



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@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 poder crear material multimedia mediante la aplicación Adobe Flash, incluyendo la creación de banners publicitarios, videojuegos y contenido interactivo.			
Plan de contingencia	<p>1. Modificación nos contidos: Non se modificarán os contidos da materia</p> <p>2. Metodoloxías *Metoloxías docentes que se manteñen: Sesión maxistral Traballos tutelados</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican: Prácticas de laboratorio: realizaranse a través de ferramentas TIC con sesións online</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Utilizarase a ferramenta Moodle con normalidade, engadindo todo o material necesario para poder desenvolver con normalidade o curso. Tamén se empregará a ferramenta Microsoft Teams para realizar reunións semanais mantendo o horario de materia. Ademais, terán lugar a través desta ferramenta as titorías semanais colectivas e individuais que se acorde co alumnado.</p> <p>4. Modificacións na avaliación: Non se realizarán modificacións na avaliación</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Mantense o material de referencia empregado</p>			

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 A3 A7	B3	
Poderán generar aplicaciones multimedia con sonidos, gráficos e imágenes, que podrán distribuirse en forma de sitio web	A3	B4 B5 B9	
Aprender las terminologías asociadas tanto en lenguaje técnico como en lenguas oficiales.		B6 B7	
Entender las capacidades de las tecnologías e metodologías aprendidas, sus alternativas, sus fortalezas y sus problemáticas.			C2 C4
Dotar de capacidades de emprendimiento e de incorporación al tejido empresarial relacionado con el área.		B3 B5	C1

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Fundamentos de Programación Multimedia - Introducción	1.1. Estructuras de programación. Pseudocódigo, diagramas de flujo 1.2. Variables e tipos de datos 1.3. Control de flujo. 1.4. Estructura dun programa. Funcións
2. Tecnologías de animación	2.1. Creación dun documento 2.2. Creación de contenido accesible 2.3. Construcción de código de programación orientado á animación 2.4. Creación dunha animación interactiva
3. Conceptos básicos de animación 2D	3.1. Traballo con capas 3.2. Creación dunha interface de usuario coas ferramentas de deseño 3.3. Emprego das ferramentas de debuxo 3.4. Creación de símbolos e instancias 3.5. Adición de animación e navegación con botóns 3.6. Adición de texto estático e dinámico 3.7. Adición de son 3.8. Animacións básicas



4. Programación orientada a animación	4.1. Introducción de programación orientada á creación de animacións 4.2. Adición de interactividade 4.3. Manexo de eventos principais 4.4. Traballo con xerarquías 4.5. Aleatoriedade e colisións
---------------------------------------	--

Planificación				
Metodoloxías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A8 C1 C3	10	0	10
Trabaios tutelados	A3 B3 C2	7	35	42
Prácticas de laboratorio	A2 B9 B8 C4	28	56	84
Presentación oral	B4 B5 B6 B7	4	0	4
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 dos temas máis teóricos da materia
Trabaios 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.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Trabaios tutelados	Seguimento de los proyectos y las prácticas propuestas

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Trabaios tutelados	A3 B3 C2	Trabaios basados en los conocimientos adquiridos en la asignatura y realizados con el seguimento del docente	80
Prácticas de laboratorio	A2 B9 B8 C4	Ejercicios realizados en las clases prácticas de la asignatura	20

Observacións avaliación
Para aprobar a asignatura é imprescindible entregar todos os traballos tutelados e acadar unha nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto nos traballos tutelados como nas prácticas de laboratorio.

Fontes 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 os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e dixital.
Complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendacións



Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales/616G01003
Informática audiovisual/616G01008
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Taller de creación multimedia/616G01038
Otros comentarios

(*) 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