



| 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                                                                                                                                                                                                                                                                          | 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                                                                                                                                                                                                                   |                    |                          |          |
| 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 do título |                                                                                                                                                                               |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                 | Competencias 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 do título |                |
| Poderán xerar aplicacións multimedia con son, gráficos e imaxes, que poderán distribuírse en forma de sitio web.                                                                              |  | A2                     | B8             |
|                                                                                                                                                                                               |  | A7                     |                |
|                                                                                                                                                                                               |  | A8                     |                |
| Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.                                                           |  |                        | C2<br>C3<br>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<br>A7               |                |

| Contidos                    |                                                               |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Temas                       | Subtemas                                                      |
| Introducción                | Conceptos básicos de repaso introductorio.                    |
| Fundamentos de programación | Estruturas 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      | Horas presenciais | Horas non presenciais / 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      | 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

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | - Fundamentos de programación: Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos - Luis Joyanes Aguilar ? McGrawHill- Fundamentos de programación - José López Herranz, Enrique Quero Catalinas ? Paraninfo<br>Proporcionaráselle tamén ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital. |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | 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 corríxilas. 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. &nbsp;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