

Trabajo de Sistemas Multimedia.

La asignatura de Sistemas Multimedia va a ser planteada teniendo en cuenta las nuevas metodologías docentes que se plantean de cara al proceso de convergencia europea.

El protagonismo de la asignatura ya no serán las clases magistrales, sino que se van a introducir otro tipo de actividades como talleres en grupo, seminarios o clases teórico-prácticas.

Se pretende también que los alumnos no se limiten a estudiar los apuntes de la asignatura, sino que adquieran autonomía para aprender por su cuenta, consultar libros, buscar información y realizar trabajos en grupo.

Por ello se proponen una serie de trabajos sobre los diferentes temas de la asignatura, con la intención de que los alumnos puedan elegir el tema que más les interese y profundizar en él. Los alumnos también pueden proponer temas de trabajo que sean de su interés y cuyos contenidos estén claramente relacionados con la asignatura.

Objetivos y modalidades de trabajos.

El objetivo del trabajo es que los alumnos profundicen en algunos de los aspectos y contenidos vistos en la asignatura. Para ello la profesora propondrá una lista de posibles temas para los trabajos. Todos los trabajos tienen una parte teórica, y una parte práctica.

Existen dos modalidades de trabajo:

A) Utilización de una herramienta: manual + seminario.

Se trata de describir las características de alguna de las herramientas propuestas, para qué sirve, cuáles son sus principales opciones, etc. Será como hacer un pequeño manual de uso. Existen dos posibilidades para hacer este manual: un documento con texto e imágenes o un tutorial en flash. La segunda parte del trabajo será preparar un taller o práctica sobre dicha herramienta, para que los compañeros aprendan también a utilizarla.

B) Aplicación multimedia: manual + aplicación.

Esta modalidad consiste en realizar también un pequeño manual o descripción de una herramienta o lenguaje de programación, y a continuación hacer un trabajo práctico utilizando dicha herramienta o lenguaje.

Realización de los trabajos.

Los trabajos serán voluntarios, pero pesarán bastante en la nota final de la asignatura, de forma que el examen escrito pasa a ser menos importante.

Al inicio del curso los alumnos podrán seleccionar el trabajo a realizar de entre los temas propuestos por la profesora. Una vez seleccionado el tema se fijará el contenido concreto del trabajo, y la modalidad, que no podrá ser modificado más adelante.

Todos los trabajos deben incluir una memoria, con una revisión bibliográfica del tema, incluyendo libros, páginas web, revistas, artículos, etc. con comentarios sobre lo que ha resultado de más utilidad para el desarrollo del trabajo, dónde se puede ampliar información, etc.

Entrega, presentación y evaluación.

Se fijará una fecha límite para la entrega de los trabajos, y luego se acordará el día de presentación. Los trabajos realizados serán expuestos en clase, durante el horario lectivo, por los alumnos. Si el trabajo ha sido de la modalidad A, se fijará un día para que los alumnos den un seminario en el laboratorio a sus compañeros sobre esa herramienta. Si el trabajo ha sido de la modalidad B, los alumnos harán una pequeña exposición oral del tema tratado, y mostrarán la aplicación realizada.

Puesto que los trabajos están pensados para ser expuestos en clase, sólo se permite la entrega de trabajos en la convocatoria ordinaria de la asignatura, si bien la nota se conservará hasta la convocatoria extraordinaria del mismo curso.

Se valorará la calidad de la memoria, la calidad del trabajo, la claridad de la exposición y los recursos utilizados en ella. Además, los propios compañeros deberán realizar una valoración sobre el trabajo.

La nota del trabajo corresponderá al 50% de la nota total de teoría, sin embargo será necesario obtener un mínimo de un 4 en cualquiera de las partes para hacer media.

Memoria

Los trabajos deben ir acompañados de una memoria, con las siguientes partes:

- Título del trabajo, autores y titulación a la que pertenecen.
- Objetivos. Breve resumen con los objetivos del trabajo.
- Desarrollo, donde se describe el trabajo realizado.
- Conclusiones y trabajos futuros.
- Referencias y bibliografía.

Temas de trabajo. Curso 2010-2011

Imágenes, Gráficos y animación:

- Edición de imágenes y gráficos vectoriales 2D: Adobe Fireworks, Freehand, CorelDraw, Adobe Illustrator...
- Edición de gráficos vectoriales para Web SVG: Inkscape, Sketsa, Adobe SVG Draw.
- LimSee2: Editor multiplataforma de para la creación de animaciones para la web utilizando el lenguaje de marcas SMIL.
- Software de animación 2D: KToon 2D, Synfig.
- Creación de una animación. Utilización de un programa de modelado 3D para generar una animación: Truespace, Milkshape, Aztec, OpenFX.
- Modelado de objetos 3D. Utilización del programa de modelado para crear una escena 3D compleja: OpenFX. Descripción y utilización de técnicas complejas de modelado de objetos.
- Animación sobre web utilizando VRML (Virtual Reality Modeling Language).
- Juego o entorno 3D utilizando X3D.

Vídeo y DVD:

- Edición de vídeo digital con: LIVES (Linux); openmovieeditor (Linux); Discreet Combusion (efectos de vídeo);
- Creación DVDs interactivos: GUIDVD for author (libre); macromedia director.

Audio:

- Streaming de audio: RealSystem Server.
- Edición de sonido con alguno de los siguientes programas:
 - o Software libre: Wavepad; Ace of Wav; LMMS (Linux Multimedia Studio).
 - o No libre: Adobe Audition; Adobe Soundbooth; DDClip Pro; Cubase.
- Sintetizadores: Beast; fluidsynth; csounds.
- Programación de sonido 3D con OpenAL; Direct Sound / Direct Music.
- Sintetizadores de voz: Festival.

Para saber los temas de trabajos que **no** se pueden hacer podéis consultar los trabajos ya realizados otros años: <http://informatica.uv.es/it3guia/SM/trabajos.htm#anteriores>