.			C2 C3 C4
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 A7		

Contenidos

Tema	Subtema
Introducción	Conceptos básicos de repaso introductorio.
Fundamentos de programación	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. Adición de animación y navegación con botones. Adición de texto estático y dinámico. Adición de sonido. Animaciones básicas.
Programación orientada a videoxogos 2D	Introducción de programación. Adición de interactividad. Manejo de eventos principales. Trabajo con gerarquías. Aleatoriedad y colisiones.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A8 C3	14	5	19
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 B8	10	25	35
Prácticas de laboratorio	A2 B8 C4	30	45	75
Prueba objetiva	C2	4	4	8
Presentación oral	A8 A7 B8 C2 C3 C4	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
Prueba objetiva	Seguimiento de los proyectos y las prácticas propuestas.
Trabajos tutelados	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Presentación oral	A8 A7 B8 C2 C3 C4	Prueba objetiva del trabajo tutelado (incluyendo entrega de Memoria final).	20
Prueba objetiva	C2	Prueba relacionada con los conocimientos adquiridos en la asignatura.	40



Prácticas de laboratorio	A2 B8 C4	Ejercicios realizados en las clases prácticas de la asignatura	20
Trabajos tutelados	A2 A7 A8 B8	Trabajos basados en los conocimientos adquiridos en la asignatura y realizados con el seguimiento del docente	20

Observaciones evaluación

Para aprobar la materia es imprescindible entregar todas las prácticas de laboratorio y el trabajo tutelado, y acadar una nota mínima de 4 puntos

sobre un máximo de 10 puntos tanto en ellos como en la prueba objetiva. La presentación oral del trabajo tutelado es obligatoria.

PLAGIO: La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

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.

Fuentes de información

Básica	- Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill- Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? ParaninfoProporcionaráselle también documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado.Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación oral y escrita/616G01001
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003
Informática audiovisual/616G01008
Publicidad audiovisual/616G01012
Comunicación corporativa/616G01013
Audio/616G01016
Informática para la creación de web y vídeo/616G01017
Guión/616G01018
Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Estrategias de comunicación multimedia/616G01035
Herramientas web avanzadas/616G01036
Videojuegos/616G01037
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 trabajará para identificar y modificar perjuicios 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