



Guía docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Herramientas de creación multimedia	Código	616G01027	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
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	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	matias.villanueva@udc.es	
Profesorado	Villanueva Sampayo, Matías Abelardo	Correo electrónico	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 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.
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 / Resultados del título	
Podrán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imágenes, que podrán distribuirse en forma de sitio web.		A2	B8
		A7	
		A8	
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	
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, sus fortalezas y sus debilidades.			C2
			C3
			C4

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.



Tecnoloxías de animación e pequenos xogos	<p>Creación de un documento.</p> <p>Creación de contido accesible.</p> <p>Construción de código de programación orientado a pequenos xogos.</p> <p>Creación de una animación interactiva.</p> <p>Creación de un videoxogo 2D.</p>
Conceptos básicos de animación 2D	<p>Traballo con capas.</p> <p>Creación de una interfaz de usuario con as ferramentas de deseño.</p> <p>Emprego de as 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 sonido.</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 gerarquías.</p> <p>Aleatoriedade e colisións.</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A8	14	5	19
Traballo tutelado	A2 B8 C2 C3 C4	10	25	35
Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8 B8 C3	30	45	75
Proba obxectiva	A7 A8 C2 C4	4	4	8
Presentación oral	A2 B8 C2 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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la materia.
Traballo tutelado	Proyectos propostos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Creación de animacións 2D. Manexo de los efectos básicos. Creación de símbolos e tipos de texto. Publicación de animacións. Aprendizaxe de la metodoloxía de animación interactiva. Creación de xogos 2D.
Proba obxectiva	Proba de avaliación de los conocimientos teóricos e prácticos.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Proba obxectiva	Seguimento de los proyectos e las prácticas propostadas.
Traballo tutelado	

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Proba obxectiva	A7 A8 C2 C4	Proba relacionada con los conocimientos adquiridos en la asignatura.	40



Trabajos tutelados	A2 B8 C2 C3 C4	Trabajos basados en los conocimientos adquiridos en la asignatura y realizados con el seguimiento del docente	20
Presentación oral	A2 B8 C2 C4	Prueba objetiva del trabajo tutelado (incluyendo entrega de Memoria final).	20
Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8 B8 C3	Ejercicios realizados en las clases prácticas de la asignatura	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.

Todos los aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

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 ? Paraninfo Proporcionaráselle tamén ao alumnado 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



<p>Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:</p><div>- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático</div><div>- Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos</div><div>
</div><div>Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.</div><div>Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.</div><div>
</div><div>Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.</div><div>Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.</div><div>Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.</div><div>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. </div><div>
</div><div>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.</div>

(*) 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