Guía docente
320121 - CM - Contenidos Multimedia

Última modificación: 19/04/2023

Unidad responsable: Escuela Superior de Ingenierías Industrial, Aeroespacial y Audiovisual de Terrassa
Unidad que imparte: 717 - DEGD - Departamento de Ingeniería Gráfica y de Diseño.

Titulación: GRADO EN INGENIERÍA DE SISTEMAS AUDIOVISUALES (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Jorge Martín Giménez

Otros:

CAPACIDADES PREVIAS

Se recomienda haber superado las asignaturas de la materia de informática.

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CE25-ESAUD. Capacidad para crear, codificar, gestionar, difundir y distribuir contenidos multimedia, atendiendo a criterios de usabilidad y accesibilidad de los servicios audiovisuales, de difusión e interactivos. (Módulo de tecnología específica: Sonido e Imagen)

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones presenciales de exposición de los contenidos.
- Sesiones presenciales de trabajo práctico.
- Trabajo autónomo de estudio y realización de ejercicios.
- Preparación y realización de actividades evaluables en grupo.

En las sesiones de exposición de contenidos se introducirán las bases teóricas de la materia, conceptos, métodos y resultados, ilustrándolo con ejemplos convenientes para facilitar su comprensión.
Los estudiantes, de forma autónoma, deberán estudiar para asimilar los conceptos y resolver los ejercicios propuestos, ya sea manualmente o con la ayuda del ordenador.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Familiarizar al estudiante con diferentes herramientas de diseño y producción multimedia. Asimilar los criterios de usabilidad y accesibilidad.
Aplicar los conceptos de diseño asimilados para desarrollar aplicaciones web y móvil, así como interactivos multimedia accesibles y adaptados a las necesidades de usabilidad de los usuarios.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo pequeño	45,0	30.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	15,0	10.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Introducción al grafismo

Descripción:
Conceptos de diseño gráfico
Conceptos de usabilidad
Retoque y creación de imágenes digitales con Photoshop

Actividades vinculadas:
Laboratorio:
Crear i adaptar imágenes con criterios de diseño gráfico y usabilidad
Prototipaje

Dedicación: 20h
Grupo grande/Teoría: 2h
Grupo pequeño/Laboratorio: 6h
Aprendizaje autónomo: 12h

Html5

Descripción:
Html
Css
Javascript

Actividades vinculadas:
Laboratorio:
Desarrollar en Html5 los ejercicios propuestos.

Dedicación: 32h
Grupo grande/Teoría: 3h
Grupo pequeño/Laboratorio: 9h
Aprendizaje autónomo: 20h

Aplicaciones web y móvil

Descripción:
Desarrollo de aplicaciones web y móvil.
Realidad virtual y aumentada

Actividades vinculadas:
Laboratorio:
Diseño y desarrollo de app's.g

Dedicación: 46h
Grupo grande/Teoría: 4h
Grupo pequeño/Laboratorio: 12h
Aprendizaje autónomo: 30h

Creación de contenidos 2D y 3D

Descripción:
Modelado
Texturizado
Animación
Renderizar

Actividades vinculadas:
Laboratorio:
Crear contenidos 2d y 3d para integración y aplicaciones

Dedicación: 46h
Grupo grande/Teoría: 4h
Grupo pequeño/Laboratorio: 12h
Aprendizaje autónomo: 30h

Evaluaciones orales/escritas

Descripción:
2 Evaluaciones orales/escritas

Dedicación: 6h
Grupo grande/Teoría: 6h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

1era prueba oral o escrita: 20%
2da prueba oral o escrita, peso: 20%
Otras entregas I: 20%
Otras entregas II: 20%
Laboratorio (La asistencia y superación de las prácticas es obligatoria): 20%

aquellos estudiantes que cumplan los requisitos y se presenten al examen de reevaluación, la calificación del examen de reevaluación substituirá las notas de todos los actos de evaluación que sean pruebas escritas presenciales (controles, exámenes parciales y finales) y se mantendrán las calificaciones de prácticas, trabajos, proyectos y presentaciones obtenidas durante el curso.
Si la nota final después de la reevaluación es inferior a 5.0 substituirá la inicial únicamente en el caso de que sea superior. Si la nota final después de la reevaluación es superior o igual a 5.0, la nota final de la asignatura será aprobado 5.0.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Beati, Hernán. HTML5 y CSS3 para diseñadores [en línea]. 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. ISBN 9788426722621.
- Braun, Kelly [et al.]. Usabilidad: los sitios hablan por sí mismos. Madrid: Anaya Multimedia, 2003. ISBN 8441514763.

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

RECURSOS

Otros recursos:

Los recursos se publicaran en el campus Atenea.