

Presentación

Esta asignatura aborda la realización de una aplicación multimedia en soporte CD-ROM en todos sus aspectos, desde la especificación del proyecto a la grabación del CD, pasando por el diseño del guión y contenidos del interfaz de usuario, la adquisición y edición de los contenidos multimedia (imágenes, audio, videos, animaciones, etc) y la programación de la aplicación.

Tras un periodo de formación inicial, se simula una empresa real, donde los alumnos se agrupan en divisiones. Cada división prepara un proyecto real, que se analiza y debate, para posteriormente llevar a cabo la implementación del mismo.

La asignatura tiene un marcado carácter práctico donde la auto-formación y el trabajo en equipo juegan un papel fundamental

Programa Básico

Asignatura: Sistemas de Telecomunicación V

Titulación: Ingeniero de Telecomunicación

Descripción

Esta asignatura aborda la realización de una aplicación multimedia en soporte CD-ROM en todos sus aspectos, desde la especificación del proyecto a la grabación del CD, pasando por el diseño del guión y contenidos del interfaz de usuario, la adquisición y edición de los contenidos multimedia (imágenes, audio, videos, animaciones, etc) y la programación de la aplicación.

Breve descripción del contenido

Aplicaciones y servicios avanzados sobre los sistemas de telecomunicación.

Programa básico de la asignatura

- Sistemas multimedia. Conceptos básicos.
- Herramientas de autor.
- Elaboración de un proyecto

Objetivos

- Los objetivos de la asignatura que se pretenden conseguir de este modo son:
- Familiarizar a los alumnos con el trabajo en grupos multidisciplinarios amplios.
 - Realizar proyectos amplios:
 - Grupos de trabajo.
 - Paquetes de trabajo.
 - Actividades.
 - Informes.
 - Desarrollo de una aplicación multimedia.
 - Programación con herramientas de autor.

Programa de Teoría

- Tema 1. Sistemas multimedia. Conceptos básicos.
- Tema 2. Cursos multimedia en CD-ROM.
- Tema 3. Herramientas de autor: ToolBook II
- Tema 4. Elaboración de un proyecto

Programa Práctico

Práctica 1. Realización de un Plan de proyecto

Práctica 2. Realización de un CD-ROM Multimedia

Evaluación

La evaluación de la asignatura se llevara a cabo en función del trabajo final desarrollado y del progreso del alumno durante el curso. Para superar la asignatura se deberá finalizar el proyecto que se ha diseñado.

En caso de no superar la asignatura en la convocatoria de febrero, paa la convocatoria de septiembre se deberá realizar otro proyecto distinto escalado al número de alumno/alumnos que haya para esa convocatoria.

Bibliografía

[1] Stephen F. Hustedde, "Developing With Asymetrix Toolbook: Applied Programming Theory", Wadsworth Pub. Co, 1996

[2] Maureen Sprankle y Clyde Johnson, "Experience Multimedia", Prentice Hall Career & Technology, 1998

[3] Guillem Bou Bouzá, "El Guión multimedia", Anaya Multimedia, 1997
