

Curso Académico: (2021 / 2022)

Fecha de revisión: 04-06-2021

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: ONORATI , TERESA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Lenguajes de marcado, Gestión de la información, Teoría de la información y la comunicación

OBJETIVOS**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

- CG1 - Conocer y aplicar los principios y técnicas fundamentales para la gestión de la información en el medio digital
- CG2 - Conocer las teorías, principios e instrumentos, clásicos y contemporáneos, de la comunicación, la organización y la gestión de la información.
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1 - Conocer y ser capaz de manejar habilidades interpersonales sobre iniciativa y responsabilidad, negociación, inteligencia emocional, etc. así como herramientas de cálculo que permitan consolidar las habilidades técnicas básicas que se requieren en todo ámbito profesional.
- CT3 - Ser capaz de organizar y planificar su trabajo, tomando las decisiones correctas basadas en la información disponible, reuniendo e interpretando datos relevantes para emitir juicios y pensamiento crítico dentro de su área de estudio.
- CT4 - Ser capaz de dedicarse a un aprendizaje autónomo de por vida, que les permita adaptarse a nuevas situaciones.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE7 - Conocer y manejar herramientas de edición digital para la creación de contenidos
- CE9 - Conocer los principios, técnicas y herramientas de diseño centrado en el usuario para productos digitales, incluyendo contenidos multimedia. Y ser capaz de aplicar técnicas de evaluación de la usabilidad en entornos y productos digitales
- CE10 - Conocer los principios y lenguajes básicos de la programación y el marcado de documentos Web
- CE12 - Conocer los principios de diseño y planificación de una publicación digital interactiva compleja y completamente operativa.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Conceptos teóricos sobre multimedia.
 - a. ¿Qué es un sistema multimedia?
 - b. Contenidos multimedia: textos, audios, imágenes, videos y animaciones
 - c. Historia
 - d. Impacto: la revolución digital
 - e. Ejemplos de sistemas multimedia
2. Digitalización y codificación de contenidos multimedia
 - a. Audios: digitalización, codificación y formatos
 - b. Imágenes: digitalización, codificación y formatos
 - c. Videos: digitalización, codificación y formatos
 - d. Formatos vectoriales
3. Diseño de contenidos multimedia
 - a. Principios y elementos básicos del diseño gráfico
4. Herramientas de creación y edición de contenidos multimedia
5. Animación e interactividad de contenidos multimedia
6. Análisis automático de contenidos multimedia

- a. Procesamiento de contenidos multimedia
- b. Ejemplos de aplicación: la nueva multimedia
 - i. Los dispositivos móviles
 - ii. La web social
 - iii. La internet de las cosas

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Clases teóricas: 2 ECTS (CG1, CG2, CB5, CE7, CE9)

- Propósito: alcanzar las competencias cognitivas específicas del curso.
- Ejecución: clases magistrales en las cuales se presentan conceptos teóricos sobre diseño, generación y edición de contenidos multimedia.

Clases prácticas: 1,0 ECTS (CG2, CT1, CT2, CE7, CE9, CE10)

- Propósito: alcanzar las competencias instrumentales y desarrollar competencias actitudinales.
- Ejecución: clases en laboratorio de prácticas en las cuales se expondrán temas técnicos y se mostrarán ejemplos prácticos referidos a la generación de contenidos multimedia.

Ejercicios prácticos: 1,25 ECTS (CG2, CT1, CT2, CE7)

- Propósito: desarrollar capacidades instrumentales y actitudinales.
- Ejecución: Resolución de ejercicios de creación y edición de contenidos multimedia.

Proyecto final: 1,25 ECTS (CB4, CT1, CT3, CE9, CE10)

- Propósito: desarrollar capacidades instrumentales y actitudinales.
- Ejecución: Diseñar e implementar un proyecto final mediante trabajo en grupo.

Examen final: 0,5 ECTS (CG1, CG2, CB5)

- Propósito: completar el desarrollo de competencias cognitivas y procedimentales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación incluye la evaluación de actividades académicas guiadas y un proyecto final, con los siguientes pesos:

Proyecto final: 30% (CB4, CT1, CT3, CE9, CE10)

Se realizarán dos entregas. La primera sobre prototipado tendrá un peso de un diez por ciento (10%) sobre la nota final. La segunda sobre implementación del proyecto final y documentación, y tendrá un peso de un veinte por ciento (20%) sobre la nota final.

Ejercicios prácticos: 30% (CG2, CT1, CT2, CE7)

Se realizarán tres entregas, cada una tendrá un peso de un diez por ciento (10%) sobre la nota final de la asignatura

Examen: 40% (CG1, CG2, CB5)

Es obligatorio realizar el examen final y obtener una nota de 3 sobre 10.

Peso porcentual del Examen Final: 40

Peso porcentual del resto de la evaluación: 60

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Savage, Terry Michael; Vogel, Karla E An introduction to digital multimedia, Jones & Bartlett Learning, 2013
- Vic Costello Multimedia Foundations, Focal Press, 2012

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Chapman, N. P.; Chapman, J. Digital Multimedia, Wiley, 2009
- Ralf Steinmetz, Klara Nahrstedt Multimedia applications, Springer, 2004