



| Guía Docente          |  |                    |                          |          |
|-----------------------|--|--------------------|--------------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                          | 2021/22  |
| 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                | CastelánGalego   |                    |                          |          |
| Modalidade docente    | Híbrida  |                    |                          |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |                          |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación  |                    |                          |          |
| Coordinación          | Rodríguez Fernández, Nereida   | Correo electrónico | nereida.rodriguez@udc.es |          |
| Profesorado           | Rodríguez Fernández, Nereida   | Correo electrónico | nereida.rodriguez@udc.es |          |
| Web                   |  |                    |                          |          |
| 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.  |                    |                          |          |
| Plan de continxencia  | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Modificación nos contidos:<br/>Non se modificarán os contidos da materia</li><li>2. Metodoloxías<br/>*Metoloxías docentes que se manteñen:<br/>Sesión maxistral<br/>Traballos tutelados<br/><br/>*Metodoloxías docentes que se modifican:<br/>Prácticas de laboratorio: realizaranse a través de ferramentas TIC con sesións online</li><li>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado<br/>Utilizarase a ferramenta Moodle con normalidade, engadindo todo o material necesario para poder desenvolver con normalidade o curso.<br/>Tamén se empregará a ferramenta Microsoft Teams para realizar reunións semanais mantendo o horario de materia.<br/>Ademais, terán lugar a través desta ferramenta as titorías semanais colectivas e individuais que se acorde co alumnado.</li><li>4. Modificacións na avaliación:<br/>Non se realizarán modificacións na avaliación</li><li>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía<br/>Mantense o material de referencia empregado</li></ol> |                    |                          |          |

| Competencias do título |   |
|------------------------|---|
| Código                 | Competencias do título  |
| A2                     | Crear produtos audiovisuais.  |
| A3                     | Xestionar proxectos audiovisuais.   |
| A7                     | Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.   |
| A8                     | Coñecela tecnoloxía audiovisual.  |
| B3                     | Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética |
| B4                     | Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado   |
| B5                     | Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía   |



|    |  |
|----|--|
| B6 | Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma   |
| B7 |  |
| 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.  |
| B9 | Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común |
| C1 | Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.   |
| 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 do título   |                |          |
|  | Aprenderán os fundamentos de programación e as técnicas específicas de programación empregadas na creación de contidos multimedia. | A8             | B3<br>B8 |
| Adquirirá a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animacións en 2D, interpolacións de movemento, presentacións multimedia, y pequenos xogos. | A2<br>A3<br>A7   | B3             |          |
| Poderán xerar aplicacións multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.   | A3   | B4<br>B5<br>B9 |          |
| Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas linguas oficial.  |  | B6<br>B7       |          |
| Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, a súas alternativas, as súas fortalezas e a súas problemáticas.   |  |                | C2<br>C4 |
| Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.  |  | B3<br>B5       | C1       |

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



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

| Planificación            |              |                   |   |              |
|--------------------------|--------------|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas    | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral         | A7 A8 C1 C3  | 10                | 0   | 10           |
| Traballos tutelados      | A3 B3 C2     | 7                 | 35  | 42           |
| Prácticas de laboratorio | A2 B8 B9 C4  | 28                | 56  | 84           |
| Proba obxectiva          | B5 B9 C2     | 1                 | 0   | 1            |
| Presentación oral        | B4 B5 B6 B7  | 3                 | 0   | 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  |
| Traballos tutelados    | Como parte dos traballos tutelados, o alumnado fará un seguimento durante ó curso onde aplicarán os coñecementos adquiridos na clases de teoría e practicas no desenvolvemento de seu proxecto. O alumnado irá realizando en distintas fases os seus proxectos: deseño conceptual, deseño estrutural e desenvolvemento tecnolóxico. |
| Proba obxectiva        |   |

| Avaliación               |              |   |               |
|--------------------------|--------------|---|---------------|
| Metodoloxías             | Competencias | Descrición  | Cualificación |
| Traballos tutelados      | A3 B3 C2     | Traballos baseados nos coñecementos adquiridos na materia e realizados co seguimento do docente | 40            |
| Prácticas de laboratorio | A2 B8 B9 C4  | Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura  | 20            |
| Proba obxectiva          | B5 B9 C2     | Proba relacionada cos coñecementos adquiridos na materia.                                       | 40            |

| 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 e na proba obxectiva. |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|                       |



|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Bibliografía básica</b>         | - Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill-<br>Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? Paraninfo<br>Proporcionaráselle tamén os alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a asignatura en formato papel e dixital. |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.   |

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003

Informática audiovisual/616G01008

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

Obradoiro de creación multimedia/616G01038

### Observacións

(\*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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías