



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| Asignatura (*) | Ferramentas de creación multimedia | Código | 616G01027 | |
| Titulación | Grao en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descritores | | | | |
| 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 Villanueva Sampayo, Matías Abelardo | Correo electrónico | iria.santos@udc.es 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 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 | 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 | <p>Creación dun documento.</p> <p>Creación de contido accesible.</p> <p>Construción de código de programación orientado a pequenos xogos.</p> <p>Creación dunha animación interactiva.</p> <p>Creación dun videoxogo 2D.</p> |
| Conceptos básicos de animación 2D | <p>Traballo con capas.</p> <p>Creación dunha interfaz de usuario coas ferramentas de deseño.</p> <p>Emprego das ferramentas de debuxo.</p> <p>Creación de símbolos e instancias.</p> <p>Adición de animación e navegación con botóns.</p> <p>Adición de texto estático e dinámico.</p> <p>Adición de son.</p> <p>Animacións básicas.</p> |
| Programación orientada a videoxogos 2D | <p>Introdución de programación.</p> <p>Adición de interactividade.</p> <p>Manexo de eventos principais.</p> <p>Traballo con xerarquías.</p> <p>Aleatoriedade e colisións.</p> |

| 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 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 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