ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Multimedia				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller			CLAVE	IF150
II	CARRERA	Ingeniería en Telemática (TEL)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	60 hrs	TEORÍA	20 hrs	PRÁCTICA	40 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	6 Créditos				
	FECHA DE CREACIÓN					
	FECHA DE MODIFICACIÓN	Junio de 2015				
	FECHA DE EVALUACIÓN	Julio de 2016				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante crea imágenes vectoriales, editar y corregir imágenes raster, manipular imágenes para diseñar nuevas composiciones e interfaces de usuario.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1) Distingue entre los diferentes modos de color.
2) Identifica las diversas herramientas que se usan en Illustrador.
3) Identifica las diversas herramientas que se usan en Photoshop.
4) Construye diseños a partir de las técnicas aprendidas.
5) Analiza cuando se utilizan imágenes vectoriales y rasterizadas

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

El presente curso, proporcionara a los alumnos una serie de métodos para facilitarle el aprendizaje de la manipulación de imágenes así como la edición de vectores. Se dará una introducción a los vectores y píxeles, así como a la utilización del software para aplicación de los mismos y en donde se pueden utilizar en la mayoría de estos. Una vez adquiridos los conocimientos se pasará a la realización de diversos trabajos donde se expondrán las herramientas utilizadas

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN A LOS VECTORES Y PIXELES.

Competencia: El estudiante conoce al igual que distingue entre los vectores y pixeles y los diferentes modos de color existentes, formatos diversos.

Contenido temático

1.1 Concepto de pixel y vector.
1.1.1 Imágenes raster.
1.1.2 imágenes vectoriales.
1.2 Resolución en formatos y pixeles.
1.3 Modos de color

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Aprobado 2016B

1.3.1 CMYK
1.3.2 RGB

UNIDAD II. SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE VECTORES.
Competencia: El estudiante identifica las diversas herramientas y aplicaciones que se usan para una mejor calidad de diseño de productos en Illustrador. Software para la edición de vectores.

Contenido temático:
2.1 Creación de un nuevo proyecto, área de trabajo y mesas de trabajo.
2.1.1 Regla, guías y paneles
2.2 Panel de herramientas y uso de capas.
2.3 Uso de herramientas te texto.
2.3.1 Propiedades del texto
2.3.2 Conversión texto a curvas
2.4 Edición de vectores.
2.4.1 Propiedades de una vector
2.4.2 Vectorizar una imagen raster
2.4.3 Herramienta de malla
2.4.4 Crear brochas y patrones
2.5 Conversión de vectores en píxeles.
2.6 Exportar proyecto

UNIDAD III. SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE PÍXELES
Competencia: El estudiante identifica las diversas herramientas y aplicaciones en diseños de alta calidad que se desarrollaran manipulando pixeles, usando Photoshop.

Contenido temático
3.1 Creación de un nuevo proyecto y área de trabajo.
3.1.1 Regla, guías y paneles
3.2 Panel de herramientas y uso de capas.
3.3 Ajuste de color de una imagen
3.4 Transformación y retoque de imágenes.
3.5 Uso de máscaras
3.6 Aplicación de filtros y efectos especiales.
3.7 Optimizando imágenes web.
3.8 Exportar proyecto

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La modalidad aprobada para la impartición de este curso es 100% presencial; las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en un aula o laboratorio.

La metodología utilizada por cada unidad de aprendizaje es similar aunque la madurez de competencias conforme se avanza en el programa es mayor. Comprende las siguientes actividades y recursos de enseñanza.

a) Análisis teórico de las diversas temáticas del curso, al terminar se evalúa la compresión del tema a través de una actividad o evaluación.

Aprobado 2016B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

b) Prácticas de uso del software realizados entre el profesor y los estudiantes, apoyado con tecnologías.
c) Trabajo individual y por equipo, participación en las sesiones presénciales, así como su asistencia a ellas.
d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
e) A través de un proyecto final se refuerzan los conocimientos de cada unidad de aprendizaje. Este mismo proyecto se integra al portafolio profesional del estudiante.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Apolonio, L. (2013). *Manual Imprescindible. Illustrator CC*. España: Anaya.
Delgado, J. M. (2013). *Manual Imprescindible. Photoshop CC*. España: Anaya.
Delgado, J. M., & Paz González, F. (2012). *Manual Imprescindible. Illustrator CS6*. España: Anaya.
Evening, M. (2013). *Photoshop CC* para fotógrafos. España: Anaya.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

María, D. J. (2011). *Manual Imprescindible. Photochop CS5*. España: Anaya.
MEDIAactive. (2011). *Aprender Illustrator CS5: con 100 ejercicios prácticos.* Alfaomega/Marcombo.
MEDIAactive. (2011). *Aprender Photoshop CS5: con 100 ejercicios prácticos.* Alfaomega/Marcombo.
MEDIAactive. (2011). *Manual de Illustrator CS5*. Alfaomega/Marcombo.
Callero Collado, N. (2010). *Photoshop CS5*. Anaya Multimedia.
Evening, Martin. (2013). *Photoshop para fotógrafos*. Anaya.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

El estudiante del curso a través del trabajo en el aula, las actividades de aprendizaje y la revisión de contenidos deberá desarrollar lo siguiente:

Aptitud: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitud: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, asi como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El alumno de Telemática que adquiere los conocimientos de este curso podrá desarrollarse en el sector privado como institucional en las áreas especificas de diseño y edición de imágenes. Esto puede ser en los departamentos de Comunicación, Difusión y Marketing.
También le permite complementar la edición de imágenes a sus futuros proyectos enfocados a la Telemática, dando al alumno autosuficiencia para crear un proyecto integral.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias

1) ASPECTOS A EVALUAR

a) **Participación del estudiante**; en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presénciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso

b) **Trabajo práctico**: a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las actividades preliminares, las de contenidos, las integradores, la participación en foros temáticos y la entrega de los productos finales.

c) **Proyecto final**; El alumno debera implementar todos las destrezas adquiridas en el curso para elaborar un proyecto visual de manera individual y un manual en el que describa el proceso de elaboracion de dicho proyecto.

Aprobado 2018
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

a) **La comunicación didáctica:** Interacción profesor-alumno, Diálogo didáctico: Observación y escucha, Preguntas: Individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo,

b) **Actividades y ejercicios:** Actividad normal del aula, Revisión continúa de trabajos, Seguimiento del trabajo en grupos, Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será antes de cada unidad de aprendizaje, durante el desarrollo y revisión de los contenidos temáticos de las unidades y al finalizar cada una de la unidad. Entregado al final del curso un proyecto final basado en el software utilizado y analizado en el curso de Multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

a) Participación 20%
b) Trabajos Práctico 40%
c) Proyecto final 40%
1.- El dominio en el manejo de imágenes raster y vectoriales
2.- Dominio para implementar imágenes raster y vectoriales a un mismo proyecto
3.- Capacidad para trabajar administradamente el proyecto

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) vinculación con empresas e instituciones cuyos productos o servicios son tipo multimedia mediante una investigación documental y análisis situacional; b) elaboración de un producto multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y c) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

ING SANDRA CAROLINA BRIONES PEREZ
E-Mail: sandra.briones@gmail.com

Profesor con grado de Ingeniería en Comunicación Multimedia, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías, producción audiovisual y diseño multimedia. Actual editora y fotógrafa de bodas de la empresa Adventures Photos a nivel nacional. Conocimientos en manejo de grupo, pedagogía y comunicación interpersonal. Uso de equipo tecnológico y software especializado para producción audiovisual y multimedia.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Aprobado 2016B

XV. PROFESORES PARTICIPANTES
CREACIÓN DEL CURSO:
MODIFICACIÓN DEL CURSO:
EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Ing. Eduardo Robles Marcocchio

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
DCTIC

Vo. Bo.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia
ACADEMIA DE MULTIMEDIA

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación
COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías

Aprobado 2008