

Guia docent

320121 - CM - Continguts Multimèdia

Última modificació: 22/04/2021

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

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

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

Curs: 2021

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.

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 avaluable 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

Html5

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. Barcelona: Marcombo, 2015. 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 HTML 5. Madrid: Anaya Multimedia, 2012. ISBN 9788441532021.

RECURSOS

Altres recursos:

Els recursos s'aniran publicant al campus Atenea