

# ***Oferta de trabajos en grupo prácticos***



***Francisco José Suárez Alonso***

**UNIVERSIDAD DE OVIEDO**

**Área de Arquitectura y Tecnología de Computadores**

**Curso 2010/2011**

# Planificación del trabajo del alumno

Asistencia a Clases de Teoría (12 x 1h.)	10 horas
Actividades en el Aula (10 x 1h.)	10 horas
Asistencia a Prácticas (10 x 2h.)	20 horas
Preparación de Informes de Prácticas (10 x 1h.)	10 horas
Preparación de Trabajos en Grupo (2 x 25h.)	50 horas
Presentación de Trabajos en Grupo (2 x 2h.)	8 horas
Preparación de Exámenes (1 x 10h.)	10 horas
Realización de Exámenes (1 x 1h.)	1 hora
Asistencia a Tutorías	1 horas
<b>TOTAL</b>	<b>120 horas</b>

Créditos de la asignatura: **6**

Créditos de 5º curso de Telecomunicación: **75**

Dedicación del alumno por curso: **1500 horas**

Dedicación correspondiente a la asignatura:  $(6/75) \cdot 1500 \sim 120$  **horas**

# Opción A: Continuación de los trabajos previos

- Tarjetas gráficas
  - ✓ Ej. Desarrollo de demos con OpenGL
- Medios 3D
  - ✓ Ej. Desarrollo de material 3D (imágenes + vídeo)
- Juegos en Red
  - ✓ Ej. Desarrollo de un juego en red y medición de la carga de la red
- Generación de Mundos Virtuales
  - ✓ Ej. Desarrollo de escenarios interactivos con X3D
- Realidad Aumentada
  - ✓ Ej. Desarrollo de una demo sobre RA con cámara web y marcadores
- Servicios de Comunicación y Educación
  - ✓ Ej. Despliegue de servicios y medición de la carga de la red

# Opción B: Trabajos sobre *Streaming*

Servicio multimedia tipo IVOD soportado por una determinada tecnología de *streaming*:

- ***Real Media***
- ***Helix DNA***
  - ✓ versión de código abierto de las herramientas de *Realnetworks* (<https://helixcommunity.org/>)
- ***QuickTime***
- ***Windows Media***
- ***Adobe Flash***
- ***Open Source Flash***

# Opción B: Trabajos sobre *Streaming*

Servicio sobre una temática de interés del grupo

Deberá incluir:

- ✓ Instalación del servidor en uno de los equipos del laboratorio
- ✓ Diseño de una interfaz web con integración de clientes de *streaming* y controles de reproducción
- ✓ Utilización de todos los tipos de medios más comunes (texto/imágenes/audio/vídeo)
- ✓ Sincronización de los medios mediante alguna de las herramientas soportadas por la plataforma
- ✓ Contenidos de audio/vídeo preferentemente de producción propia
- ✓ Contenidos de vídeo disponibles en varias calidades de reproducción

# Fuentes de información (web de la asignatura)

## REVISTAS ELECTRÓNICAS (contenidos accesibles on-line desde equipos de Uniovi)

Tipo	Título	Desde	Link
I	ADVANCES IN MULTIMEDIA	2007	<a href="#">Link</a>
D	COMPUTER (IEEE)	1998	<a href="#">Link</a>
D	COMPUTERWORLD	1999	<a href="#">Link</a>
I	FUTURE GENERATION COMPUTER SYSTEMS (ELSEVIER)	1995	<a href="#">Link</a>
I	IEEE / ACM TRANSACTIONS ON NETWORKING	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE COMMUNICATIONS MAGAZINE	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE INTERNET COMPUTING	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE MICRO	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE MULTIMEDIA	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE NETWORK	1998	<a href="#">Link</a>
D	IEEE PERSVASIVE COMPUTING	2002	<a href="#">Link</a>
D	IEEE TECHNOLOGY AND SOCIETY	1998	<a href="#">Link</a>
I	IEEE TRANSACTIONS ON EDUCATION	1998	<a href="#">Link</a>
I	IEEE TRANSACTIONS ON MULTIMEDIA	1999	<a href="#">Link</a>
I	INTERACTIVE EDUCATIONAL MULTIMEDIA (UNIVERSIDAD DE BARCELONA)	2000	<a href="#">Link</a>
I	INTERNATIONAL JOURNAL OF DIGITAL MULTIMEDIA BROADCASTING	2008	<a href="#">Link</a>
I	JOURNAL OF MULTIMEDIA	2006	<a href="#">Link</a>
I	MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS (SPRINGER)	1997	<a href="#">Link</a>
D	MULTIMEDIA & INTERNET@SCHOOLS	1994	<a href="#">Link</a>
I	PERSVASIVE AND MOBILE COMPUTING (ELSEVIER)	2005	<a href="#">Link</a>
D	PC MAGAZINE	1999	<a href="#">Link</a>
D	PC WORLD EDICION AMERICANA	1996	<a href="#">Link</a>
D	PROCEEDINGS OF THE IEEE	1963	<a href="#">Link</a>

## SITIOS WEB (algunos ejemplos)

D	Wikipedia	-	<a href="#">Link</a>
D	MultimediaWiki	-	<a href="#">Link</a>
D	Google Scholar	-	<a href="#">Link</a>
D	Wikiversity	-	<a href="#">Link</a>
D	Monografías	-	<a href="#">Link</a>
D	Tom's Hardware	-	<a href="#">Link</a>

I = Investigación

D = Divulgación

Desde = año a partir del cual están publicados contenidos

# Objetivos del trabajo en grupo



- Realizar el trabajo de forma colaborativa
  - ✓ coordinación continua con los compañeros de grupo
- Buscar información y ejemplos sobre el tema
  - ✓ negociar alcance del trabajo con el profesor
- Resumir el tema en una memoria de ~10 hojas
  - ✓ Opción A:
    - objetivos y diseño de la aplicación de ejemplo
    - manual de usuario y/o de pruebas
    - código fuente documentado
  - ✓ Opción B:
    - descripción de la tecnología de *streaming*
    - descripción de las herramientas asociadas (producción, sincronización, etc.)
    - descripción del servicio

# Objetivos del trabajo en grupo



- Resumir el tema en ~5 diapositivas con audio
- Presentar el trabajo en clase durante ~15 min.
  - ✓ por parte de todos los miembros del grupo
  - ✓ deberá incluir una demostración práctica
- Generar una versión de la presentación sincronizada con SMIL  
(como las lecciones multimedia del curso)
- Plantear 10 cuestiones tipo test sobre el tema



# Funcionamiento del grupo



- Formación del grupo (3/4 alumnos)
  - ✓ informar al profesor de la composición y nombre del grupo
- Reuniones periódicas (al menos una por semana)
  - ✓ reparto de tareas, fijación de plazos, confección de actas, ...
- Repositorio común de documentos en Google Docs
  - ✓ objetivos, memoria, bibliografía, actas, presentación, ...
- Reparto de roles
  - ✓ secretario para confeccionar actas
  - ✓ encargado de fomentar la participación en las reuniones
  - ✓ encargado de controlar el cumplimiento de plazos
  - ✓ etc.

# Evaluación del trabajo



- Defensa del trabajo ante la clase
- Puntuación del trabajo por parte de la clase
- Supervisión de la nota por parte del profesor