


[Volver al MENU](#)
[CENTRO](#)
[TITULACION](#)
[<< Buscar TITULACION](#)
[<< Buscar ASIGNATURA](#)

Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Industrial, Zaragoza 203 - Ingeniero Técnico en Diseño Industrial

22541 - Sistemas multimedia

Departamentos:

Informática e Ingeniería de Sistemas

Áreas:

Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 3
Duración: 2º cuatrimestre
Carácter: Optativa
Tipo: Teórica Práctica
Idioma: Español

Horas teóricas: 30
Horas prácticas: 30
Créditos UZ: 6
Créditos ECTS: 4,6

[objetivos y programa](#)
[profesores - bibliogr.](#)
[Horario - Observ.](#)

Objetivos

- Proporcionar una visión general de la multimedia, los distintos tipos de medios y los sistemas multimedia.
- Valorar la planificación y el diseño en la creación de documentos digitales.
- Relacionar la multimedia con la comunicación audiovisual y el diseño gráfico.
- Saber combinar imágenes, sonidos y vídeos digitales para crear aplicaciones multimedia.
- Analizar aspectos importantes sobre creatividad, diseño electrónico e interfaz gráfica para una correcta comunicación.

Programa

Bloque I: Introducción y conceptos generales
 Introducción a la Multimedia. Hipertexto e hipermedia.
 Comunicación y Multimedia. Interactividad.
 Hardware y Software Multimedia.
 Bloque II: Metodología de generación de documentos digitales
 El guión multimedia: estructura y objetivos.
 Análisis funcional de un sistema multimedia.
 Fases en la creación de un sistema multimedia: producción y post-producción.
 Documentación de una aplicación multimedia.
 Bloque III: Bases tecnológicas de apoyo a la Multimedia
 Texto y tipografía.
 Gráficos e imagen digital.
 Sonido y audio digital.
 Animación y video digital.
 Combinación y sincronización de los distintos elementos.
 Herramientas de programación multimedia.
 Realidad virtual.
 Bloque IV: Multimedia y Sociedad
 Aplicaciones de los sistemas multimedia al entorno económico-social.
 Multimedia distribuida. Internet y multimedia.
 Elementos psicológicos y estéticos del diseño de la presentación.

PRÁCTICAS

La parte práctica debe permitir a los alumnos afianzar y aclarar los conceptos y técnicas vistas en las clases de teoría así como familiarizarlos con el manejo del software específico para la generación de sistemas multimedia por computador. Las prácticas están organizadas en 10 sesiones de laboratorio de 3 horas de duración cada una. El 60% de las sesiones (aprox.) se dedican al aprendizaje de las herramientas y a la realización de los ejercicios propuestos y el resto (40%) se utilizan para desarrollar el trabajo final obligatorio de la asignatura.

Evaluación

El 50% de la nota final provendrá de la evaluación de los contenidos teóricos y el otro 50% de la evaluación de los contenidos prácticos de la asignatura.

El contenido teórico será evaluado mediante pruebas escritas individuales: se realizará un examen de test por cada una de las tres convocatorias. Para superar la asignatura habrá que obtener una puntuación mínima en este test del 40% de su valor total.

En cuanto a la evaluación de la parte práctica, se valorará la asistencia continuada y el aprovechamiento de las sesiones de prácticas de la asignatura (no son obligatorias), así como la calidad del trabajo final (obligatorio). Dicho trabajo se llevará a cabo de forma individual o en grupos muy reducidos (según nivel de matrícula). Será necesario presentar un guión del trabajo antes de comenzar la realización del mismo. Para su evaluación, el trabajo será defendido públicamente. Si se aprueba la parte práctica (obtener el 50% de su valor total), su calificación será guardada para el resto de las convocatorias del curso (no para cursos posteriores).