

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS VALLES



PROGRAMA DE ESTUDIO

DESARROLLO MULTIMEDIA

I.- DATOS GENERALES DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

| | | | |
|---|---|-------------------------------|----|
| 1. - Nombre de la Asignatura: | Desarrollo Multimedia | | |
| 2. - Clave de la asignatura: | I5637 | | |
| 3. - División: | Estudios Científicos y Tecnológicos | | |
| 4. - Departamento: | Ciencias Computacionales e Ingenierías | | |
| 5. - Academia: | Ciencias Computacionales | | |
| 6. - Programa Educativo al que está adscrita: | Tecnologías de la Información | | |
| 7. - Créditos: | 8 créditos | | |
| 8. - Carga Horaria total: | 64 horas | | |
| 9. - Carga Horaria teórica: | 48 | 10. - Carga Horaria Práctica: | 16 |
| 11. - Hora / Semana: | 2 hrs. / semana | | |
| 12. - Tipo de curso: | Curso – Laboratorio | 13. - Prerrequisitos: | |
| 14. - Área de formación: | Especializante Selectiva | | |
| 15. - Fecha de Elaboración: | Enero de 2009 | | |
| 16. - Elaboró: | Vega Tapia Abraham | | |
| 17. - Fecha de la ultima revisión y/o modificación: | 30 de Junio de 2016 | | |
| 18. - Participantes: | Vega Tapia Abraham Verdín Arreola Raúl Antonio | | |

II.- PRESENTACION

Actualmente las tecnologías de la información y comunicación están siendo protagonistas en todos los ámbitos del ser humano desde aspectos financieros, de salud, sociales, etc. Dando apoyo y soporte en las actividades cotidianas que se desenvuelven día con día en los sectores antes mencionados.

Un punto interesante a mencionar es que la comunicación es un elemento de prioridad que permite a los integrantes de una organización estar al día de lo que ocurre tanto dentro como fuera de la empresa a la cual pertenecen y que mejor que dicho mensaje sea transmitido de una manera atractiva visual y auditivamente.

El presente curso pretende desarrollar habilidades en los estudiantes de la Ingeniería en Electrónica y Computación en cuanto al manejo y uso de herramientas software que ayuden a elaborar productos multimedia con los cuales se puedan transmitir datos y / o información haciendo uso de los medios como el video, el audio, la imagen y el texto conjugados en un solo proyecto.

Este curso de multimedia pretende mostrar a los estudiantes de la Ingeniería en Electrónica y Computación los conceptos teóricos y prácticos que se desarrollan en el ámbito de la elaboración de proyectos multimedia.

Se analizan los diferentes medios que conforman la multimedia desde un aspecto teórico y posteriormente se realizan prácticas enfocadas a la edición tanto del texto, la imagen, el audio y el video digital.

Para la edición de dichos medios se usan herramientas como los son: Microsoft Word, Microsoft WordPad, Adobe Fireworks o Adobe PhotoShop, Adobe Audition, Adobe Premier Pro así como un software de autoría multimedia como lo es Adobe Director.

Al final del curso, el estudiante deberá conformar todas las habilidades adquiridas relativas a la edición multimedia y presentará un proyecto a manera de CD multimedia que deberá contener los distintos medios como son textos, animaciones, audios, videos e imágenes digitales.

III.- OBJETIVO (General y Específicos)

OBJETIVO GENERAL: Al finalizar el curso, el estudiante habrá identificado y reconocido los aspectos relativos a la variedad de medios de expresión, de comunicación de datos y de información a través de multimedia; identificará y diferenciará las técnicas que se utilizan en el diseño, desarrollo e implementación de proyectos multimedia; diferenciará los distintos medios de almacenamiento digital que son necesarios con el manejo de información multimedia así como el equipos necesario (hardware y software) para su edición; Reconocerá los distintos formatos y presentaciones que tienen los medios como lo son el texto, el audio, la imagen y el video digital y desarrollará habilidades técnicas en el uso y manejo de herramientas de autoría multimedia que le permitirán editar texto, audio, imagen y video digital.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Objetivo Específico: El estudiante reconocerá y comprenderá la teoría y la metodología de lo que es la programación y el diseño de proyectos multimedia.

Objetivo específico: Al término de la unidad 1 el estudiante reconocerá y distinguirá los conceptos básicos relacionados con la Multimedia como lo son el Hipertexto y la Hipermedia.

Objetivo específico: Al término de la unidad 2 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de las imágenes digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 2 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de gráficos vectoriales y en la edición de mapas de bits con la ayuda de herramientas profesionales multimedia para la edición de imágenes digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 3 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los textos o fuentes digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 3 el estudiante diferenciará los diferentes tipos de fuentes digitales que se usan en el campo de la informática y reconocerá algunas herramientas que le permitirán elaborar tipografías digitales a su gusto y necesidad.

Objetivo específico: Al término de la unidad 4 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los audios o sonidos digitales y generará habilidades en el uso de la herramienta Adobe Audition.

Objetivo específico: Al término de la unidad 5 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en los medios de almacenamientos multimedia magnéticos y ópticos.

Objetivo específico: Al término de la unidad 5 el estudiante diferenciará los diferentes tipos de almacenamiento magnético y óptico que se usan en el campo de la computación y reconocerá algunas técnicas que permiten mantener la información multimedia de manera redundante y segura.

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los videos digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de videos con la ayuda de 1 herramienta profesional multimedia para la edición de video digital como lo es Adobe Premiere Pro.

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de clips de video digital, en la conformación de un producto de un video digital y en su exportación para su visualización en la web como en DVD.

Objetivo específico: Al término de la unidad 7 el estudiante desarrollará habilidades en la integración y conformación de un producto multimedia con el apoyo de algún software de autoría multimedia como Adobe Director.

IV.- INDICE DE UNIDADES

| Unidades Programáticas | Carga Horaria |
|--|-----------------|
| Módulo 1. Introducción a la Multimedia (Conceptos básicos) | 3 |
| Módulo 2. La Imagen Digital | 9 |
| Módulo 3. El Texto Digital | 3 |
| Módulo 4. El Audio Digital | 9 |
| Módulo 5. Almacenamiento Multimedia | 3 |
| Módulo 6. El Video Digital | 9 |
| Módulo 7. Diseño, Desarrollo y Programación de Proyectos Multimedia | 27 |
| TOTAL | 64 horas |

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES PROGRAMATICAS

| |
|--|
| <p style="text-align: center;">MÓDULO 1</p> <p>Nombre de la Unidad: Introducción a la Multimedia (Conceptos básicos multimedia)</p> <p>Objetivo Específico: El estudiante reconocerá y comprenderá la teoría y la metodología de lo que es la programación y el diseño de proyectos multimedia.</p> <p>Objetivo específico: Al término de la unidad 1 el estudiante reconocerá y distinguirá los conceptos básicos relacionados con la Multimedia como lo son el Hipertexto y la Hipermedia.</p> <p>Carga Horaria teórica: 3 Carga Horaria práctica: 0</p> <p>Contenido programático desarrollado:</p> <ol style="list-style-type: none">1.1 El estudiante analizará y comprenderá la importancia de la multimedia1.2 El estudiante analizará y comprenderá que es la multimedia1.3 El estudiante analizará y comprenderá el uso de la multimedia |
|--|

- 1.4 El estudiante diferenciará entre los términos de multimedia, hipertexto e hipermedia
- 1.5 El estudiante analizará el papel que desempeña la multimedia actualmente
- 1.6 El estudiante analizará el funcionamiento del hardware multimedia
- 1.7 El estudiante identificará las diferentes plataformas de desarrollo para la realización de sistemas multimedia

MÓDULO 2

Nombre de la Unidad: La Imagen Digital

Objetivo específico: Al término de la unidad 2 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de las imágenes digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 2 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de gráficos vectoriales y en la edición de mapas de bits con la ayuda de herramientas profesionales multimedia para la edición de imágenes digitales.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 6

Contenido programático desarrollado:

- 2.1 El estudiante comprenderá lo que es la imagen digital
- 2.2 El estudiante analizará cómo se construyen las imágenes digitales
- 2.3 El estudiante comprenderá los métodos de almacenamiento de las imágenes digitales
- 2.4 El estudiante identificará algunos programas de edición de imágenes
- 2.5 El estudiante investigará los diferentes tipos de fuente de imagen y digitalización
- 2.6 El estudiante identificará los diferentes formatos de imágenes
- 2.7 El estudiante reconocerá algunas características de diferentes programas de edición de imágenes digitales
- 2.8 El estudiante identificará y usará herramientas para la edición de imágenes digitales
- 2.9 El estudiante reconocerá la estructura y desarrollo de los sistemas multimedia
- 2.10 El estudiante reconocerá el ambiente de trabajo de Adobe Fireworks o en su caso Adobe Photoshop
- 2.11 El estudiante utilizará las herramientas de edición de imágenes vectoriales en Fireworks o en su caso Adobe Photoshop
- 2.12 El estudiante diseñará un logotipo por medio de gráficos y textos vectoriales
- 2.13 El estudiante identificará la manera de exportar su diseño a un formato digital para su uso en la web
- 2.14 El estudiante utilizará las herramientas de edición de imágenes raster en Fireworks o en su caso Adobe Photoshop
- 2.15 El estudiante editará fotografías JPG en Fireworks o en Photoshop
- 2.16 El estudiante reconocerá la manera de realizar fotorrecomposiciones en Fireworks o en su caso en Adobe Photoshop
- 2.17 El estudiante reconocerá la manera de eliminar ciertas partes de una fotografía
- 2.18 El estudiante reconocerá la manera de exportar su edición a un formato digital para su uso en la web o en CDs Multimedia

MÓDULO 3

Nombre de la Unidad: El Texto Digital

Objetivo específico: Al término de la unidad 3 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los textos o fuentes digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 3 el estudiante diferenciará los diferentes tipos de fuentes digitales que se usan en el campo de la informática y reconocerá algunas herramientas que le permitirán elaborar tipografías digitales a su gusto y necesidad.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 0

Contenido programático desarrollado:

- 3.1 El estudiante comprenderá lo que es el texto digital
- 3.2 El estudiante identificará como se construyen los textos digitales
- 3.3 El estudiante reconocerá algunos programas de edición de texto
- 3.4 El estudiante diferenciará las familias tipografías que se usan en ambientes Windows
- 3.5 El estudiante identificará los diferentes formatos de texto que existen (plano, rtf, PostScript)
- 3.6 El estudiante reconocerá algunas características de diferentes programas de edición de texto digital
- 3.7 El estudiante identificará y usará herramientas para la edición de texto digital
- 3.8 El estudiante generará habilidades para encontrar tipografías gratuitas en la Web y las instalará en Sistemas Windows para su uso en cualquier herramienta de edición Multimedia.

MÓDULO 4

Nombre de la Unidad: El Audio Digital

Objetivo específico: Al término de la unidad el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los audios o sonidos digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad el estudiante desarrollará habilidades en la edición de sonidos con la ayuda de 1 herramienta profesional multimedia para la edición de sonidos digitales como lo es Adobe Audition.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 6

Contenido programático desarrollado:

- 4.1 El estudiante comprenderá lo que es audio digital y audio analógico
- 4.2 El estudiante identificará como se digitaliza el audio
- 4.3 El estudiante comprenderá la física del audio
- 4.4 El estudiante observará y reconocerá un paquete para la edición de audio
- 4.5 El estudiante diferenciará los diferentes tipos de audio digital que existen en la computación
- 4.6 El estudiante reconocerá los componentes necesarios para capturar y reproducir audio digital en los equipos de cómputo
- 4.7 El estudiante identificará y diferenciará los codecs para el trabajo con audio digital
- 4.8 El estudiante reconocerá e identificará el hardware necesario para el trabajo con audio digital
- 4.9 El estudiante desarrollará habilidades técnicas para la edición de sonidos digitales con apoyo de Adobe Audition trabajado aspectos como:

- Interfaz de Adobe Audition
- Configuración de la mezcladora de sonido de Windows
- Trabajo con sonidos en modo unipista
- Grabación de voz (voz en off)
- Edición de sonidos
- Aplicación de efectos

- Trabajo con sonidos en la vista multipista
- Extracción de audio de CD de música
- Conformación de un comercial para la radio
- Exportación del comercial a MP3
- Revisión del comercial con Windows Media Player

MÓDULO 5

Nombre de la Unidad: Almacenamiento Multimedia

Objetivo específico: Al término de la unidad 5 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en los medios de almacenamientos multimedia magnéticos y ópticos.

Objetivo específico: Al término de la unidad 5 el estudiante diferenciará los diferentes tipos de almacenamiento magnético y óptico que se usan en el campo de la computación y reconocerá algunas técnicas que permiten mantener la información multimedia de manera redundante y segura.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 0

Contenido programático desarrollado:

- 5.1 El estudiante reconocerá los dispositivos de almacenamiento magnético
- 5.2 El estudiante reconocerá los dispositivos de almacenamiento óptico
- 5.3 El estudiante distinguirá las características de almacenamiento entre un CD y un DVD y del Blue Ray
- 5.4 El estudiante distinguirá y conocerá los arreglos de discos RAID para respaldo de información en equipos grandes de cómputo
- 5.5 El estudiante reconocerá e identificará los dispositivos externos de almacenamiento con conectividad USB 2.0, USB 3.0 así como discos de estado sólido.

MÓDULO 6

Nombre de la Unidad: El Video Digital

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante reconocerá e identificará los términos teóricos utilizados en el ámbito del desarrollo multimedia, en específico en el manejo de los videos digitales.

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de videos con la ayuda de 1 herramienta profesional multimedia para la edición de video digital como lo es Adobe Premiere Pro.

Objetivo específico: Al término de la unidad 6 el estudiante desarrollará habilidades en la edición de clips de video digital, en la conformación de un producto de un video digital y en su exportación para su visualización en la web como en DVD.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 6

Contenido programático desarrollado:

- 6.1 El estudiante comprenderá lo que es video digital
- 6.2 El estudiante reconocerá como se digitaliza el video
- 6.3 El estudiante identificará los distintos sistemas de video NTSC y PAL
- 6.4 El estudiante reconocerá lo que son los códecs de video y su importancia en la compresión de los videos digitales
- 6.5 El estudiante observará y reconocerá un paquete para la edición de video
- 6.6 El estudiante diferenciará los tipos de video digital compreso que existen en la computación
- 6.7 El estudiante reconocerá e identificará los componentes necesarios para capturar y reproducir video digital en los equipos de cómputo
- 6.8 El estudiante identificará y diferenciará los codecs para el trabajo con video digital
- 6.9 El estudiante reconocerá el hardware necesario para el trabajo con video digital
- 6.10 El estudiante desarrollará habilidades técnicas para la edición de videos digitales con apoyo de Adobe Premiere Pro trabajado aspectos como:

- Interfaz de Adobe Premiere Pro
- Ventana Proyecto
- Ventana Monitor
- Ventana Línea de Tiempo
- Ventana de herramientas de edición
- Organización del proyecto con carpetas para los distintos objetos que se usarán (carpetas en el disco duro y en la ventana proyecto de Premiere)
- Importar clips de video
- Editar clips de video
- Importar clips de audio
- Editar clips de audio
- Generar textos para títulos
- Aplicación de efectos de video
- Aplicación de efectos de audio
- Aplicación de Transiciones de video
- Desarrollo de créditos del video
- Importación de imágenes en el video
- Agregar cintillas al video
- Musicalizar el video
- Previsualizar el video
- Exporta el video a formato DVD ,MPG o MP4

MÓDULO 7

Nombre de la Unidad: Diseño, Desarrollo y Programación de Proyectos Multimedia

Objetivo específico: Al término de la unidad 7 el estudiante desarrollará habilidades en la integración y conformación de un producto multimedia con el apoyo de algún software de autoría multimedia como Adobe Director.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 24

7.1 El estudiante desarrollará habilidades técnicas para el diseño, desarrollo y programación de un proyecto multimedia con el apoyo de Adobe Director trabajado aspectos como:

- Interfaz de Adobe Director
- Trabajo con textos con Adobe Director
- Trabajo con imágenes con Adobe Director
- Trabajo con audios con Adobe Director
- Trabajo con videos con Adobe Director
- Trabajo con efectos (transiciones) con Adobe Director
- Trabajo con scripts (Lingo) con Adobe Director
- Trabajo con animaciones con Adobe Director
- Trabajo con escenas (marcadores) con Adobe Director

- Trabajo con Extensiones (x32) con Adobe Director
- Exportación del proyecto a .exe en Adobe Director
- Desarrollo del CD auto booteable o auto arrancable

VI. – EVIDENCIAS PARA LA EVALUACION DE APRENDIZAJES POR UNIDAD:

Se evalúa durante el periodo escolar mediante:

- Tareas, trabajos de investigación, participación en clase, y el desarrollo de un proyecto Terminal.
- Exposición de un tema en equipo, desarrollo de un logotipo, banner y botones vectoriales; desarrollo de un fotomontaje; elaboración de un comercial para la radio; elaboración de un comercial de autos en video digital; desarrollo y elaboración de un CD multimedia.

EVIDENCIAS MODULO 1

El estudiante identifica y reconoce los conceptos básicos y relevantes que se utilizan en el ámbito del mundo de la multimedia; diferencia entre multimedia, hipermedia e hipertexto; reconoce los principales componentes hardware y software que se usan en el desarrollo multimedia e identifica las diferentes plataformas de desarrollo.

EVIDENCIAS MODULO 2

El estudiante identifica y diferencia los formatos en que se presentan las imágenes digitales, reconoce los conceptos de compresión para las imágenes, reconoce conceptos como píxel, resolución y profundidad de color en las imágenes y tiene habilidades técnicas en cuanto a la edición de imágenes tanto vectoriales como mapas de bits con apoyo de una herramienta de edición de imágenes.

El estudiante desarrolla un fotomontaje y diseña un logotipo con apoyo de Adobe Fireworks o con apoyo de Adobe PhotoShop y / o Corel DRAW.

EVIDENCIAS MODULO 3

El estudiante identifica y diferencia las familias tipográficas que se usan en el campo de la computación; reconoce cómo recuperar e instalar tipografías digitales en equipos de cómputo con sistema Windows y tiene habilidades técnicas en el uso de y manejo de herramientas de informática que le permiten editar y manipular textos digitales tanto planos, enriquecidos o PostScript.

EVIDENCIAS MODULO 4

El estudiante identifica y diferencia los formatos en que se presentan los sonidos digitales, reconoce los conceptos de compresión para los sonidos, reconoce aspectos relacionados al audio como resolución, frecuencia, amplitud y muestreo digital; generó habilidades

técnicas en cuanto a la edición de sonidos con apoyo de una herramienta de edición de sonidos.

El estudiante elaboró y editó un comercial para la radio con apoyo de Adobe Audition.

EVIDENCIAS MODULO 5

El estudiante identifica y diferencia los medios magnéticos y ópticos que se usan para almacenar información relacionada con proyectos y productos multimedia; reconoce técnicas de arreglos de discos para proporcionar información redundante y fiable; reconoce los medios actuales de almacenamiento con conexión USB 2.0 y USB 3.0.

EVIDENCIAS MODULO 6

El estudiante identifica y diferencia los formatos en que se presentan los videos digitales, reconoce los conceptos de compresión para los videos, reconoce aspectos relacionados al video como resolución, velocidad de fotogramas por minuto, proporción y captura digital; generó habilidades técnicas en cuanto a la edición de videos con apoyo de una herramienta de edición de videos.

El estudiante elaboró y editó un comercial para la televisión con apoyo de Adobe Premiere Pro.

EVIDENCIAS MODULO 7

El estudiante integra todo lo visto durante el curso en la elaboración de un proyecto multimedia a manera de CD autobootable con apoyo de una herramienta de autoría multimedia como lo es Adobe Director.

VII.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA

| Nombre del autor | Título de la obra | Editorial | Año de la Edición |
|-------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------|
| CHUVIECO, José Salinero | Realización Multimedia | Thomson Editores España | 2002, 1ª. Ed. |
| CRESPO, Julio Viñegra | Audio y Video Digital | Anaya Multimedia | 2002, 1a. Ed. |
| DROBLAS, Adele | Premiere Pro (La Biblia) | Anaya Multimedia | 2004, 1a. Ed. |
| EVANS, Joyce J. | Studio MX 2004, La biblia | Anaya Multimedia | 2004, 1ª. Ed. |
| ROSENZWEIG, Gary | Director 8 | Prentice Hall | 2000, 1ª. Ed. |
| ROSENZWEIG, Gary | Director 8.5, la biblia | Anaya Multimedia | 2002, 1ª. Ed. |
| PÉREZ, César | Macromedia Fireworks MX | AlfaOmega | 2003, 1ª. Ed. |

VIII.- DIRECCIONES WEB RELACIONADAS CON EL CURSO

http://es.wikipedia.org/wiki/Audio_digital

http://www.iaa.upf.es/~berenquer/recursos/ima_dig/8/estampas/31.htm

http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido_estereof%C3%B3nico

http://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_de_sonido_multicanal#Sistema_5.1

<http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3dec>

<http://es.wikipedia.org/wiki/WAV>

<http://es.wikipedia.org/wiki/AAC>

Fundamentos de la imagen fotográfica digital, por Efraín García y Rubén Osuna;

<http://www.uned.es/personal/rosuna/resources/photography/ImageQuality/fundamentos.imagen.digital.pdf>

<http://es.wikipedia.org/>

<http://www.digitalfotored.com/imagendigital/tiposimagenes>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Formatos>

http://www.hsa.es/id/investigacion/uai/uai_docs/informatica/graficos.pdf

http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo_digital

<http://images.google.com.mx/images?hl=es&q=pinnacle%20studio%20wikipedia&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wi>

http://www.marcelopedra.com.ar/glosario_V.htm

http://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo_de_compresi%C3%B3n_sin_p%C3%A9rdida

<http://www.neoteo.com/tutorial-adobe-premiere-pro-para-principiantes.neo>

http://www.insertcdr.com/articulos/WinDVD_31.php

<http://foro.univision.com/univision/board/message?board.id=lyric&message.id=16237>

VIDEOS Y DOCUMENTOS

<http://www.youtube.com/watch?v=CvURnnSLU2c>

<http://www.slideshare.net/guadalupe-moreira/vectores-mapas-de-bits-modos-de-color>

<http://www.slideshare.net/caspirra/imagen-de-mapa-de-bits1>

<http://www.youtube.com/watch?v=OWgRZQJdITY>

<http://www.youtube.com/watch?v=yT1s50IMpNg>

<http://www.youtube.com/watch?v=bV7anD6g10o>

<http://www.youtube.com/watch?v=FsYrb0sEZNw>

<http://www.slideshare.net/brendai/la-tipografia-4638117>

<http://www.youtube.com/watch?v=56l-Vd6LNbl>

http://www.youtube.com/watch?v=ZwSa__g0yJQ

<http://www.youtube.com/watch?v=pBuoBXNFbUs>

<http://www.youtube.com/watch?v=DYhRbWC4dkg>

<http://www.youtube.com/watch?v=do0V-M4oVLQ>

<http://www.slideshare.net/raymarq/audio-digital>

<http://www.slideshare.net/slidesharereg00/minicurso-audio-digital>

<http://www.slideshare.net/raymarq/edicion-audio>

<http://www.slideshare.net/Prod18/audio-digital-1188784>

<http://www.slideshare.net/carlosgi1970/capitulo-1-audio-digital>

<http://www.slideshare.net/claumohr/formatos-de-audio-digital-1313214>

<http://www.youtube.com/watch?v=-iudCfAGhH4>

<http://www.youtube.com/watch?v=ZKS26ds5ozo>

<http://www.youtube.com/watch?v=QxwbizffS4M>

<http://www.youtube.com/watch?v=MdQlRtHg0F0>

<http://www.youtube.com/watch?v=TOk6N8Q1TsU>

<http://www.youtube.com/watch?v=e5hZtxQoOAw>

<http://www.youtube.com/watch?v=grkkvWQGMgl>

<http://www.youtube.com/watch?v=FWQuHpuj4Qg>

<http://www.youtube.com/watch?v=ybCFZwzUYPs>

<http://www.youtube.com/watch?v=ETqBVBXIFtc>

<http://www.youtube.com/watch?v=WuinESwE6Dg>

<http://www.youtube.com/watch?v=Y7U8M6UsEwE>

<http://www.youtube.com/watch?v=DILf-NOaT78>

http://www.youtube.com/watch?v=_-MQQsgJIUA

http://www.slideshare.net/QUISPE_CANTINETT/trabajo-encryptacion

<http://www.slideshare.net/laurargonzalez/medios-almacenamiento>

<http://www.youtube.com/watch?v=Y7vZ3ZWkNVA>

<http://www.youtube.com/watch?v=AuwD7EhJOdc>

<http://www.slideshare.net/chrispierce/raid-and-storage-arrays>

<http://www.youtube.com/watch?v=DO7TVxbuLpc>

<http://www.slideshare.net/acurbelo/video-digital>

<http://www.slideshare.net/chulasan/formatos-de-video>

<http://www.slideshare.net/CarolDiazR/formatos-de-video-2>

<http://www.slideshare.net/danielfajardo/tipos-yformatos-video>

<http://www.youtube.com/watch?v=JX-lyKjINgA>

http://www.youtube.com/watch?v=fSXE_IdyoiY

IX.- EVALUACIÓN

A) DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

El programa de estudios deberá ser evaluado antes del calendario **2016 B** y al término del mismo para ver su pertinencia de acuerdo con los requerimientos del profesional que se está formando, por lo que deberían evaluarse aspectos como:

- a) Objetivos. (generales y particulares).
- b) Contenidos.
- c) Metodología.
- d) Sistema de evaluación.
- e) Bibliografía.

Esto se llevará a cabo mediante un cuestionario con preguntas sobre los puntos mencionados arriba. Se envía el cuestionario al estudiante vía correo electrónico o vía plataforma de material instruccional en línea para que lo conteste. Se pueden realizar preguntas como:

- ¿Qué sugerencias agregarías a la materia?
- ¿Cómo justificarías esas sugerencias?
- ¿Cómo evalúas la didáctica del asesor?
- ¿Cómo evalúas la experiencia en el tema por parte del instructor?
- ¿Cómo evalúas los materiales de apoyo utilizados por el instructor?
- ¿Qué recomendaciones se ajusten en este curso – materia?

De la misma manera se deberá evaluar por parte de la Academia de Ciencias de la Computación del Departamento de Ciencias Computacionales e Ingenierías

B) DE LA LABOR DEL PROFESOR

La labor del profesor será evaluada de conformidad con el instrumento institucional que al respecto se utiliza en el Centro Universitario de los Valles. (Autoevaluación del profesor que entrega el Departamento); así como con la encuesta que contesta el estudiante en el sistema SIIAU en línea.

De la misma manera y en el mismo cuestionario para la evaluación del programa de estudios se incluirán también preguntas relacionadas hacia la manera de impartir clase del profesor, su metodología y la manera de tratar a los estudiantes.

C) DE LA METODOLOGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA)

El curso se trabaja inicialmente de manera teórica, introduciendo poco a poco al estudiante en la metodología de trabajo y desarrollo de productos multimedia, conociendo conceptos y bases que serán de gran apoyo al momento de producir proyectos multimedia. En una segunda parte, se trabajará en laboratorio de cómputo para utilizar herramientas de tipo software que nos ayudarán a trabajar con imágenes digitales, audio digital, video digital y al final conjuntar todos estos medios en un software de autoría multimedia para diseñar y elaborar un CD de comunicación multimedia.

D) DEL TRABAJO REALIZADO POR EL ESTUDIANTE

Conocimientos: Prácticas, Ejercicios, Investigaciones en Internet, Computación básica, manejo de Sistema Operativo Windows, creación de carpetas y administración de archivos.

Habilidades, destrezas: actividades prácticas para el desarrollo de habilidades del técnicas, de desarrollo y producción; búsqueda de información en Internet, Descarga de Imágenes y videos de Internet.

Actitud: Interés, participación, trabajo en equipo, apoyo a los compañeros, auto aprendizaje, gusto por la lectura e investigación por compartir conocimiento

Valores: puntualidad, responsabilidad, trato y tolerancia, reflexión y disposición.

NOTA IMPORTANTE: Se sugiere que el profesor elabore un instrumento para que el estudiante se autoevalúe con las mismas categorías.

X.- ACREDITACION DEL CURSO

Requisitos

Administrativo: Contar con un numero asistencias mínimas (80% del curso en total) para acreditar en periodo ordinario o en extraordinario (Reglamento General de Promoción Y Evaluación de Estudiantes de la Universidad de Guadalajara)

Art. 20. Para que el estudiante tenga derecho al registro del resultado de la evaluación en el período ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

- I.** Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
- II.** Tener un mínimo de asistencia del 80 % a clases y actividades registradas durante el curso.

Académicos: Evidencias de aprendizaje

Se evalúa durante el periodo escolar mediante:

- Tareas, trabajos, participación en clase, y el desarrollo de un proyecto terminal.
Haber obtenido un promedio global mínimo de 60 puntos de un máximo de 100 puntos posibles.

Todos los estudiantes deberán presentar en tiempo y forma todos los trabajos señalados en el presente programa, participado tanto en las clases presenciales como en el material instruccional en línea bajo moodle, así como elaborar las practicas demostradas por el profesor en el laboratorio de cómputo y por último desarrollar un producto Terminal en el que se integre y utilice todo lo visto a lo largo de este curso.

XI. CALIFICACION DEL CURSO

| <i>Evidencias de Aprendizaje</i> | % |
|--|----------|
| Conocimientos: (Ensayos, casos, resolución de problemas, exámenes, etc.) | 60 |
| Habilidades y Destrezas: (actividades practicas para el desarrollo de habilidades del pensamiento, de las capacidades motrices, etc.) Nota: estos puntos se contabilizarán siempre que la suma de las otras evidencias de aprendizaje sea mayor o igual que 60. | 25 |
| Actitud: (interés, participación, asistencia a asesorías , trabajo en equipo, oportunidad de entrega en los trabajos, etc.) | 5 |
| Valores: (puntualidad, responsabilidad, trato, tolerancia, etc.) | 5 |
| Autoevaluación (Nota: se sugieren que el estudiante se autoevalúa con los criterios de Conocimientos, Habilidades y destrezas, Actitud y Valores. Así también se recomienda sugiere que la autoevaluación del estudiante no rebase el 20%) | 5 |

| | |
|---|-------------------|
| <p>- La calificación estará integrada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> 20 % por las tareas 20 % por las lecturas (mini test) 05 % Auto evaluación 05 % Asesorías 05 % Auto evaluación por parte del asesor 25 % Cumplimiento del proyecto final (en equipo) 20 % Exámenes (2 exámenes) | <p>100</p> |
|---|-------------------|

XII.- CALIFICACION EN PERIODO EXTRAORDINARIO

Características del examen que se aplicará en periodo extraordinario, en correspondencia con lo señalado en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Estudiantes de la Universidad de Guadalajara. (Capítulo V)

La calificación en período extraordinario se otorgará de conformidad con lo establecido el Capítulo V del citado reglamento en sus artículos 23, 24, 25 Fracciones I, II y III.

Se aplicará un examen teórico – práctico el cual estará basado en los contenidos teóricos y prácticos del contenido programático de esta asignatura.

Se le solicitará al estudiante desarrolle una pequeña aplicación multimedia en la que demuestre habilidades y conocimientos técnicos en el uso y manejo de las herramientas de software multimedia que se utilizaron durante el transcurso del periodo ordinario de la materia.

De la calificación obtenida de la evaluación **extraordinaria**, **solamente se tomará en cuenta el 80% del total.**

De la calificación obtenida de la evaluación **ordinaria**, **solamente se tomará en cuenta el 40 % del total.**

La calificación final resulta de la suma de lo puntos mencionados anteriormente.

REQUERIMIENTOS (Recursos Necesarios)

Hardware:

(n) Equipos de cómputo **con por lo menos** las siguientes características:

(n) = No. de estudiantes inscritos en la materia

- Procesador Intel Core i3 (como mínimo) a 2.0 GHz o superior
- Espacio Libre en disco duro de 200 Gigas
- 2048 Megas de Memoria RAM (recomendable 4 Gigas)
- Monitor a 15" a color SVGA (recomendable plano y de 17")
- Resolución en video de 1024 x 768 (como mínima)
- Mouse con 2 o 3 botones (scroll)
- Teclado en español para Windows XP o 7
- Tarjeta de Audio de 16 bits (que permita la captura de audio)
- Tarjeta de Video Aceleradora de Gráficos con al menos 512 Megas de RAM

Accesorios para el Profesor:

- Auriculares con Micrófono integrado de alta definición (cable con longitud de 2 metros)
- Bocinas Estereofónicas
- Cañón Proyector 3000 ansi lúmenes res. 1024 x 768 o superior

Software:

- Microsoft Windows XP Professional con Service Pack 2 o 3 (Windows 7)
- Adobe Fireworks CS6 o CC 2014
- Adobe Director 11.5 o superior
- Adobe Audition CS6 o CC 2014
- Adobe Premiere CS6 o CC 2014
- Adobe PhotoShop CS6 o CC 2014
- Adobe Acrobat X Professional Extended o Superior
- Reproductor Real Player 10 o 11
- Reproductor Quick Time 7 o superior
- Reproductor de Windows Media 12 o superior
- WinZip
- Corel DRAW X5 o superior
- Font Lab Studio 5 o superior

HORARIO DE USO DE EQUIPO DE CÓMPUTO

| | LUNES | MARTES | MIERCOLES | JUEVES | VIERNES |
|---------------|-------|--------|-----------|--------|---------|
| 8:00 – 9:00 | | | | | |
| 9:00 – 10:00 | | | | | |
| 10:00 – 11:00 | | | | | |
| 11:00 – 12:00 | | | | | |
| 12:00 – 13:00 | | | | | |
| 13:00 – 14:00 | | | | | |
| 14:00 – 15:00 | | | | | |
| 15:00 – 16:00 | | | | | |
| 16:00 – 17:00 | | | | | |
| 17:00 – 18:00 | | | | | |

| | |
|------------------------------|--|
| Horario de Sesión Presencial | |
| Horario de Prácticas | |
| Horario de Asesorías | |

Total de horas a la semana: **2 horas.**