



GUÍA DOCENTE 2016-2017
Diseño de Aplicaciones Multimedia

1. Denominación de la asignatura:

Diseño de Aplicaciones Multimedia

Titulación

Master Universitario en Ingeniería Informática

Código

7071

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Expresión Gráfica

3.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Esteban Garcia Maté; Esther Baños García

3.b Coordinador de la asignatura

Esteban García Maté

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Curso 2º, semestre 3º

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

Transversales:

CT1 Capacidad de análisis y síntesis.

CT2 Capacidad de organización y planificación.

CT3 Comunicación oral y escrita en la lengua nativa.

CT6 Capacidad de gestión de la información.

CT9 Trabajo en equipo.

CT16 Aprendizaje autónomo.

CT18 Creatividad.

Competencias específicas

TI12 Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales, y para la creación y distribución de contenidos multimedia.

CU8 Capacidad para crear aplicaciones multimedia con edición de video y audio.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Que el alumno se familiarice con algunas de las herramientas más usuales para la creación de aplicaciones multimedia, como catálogos interactivos, presentaciones tipo marketing de producto final, presentaciones de contenidos específicos para docencia, proyectos, etc.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Unidad didáctica 1 "Edición de video convencional" TEMA 1. INTRODUCCIÓN. 1.1. Material de trabajo. 1.2. Obtención y creación de ficheros de video. 1.3. Tipos de efectos a aplicar en la edición de video. 1.4. Ordenación y estructuración de ficheros. 1.5. Exportación o creación del fichero final. 1.6. Calidad de los videos creados. TEMA 2. CREACIÓN DE UN PROYECTO. 2.1. Configuraciones de video. 2.2. Configuraciones de audio. 2.3. Integración de los componentes del proyecto. 2.4. Creación del proyecto. TEMA 3. IMPORTACIÓN DE IMÁGENES 3.1. Distribución de las imágenes. 3.2. Agregar transiciones. 3.3. Introducir textos.. 3.4. Creación del video final.



TEMA 4. IMPORTACIÓN DE ANIMACIONES O VIDEOS

- 4.1. Recortar tramos de animaciones o videos.
- 4.2. Distribuir o reordenar los tramos anteriores.
- 4.3. Introducir textos, imágenes simples, transiciones, etc.
- 4.4. Creación del video final.

TEMA 5. IMPORTACIÓN Y SINCRONIZACIÓN DE AUDIO

- 5.1. Recortar y reordenar tramos de audio.
- 5.2. Sincronizar con video, imágenes, textos, etc.
- 5.3. Creación del video final.

TEMA 6. SUPERPOSICIÓN DE VIDEOS

- 6.1. Transparencias.
- 6.2. Superposición o montaje de 2 o más videos.
- 6.3. Adición de fondos.
- 6.4. Creación de máscaras.
- 6.5. División de pantallas.

TEMA 7. CREACIÓN DE VIDEO DEFINITIVO

- 7.1. Formatos disponibles, características de éstos.
- 7.2. Salidas a fichero o a cinta de video.
- 7.3. Creación de video para internet.
- 7.4. Creación de video para CD-ROM.
- 7.5. Exportación de imágenes fijas.
- 7.6. Exportación a filmstrip para retoque fotográfico.

Unidad didáctica 2 “Edición de video interactivo”

TEMA 8. INTRODUCCIÓN

- 8.1. Fotografía:
 - Convencional.
 - Digital.
- 8.2. Obtención de fotos, digitales, de fotos convencionales o por escaneo.
- 8.3. Aplicaciones del video interactivo.
 - Marketing.
 - Panorámicas 3D de terrenos.
 - Paseos digitales interactivos en viviendas.
 - Cultura, formación, etc.

TEMA 9. TÉCNICAS DE FOTOGRAFIADO.

- 9.1. Para panorámicas de 360°.
- 9.2. Para escenarios 3D.

TEMA 10. CREACIÓN DE PANORAMICAS

- 10.1. Importación de fotos.
- 10.2. Detección y cosido.
- 10.3. Edición y retoque.



TEMA 11. CREACIÓN DE TOURS VIRTUALES

- 11.1. Incorporación de elementos básicos (Panorámicas, mapas, etc)
- 11.2. Incorporación de elementos interactivos (Botones, animaciones, galerías Viñetas, etc)
- 11.3. Previsualización y ajustes.
- 11.4 Exportación a diferentes formatos.

Unidad didáctica 3 “Diseño de presentaciones”

TEMA 13. INTRODUCCIÓN.

TEMA 14. TEXTOS ANIMADOS

- 14.1. Diseño de textos.
- 14.2. Aplicar transparencias y colores.
- 14.3. Animación e inversión de animaciones.

TEMA 15. TRANSICIONES, SONIDO, Y VIDEO CONVENCIONAL

- 15.1. Transiciones, tipos y aplicaciones.
- 15.2. Sonido y sincronización.
- 15.3. Video.

TEMA 16. INTERACTIVIDAD.

- 16.1. Iniciación a lingo.
- 16.2. Marcadores para la navegación, destinos.
- 16.3. Creación de scripts de navegación.

TEMA 17. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.

- 17.1. Fotogramas clave.
- 17.2. Creación de trayectorias.
- 17.3. Animaciones mediante real-time recording.

TEMA 18. COLOCACIÓN DE SPRITES

- 18.1. Creación de animaciones mediante fotogramas clave.
- 18.2. Colocar sprites.
- 18.3. Intercambio de miembros.

TEMA 19. BUCLES DE PELICULAS Y BOTONES

- 19.1. Creación de bucles.
- 19.2. Creación de botones.
- 19.3. Comportamientos.

TEMA 20. CURSORES Y BOTONES PERSONALIZADOS.

- 20.1. Trabajo con áreas límites.
- 20.2. Cambiar sprites.
- 20.3. Creación de botones personalizados.
- 20.4. Creación de cursores animados.



TEMA 21. CANALES Y MASCARAS ALFA.

- 21.1. Máscaras.
- 21.2. Máscaras alfa.
- 21.3. Propiedades y paletas de sprites.
- 21.4. Fijar posiciones de sprites.
- 21.5. Comportamientos para los elementos de navegación.
- 21.6. Cambiar propiedades de los sprites.

TEMA 22. MARCADORES Y NAVEGACIÓN.

- 22.1. Insertar marcadores.
- 22.2. Pantallas de destino.
- 22.3. Intercambio de miembros de un reparto.
- 22.4. Fuentes y menús.
- 22.5. Animación de sprites.
- 22.6. Animación de sprites con mezclas.
- 22.7. Menús personalizados.

TEMA 23. SHOCKWAVE PARA DIRECTOR.

- 23.1. Creación y reproducción de películas.
- 23.2. Creación de películas para formatos shockwave de flujo.

TEMA 24. SINCRONIZACIÓN DE VIDEO DIGITAL.

24.1. Formatos:

- .AVI
- .COM

TEMA 25. USO DE LISTAS Y CAST MÚLTIPLES.

- 25.1. Estrategias.
- 25.2. Mover elementos entre casts.
- 25.3. Uso de bases de datos y listados.

TEMA 26. HIPERTEXTOS.

- 26.1. Hipervínculos.

Unidad didáctica 4 “Creación de un CD-ROM para distribución”

TEMA 27. PRACTICAS.

Creación de un CD-DVD interactivo, para distribución

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Manuales específicos del software utilizado, Edición de video convencional, interactivo, etc, según versión., La distribuidora del software.,



9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Como la metodología es eminentemente práctica se mezclan los contenidos teóricos y los prácticos de forma alternativa, a través de formación mediante aplicaciones multimedia interactivas. La metodología pretende que el alumno alcance los objetivos de la asignatura y no se quede en un mero aprendizaje de la herramienta informática utilizada en cada parte.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CT1 Capacidad de análisis y síntesis. CT6 Capacidad de gestión de la información.	12	12	24
Clases prácticas	CT2 Capacidad de organización y planificación. CT3 Comunicación oral y escrita en la lengua nativa. CT6 Capacidad de gestión de la información. CT9 Trabajo en equipo. CT18 Creatividad. TI12 Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales, y para la creación y distribución de contenidos multimedia. CU8 Capacidad para crear aplicaciones multimedia con edición de video y audio.	24	36	60
Seminarios	CT1 Capacidad de	1	5	6



	análisis y síntesis. CT3 Comunicación oral y escrita en la lengua nativa. CT6 Capacidad de gestión de la información.			
Tutorías guiadas	CT9 Trabajo en equipo. CT16 Aprendizaje autónomo. CT18 Creatividad.	7	0	7
Realización de trabajos, informes y pruebas de evaluación.	TODAS las anteriores	10	43	53
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

Para la 2ª convocatoria no se puede recuperar la evaluación continua realizada con las prácticas del curso. En el trabajo final se mejorarán los puntos indicados por los profesores.

Procedimiento	Peso
Evaluación continua en el aula	10 %
Evaluación continua prácticas en casa	10 %
Presentación previa del trabajo final	10 %
Evaluación de contenidos del trabajo final	40 %
Exposición y defensa del trabajo final	30 %
Total	100 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrán solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el procedimiento de evaluación será:

- Presentación previa del trabajo final + examen teórico oral30%
- Evaluación de contenidos del trabajo final40%
- Exposición y defensa del trabajo final.....30%

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

El profesor se apoya en un video-proyector y/o pizarra electrónica para realizar sus exposiciones, provenientes de aplicaciones multimedia interactivas para la formación.

12. Calendarios y horarios:

SEGÚN OFICIALES DEL CENTRO

13. Idioma en que se imparte:

Español e English Friendly