

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 27-03-2023

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática, Departamento de Teoría de la Señal y

Coordinador/a: GONZALEZ CARRASCO, ISRAEL

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre :

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Álgebra Lineal (1er curso, 1er cuatrimestre)

Arquitectura de Computadores (3er curso, 1er cuatrimestre)

OBJETIVOS

1. Conocimiento de los conceptos básicos y tecnologías que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de contenidos multimedia
2. Capacidad de definir los requisitos de usabilidad y utilidad de un sistema multimedia
3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar sistemas multimedia, siguiendo los estándares al uso y la legislación vigente
4. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
5. Capacidad de trabajar en grupo asumiendo distintos roles y demostrando capacidad de liderazgo
6. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Introducción a la Multimedia: Definición del concepto de multimedia, prestando especial atención al concepto de multimedia digital y a la forma de digitalizar contenidos multimedia.
2. Digitalización de contenidos
3. Codificación de contenido multimedia (audio, voz, imagen, video)
 - 3.1. Codificación de la modalidad auditiva
 - 3.2. Codificación de la modalidad visual
4. Codificación de texto (Procesamiento de Lenguaje Natural)
5. Sistemas de Recuperación Información Multimedia. Arquitectura Genérica de un sistema de RI
6. Indexación, Almacenamiento y Consulta de contenidos multimedia

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- Clases teóricas: 1,5 ECTS

Clases magistrales en las cuales se presentan conceptos teóricos sobre contenidos y diseño multimedia.

- Clases de laboratorio: 1,5 ECTS

Programar distintos tipos de codificadores a fin de comprender los principios técnicos sobre los cuales se asientan los sistemas multimedia. Trabajar con técnicas de procesado automático de contenidos Multimedia y de recuperación de contenidos.

- Ejercicios y trabajos prácticos de evaluación continua: 2,5 ECTS. Se plantean dos proyectos de trabajo de cara a la resolución de problemas y aplicación de conocimientos.

- Examen Final: 0,5 ECTS.

- Tutorías: TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

- Proyecto de diseño: 70% (CEIC1 y CECRI1).

- Examen: 30% (CEIC1 y CECRI1).

El proyecto de diseño se divide en dos partes:

Proyecto de Diseño Bloque 1 (50%).

Proyecto de Diseño Bloque 2 (50%).

Es obligatorio realizar el examen final. A fin de realizar media, es obligatorio sacar una NOTA MÍNIMA DE 4 EN el EXAMEN FINAL.

Peso porcentual del Examen Final: 30

Peso porcentual del resto de la evaluación: 70

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- J. Krasner Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics, Focal Press.
- N. Champan; J. Chapman Digital Multimedia, John Willey.
- V. Costello Multimedia Foundations. Core Concepts for Digital Design, Focal Press.