



Universidad Guadalajara

Centro Universitario del Sur

**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DEL SUR**

***DIVISIÓN DE CIENCIAS, ARTES Y HUMANIDADES***  
**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS, TECNOLOGÍAS Y  
METODOLOGÍAS**  
**CARRERA LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN TELEMÁTICA**



**PROGRAMA DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS**

**MULTIMEDIA**

  
**Mtra. Guillermina López Jiménez**  
Presidente de la Academia de Ciencias  
Computacionales

  
**Mtro. Miguel Ángel Rangel Romero**  
Jefe del Departamento de Ciencias Exactas,  
Tecnologías y Metodologías

  
**Lic. en Ing. Neri Alejandro González Soto**  
Profesor de la Unidad de Aprendizaje

**PROGRAMA DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS**  
Formato Base

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Centro Universitario del Sur

**1.1 DEPARTAMENTO:**

Ciencias Exactas, Tecnologías y Metodologías

**1.2 ACADEMIA:**

Ciencias Computacionales

**1.3 NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:**

Multimedia

Clave de la Unidad de Aprendizaje	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor de créditos
IF150	20	40	60	6

Tipo de curso:		Nivel en que se ubica		Prerrequisitos	Correquisitos
C= curso	<input type="checkbox"/>	Técnico	<input type="checkbox"/>		
CL= clínica	<input type="checkbox"/>	Técnico superior	<input type="checkbox"/>		
N= práctica	<input type="checkbox"/>	Licenciatura	<input checked="" type="checkbox"/>		
T= taller	<input type="checkbox"/>	Especialidad	<input type="checkbox"/>		
CT= curso-taller	<input checked="" type="checkbox"/>	Maestría	<input type="checkbox"/>		
		Doctorado	<input type="checkbox"/>		

**1.4 ELABORADO POR:**

Lic. en Ing. Neri Alejandro González Soto

**1.5 FECHA DE ELABORACIÓN:**

27 de Julio de 2009

**1.6 PARTICIPANTES:**

Lic. en Ing. Neri Alejandro González Soto  
Mtro. Gerardo Jiménez Haro

**1.7 FECHA DE APROBACIÓN POR LA INSTANCIA RESPECTIVA:**

Academia de Ciencias Computacionales

Julio de 2014

## 2. UNIDAD DE COMPETENCIA

### Unidad de competencia

La asignatura de multimedia es una materia del área especializante obligatoria, la cual trata sobre la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente, se considera que su Unidad de Aprendizaje predecesora sea la de Tecnologías de la Información, esto con el fin de que se llegue con ricos conocimientos en las adecuaciones tecnológicas y sus formas de aplicación para dar respuesta a diferentes contextos.

Por otro lado, las Unidades de Aprendizaje de Programación Web e Ingeniería de Software, son las que pueden ser tomadas como sucesoras a Multimedia, ya que se enfocan en crear sistemas y ambientes interactivos con sentidos de usabilidad e innovadores para poder comunicar o dar soporte para algún sistema informática en particular.

El término de multimedia en la actualidad es confuso, pues todavía no ha sido bien definido y sus límites resultan difusos, tal es el caso de finales de la década de los 70, donde multimedia era la integración de voz, texto, datos y gráficos, en los 90 a estos elementos se suman los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias de audio y vídeo, las imágenes en tres dimensiones, la composición de documentos digitales y la realidad virtual. El término multimedia se ha ido generalizando para referirse a la informática y a la comunicación, aspectos que se han visto cada vez más involucrados en mundo digital, para lo cual esta materia se va a adentrar y sobre el cual se va a trabajar.

Es de destacar el cómo **Esta Unidad de Aprendizaje abona al Perfil de egreso:**

en cuanto a:

- Desarrollará las habilidades a nivel avanzado en el arte de las nuevas tecnologías y sistemas de comunicación; análisis de las comunicaciones.
- En los servicios telemáticos y la internet, la realización de contenidos multimedia interactivos; la producción de multimedia, la distribución de información en redes interactivas.
- El alumno que egrese tendrá las capacidades y destrezas tanto a nivel básico y avanzado para planear, diseñar, administrar, instrumentar, producir y proponer soluciones en las redes y servicios telemáticos.
- Se formará con valores de responsabilidad, profesionalismo, búsqueda de calidad y excelencia en los servicios y el valor de superación continua para mantenerse actualizado en el área de telemática.

## 3. ATRIBUTOS O SABERES

Saberes	Descripción
<i>Teóricos</i>	Conocerá el concepto de multimedia y los elementos que la conforman. Será capaz de identificar el ambiente de trabajo con el que se elabora la multimedia y su forma de operación teniendo como fin la adquisición de conocimientos sobre las aplicaciones esenciales para la elaboración de un sistema multimedia.
<i>Técnicos</i>	Efectuar presentación sobre los diferentes componentes que conforman el campo de la multimedia, así como algunas prácticas sobre los diferentes ambientes de desarrollo de sistemas

<i>Saberes</i>	Descripción
	multimedia.
<i>Metodológicos</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar las investigaciones sobre las implicaciones técnicas de un sistema multimedia.</li> <li>2. Verificar la interacción del entorno informático en el desarrollo de ambientes interactivos.</li> <li>3. Indagar en las nuevas formas de aplicación del ámbito tecnológico, del internet y la multimedia.</li> </ol>
<i>Formativos</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar una actitud crítica y propositiva.</li> <li>2. Actuar con responsabilidad y honestidad en su desarrollo.</li> <li>3. Forjar conciencia de su propio aprendizaje.</li> <li>4. Capacidad de trabajo individual y en grupo.</li> </ol>

#### **4. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO**

Contenido Teórico Práctico
<p><b>UNIDAD 1: MULTIMEDIA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto de multimedia</li> <li>2. Tipos de sistemas multimedia</li> <li>3. Integración de sistemas multimedia</li> <li>4. Hipertextualidad y multimedialidad</li> <li>5. Hardware y software multimedia.</li> <li>6. Usabilidad y accesibilidad.</li> </ol> <p><b>UNIDAD 2: AUDIO DIGITAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formatos de audio.</li> <li>2. Edición de audio.</li> <li>3. Distribución de audio por Internet.</li> </ol> <p><b>UNIDAD 3: VIDEO DIGITAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formatos de video.</li> <li>2. Edición de video.</li> <li>3. Distribución de video por Internet</li> </ol> <p><b>UNIDAD 4: GRAFICOS DIGITALES</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mapa de bits.</li> <li>2. Vectores.</li> <li>3. Formatos de gráficos digitales.</li> <li>4. Tipografía o texto digital.</li> <li>5. Edición de gráficos digitales</li> </ol> <p><b>UNIDAD 5: SISTEMAS MULTIMEDIA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Importancia del guion</li> </ol>

Contenido Teórico Práctico
2. El Storyboard 3. Administradores de contenido.

## 5. TAREAS O ACCIONES

Tareas o acciones
Reportes de lectura Participaciones críticas Productos de intervención Actividades integradoras Producto Integrador

## 6. EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO

Evidencias de desempeño	Criterios de desempeño profesional	Campo de aplicación
Reportes de lectura	Deberán presentarse conforme a lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Claridad.</li> <li>• Calidad.</li> <li>• Tiempo de entrega.</li> <li>• Extensión indicada</li> <li>• Excelente ortografía</li> <li>• Dar créditos correspondientes a las fuentes utilizadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacios Virtuales de Aprendizaje (Plataforma)</li> <li>• Aula</li> <li>• Biblioteca</li> <li>• Foros o eventos</li> <li>• Actividad profesional</li> <li>• Internet</li> <li>• Entorno social y escolar</li> </ul>
Participaciones críticas	Aportaciones de calidad y claros, que abonen y ayuden a complementar lo tratado en clase.	
Productos de intervención.	Trabajos de módulo que deberán presentar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Claridad.</li> <li>• Calidad.</li> <li>• Tiempo de entrega.</li> <li>• Puntos solicitados.</li> <li>• Excelente ortografía.</li> <li>• Dar créditos correspondientes a las fuentes utilizadas.</li> </ul>	



## 7. CALIFICACIÓN

Unidad de competencia	
1.- Reportes de lectura.....	20%
2.- Participaciones críticas.....	10%
3.- Productos de Intervención en plataforma.....	15%
4.- Actividad Integradora de unidad.....	20%
<ul style="list-style-type: none"><li>• De las actividades <u>por unidad</u> al final del semestre se obtendrá un <u>promedio parcial general</u> en base a las calificaciones alcanzadas en cada unidad, el cual podrá ser 65 la máxima.</li><li>• En caso de que se encuentre en <u>algún trabajo que se cometió plagio éste se anulará de manera automática y se reportará</u> ante la Academia correspondiente para que sea analizado y se aplique la sanción correspondiente</li></ul>	
6.- Formación integral.....	5%
<ul style="list-style-type: none"><li>• El alumno debe asistir a <u>un taller ofertado en CUSur o externo a él</u>, acudir a algún <u>evento deportivo, cultura o recreativo</u>, cuidando que estos le emitan una <u>constancia que avale su asistencia/participación</u>.</li><li>• Como complemento al punto anterior, el alumno debe <u>asistir a sus sesiones de tutoría</u>, presentando <u>evidencia de su asistencia constante</u>, en caso de presentar algún de los dos puntos tratados por separado, no se tomará en cuenta.</li><li>• Los puntos de formación integral <u>sólo se acreditarán si la nota es aprobatoria</u>, es decir, no se considerarán por debajo del 59 de promedio final.</li></ul>	
7.- Producto Integrador.....	30%

## 8. ACREDITACIÓN

De conformidad a lo que establece el **Art. 20** del "Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la U. de G.":

Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el **periodo 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.

De conformidad a lo que establece el **Art. 27** del "Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la U. de G.":

Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el **periodo extraordinario**, se requiere:

- I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
- II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
- III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

De conformidad a lo que establece el **Art. 25** del "Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la U. de G.":

La evaluación en periodo extraordinario se calificará atendiendo a los siguientes criterios:

- I. La calificación obtenida en periodo extraordinario, tendrá una ponderación del 80% para la calificación final;
- II. La calificación obtenida por el alumno durante el periodo ordinario, tendrá una ponderación del 40% para la calificación en periodo extraordinario, y
- III. La calificación final para la evaluación en periodo extraordinario será la que resulte de la suma de los puntos obtenidos en las fracciones anteriores.

## **9. BIBLIOGRAFÍA**

### **9.1 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

- Adobe Press (2012) *Photoshop CS6*. España. Anaya Multimedia  
**2 Ejemplares disponibles en biblioteca.**
- Magal R. T., Tortajada M. I. (2008) (clásico) *Preproducción multimedia, comunicación audiovisual*. México. Ed. Alfaomega, Universidad Politécnica de Valencia.  
**5 Ejemplares disponibles en biblioteca.**
- Gil G. G. (2012) *El gran libro de Drupal 7*. México. Ed. Grupo Alfaomega.  
**6 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Gil G. G. (2012) *El gran libro de Joomla! 1.6*. México. Ed. Grupo Alfaomega.  
**1 Ejemplar disponible en biblioteca.**
- Carlón M., Fausto N. A. (2012) *Las políticas de los internautas, nuevas formas de participación*. Buenos Aires. Ed. La Crujía.  
**3 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Luque R (2011) *Tecnología digital y realidad virtual*. Madrid. Síntesis.  
**2 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Paniagua N. A. (2011). *Diseño interactivo y multimedia con Flash*. España. Ed. Anaya  
**2 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Aprender Illustrator CS4 con 100 ejercicios prácticos (2009) México. Ed. Alfaomega.  
**7 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Aprender Photoshop CS4 con 100 ejercicios prácticos (2009) México. Ed. Alfaomega.  
**7 Ejemplares disponibles en biblioteca**



## 9.2 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Centro de Computación Profesional de México (2004) (clásico) *Multimedia aplicada*. México. Ed. Mc Graw Hill.  
**2 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Cabral A. J. (2003) (clásico) *El hipertexto y la creatividad*. Guadalajara, Jalisco. Universidad de Guadalajara. Libros del Arrayán.  
**3 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Shepard S. (2002) (clásico) *Convergencia de las telecomunicaciones*. Madrid. Ed. Mc Graw-Hill. Tr. Jesús Estaban Díaz Verdejo.  
**2 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Escolari C. (2004) (clásico) *Hacer clic hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona. Gedisa Editorial.  
**1 Ejemplar disponible en biblioteca.**
- Peñuela M. (2010) Diseño de programas. México, D.F. Ed. Grupo Alfaomega.  
**4 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Orós C. Juan C. (2004) (clásico) Navegar en internet, diseño de páginas web interactivas con javascript y css. México. Ed, Grupo Alfaomega.  
**3 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Georgenes C. (2011) Trucos con Adobe Flash CS5, el arte del diseño y la animación. México. Ed. Grupo Alfaomega.  
**7 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Adobe Press (2012) *Flash CS6*. España. Anaya Multimedia  
**4 Ejemplares disponibles en biblioteca**
- Aprender Flash CS4 con 100 ejercicios prácticos (2009) México. Ed. Alfaomega.  
**7 Ejemplares disponibles en biblioteca**

## 10. CURRICULUM VITAE DEL PROFESOR



Universidad de Guadalajara



### DATOS GENERALES:

Nombre: Neri Alejandro González Soto

Correo electrónico: neri.soto@academico.udg.mx

### FORMACIÓN PROFESIONAL BASICA:

Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia

### ESTUDIOS DE POSTGRADO:

Maestría en Periodismo Digital (Actualmente cursando)

### CERTIFICACIONES:

- Microsoft Word Office 2007
- Microsoft Excel Office 2007
- Microsoft Power Point Office 2007

### NOMBRAMIENTOS ACADEMICOS ACTUAL:

- Profesor de Asignatura "B"
- Responsable de la Academia de Informática en la Escuela Preparatoria Regional de Ciudad Guzmán.

### CENTRO LABORAL ACTUAL:

Centro Universitario del Sur, como profesor de asignatura en las carreras de:

- Licenciatura en Periodismo
- Licenciatura en Ingeniería en Telemática

Escuela Preparatoria Regional de Ciudad Guzmán en las asignaturas de:

- Tecnologías de la Información
- Trayectoria de Aprendizaje Especializante en Fotografía Digital
- Trayectoria de Aprendizaje Especializante en Diseño Gráfico

### CARGOS ADMINISTRATIVOS DESEMPEÑADOS:

Ninguno