

# Guia docent

## 320121 - CM - Continguts Multimèdia

Última modificació: 19/04/2023

**Unitat responsable:** Escola Superior d'Enginyeries Industrial, Aeroespacial i Audiovisual de Terrassa

**Unitat que imparteix:** 717 - DEGD - Departament d'Enginyeria Gràfica i de Disseny.

**Titulació:** GRAU EN ENGINYERIA DE SISTEMES AUDIOVISUALS (Pla 2009). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2023

**Crèdits ECTS:** 6.0

**Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Jorge Martín Giménez

**Altres:**

### CAPACITATS PRÈVIES

Es considera molt convenient haver aprovat les assignatures de la matèria informàtica.

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

**Específiques:**

CE25-ESAUD. Capacitat per a crear, codificar, gestionar, difondre i distribuir continguts multimèdia, atenent a criteris d'usabilitat i accessibilitat dels serveis audiovisuals, de difusió i interactius. (Mòdul de tecnologia específica: So i imatge)

### METODOLOGIES DOCENTS

- Sessions presencials d'exposició dels continguts.
- Sessions presencials de treball pràctic.
- Treball autònom d'estudi i realització d'exercicis.
- Preparació i realització d'activitats avaluables en grup.

En les sessions d'exposició de continguts s'introduiran les bases teòriques de la matèria, conceptes, mètodes i resultats, il·lustrant-los amb exemples convenients per facilitar-ne la seva comprensió.

Els estudiants, de forma autònoma, hauran d'estudiar per tal d'assimilar els conceptes i resoldre els exercicis proposats, ja sigui manualment o amb l'ajut de l'ordinador.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Familiaritzar l'estudiant amb diferents eines de disseny i producció multimèdia. Assimilar els criteris d'usabilitat i accessibilitat. Aplicar els conceptes de disseny assimilats per desenvolupar aplicacions web i mòbil, així com interactius multimèdia accessibles i adaptats a les necessitats d'usabilitat dels usuaris.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	15,0	10.00
Hores grup petit	45,0	30.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00



Dedicació total: 150 h

## CONTINGUTS

### Introducció al grafisme

**Descripció:**

Conceptes de disseny gràfic

Conceptes de usabilitat

Retoc i creació d'imatges digitals amb Photoshop

**Activitats vinculades:**

Laboratori:

Crear i adaptar imatges amb criteris de disseny gràfic i usabilitat

Prototipatge

**Dedicació:** 20h

Grup gran/Teoria: 2h

Grup petit/Laboratori: 6h

Aprenentatge autònom: 12h

### Htm15

**Descripció:**

Html

Css

Javascript

**Activitats vinculades:**

Laboratori;

Desenvolupar amb Html5 els exercicis proposats,

**Dedicació:** 32h

Grup gran/Teoria: 3h

Grup petit/Laboratori: 9h

Aprenentatge autònom: 20h

### Aplicacions web i mòbil

**Descripció:**

Desenvolupament d'aplicacions web i mòbil.

Realitat augmentada i virtual

**Activitats vinculades:**

Laboratori:

Disseny i desenvolupament de app's.

**Dedicació:** 46h

Grup gran/Teoria: 4h

Grup petit/Laboratori: 12h

Aprenentatge autònom: 30h



### Creació de continguts 2D i 3D

**Descripció:**

Modelat  
Texturitzat  
Animació  
Renderitzar

**Activitats vinculades:**

Laboratori:  
Crear continguts 2d i 3d per a integració i aplicacions

**Dedicació:** 46h

Grup gran/Teoria: 4h  
Grup petit/Laboratori: 12h  
Aprenentatge autònom: 30h

### Evaluacions orals/escrites

**Descripció:**

2 Evaluacions orals/escrites

**Dedicació:** 6h

Grup gran/Teoria: 6h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

1era prova oral / escrita: 20%  
2ona prova oral / escrita: 20%  
Altres lliuraments I: 20%  
Altres lliuraments II: 20%  
Laboratori (assistència i superació de les pràctiques es obligatòria): 20%

Per aquells estudiants que compleixin els requisits i es presentin a l'examen de re-avaluació, la qualificació de l'examen de re-avaluació substituirà les notes de tots els actes d'avaluació que siguin proves escrites presencials (controls, exàmens parcials i finals) i es mantindran les qualificacions de pràctiques, treballs, projectes i presentacions obtingudes durant el curs.

Si la nota final després de la re-avaluació és inferior a 5.0 substituirà la inicial únicament en el cas que sigui superior. Si la nota final després de la re-avaluació és superior o igual a 5.0, la nota final de l'assignatura serà aprovat 5.0.

## BIBLIOGRAFIA

**Bàsica:**

- Beati, Hernán. HTML5 y CSS3 para diseñadores [en línia]. Barcelona: Marcombo, 2015 [Consulta: 19/09/2022]. Disponible a: [https://www-ingebook-com.recursos.biblioteca.upc.edu/ib/NPcd/IB\\_BooksVis?cod\\_primaria=1000187&codigo\\_libro=9768](https://www-ingebook-com.recursos.biblioteca.upc.edu/ib/NPcd/IB_BooksVis?cod_primaria=1000187&codigo_libro=9768). ISBN 9788426722621.
- Braun, Kelly [et al.]. Usabilidad: los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya Multimedia, 2003. ISBN 8441514763.

**Complementària:**

- Kuryanovich, Egor [et al.]. Desarrollo de juegos en HTML5. Madrid: Anaya Multimedia, 2012. ISBN 9788441532021.

## RECURSOS

**Altres recursos:**

Els recursos s'aniran publicant al campus Atenea