



ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Introducción a las Tecnologías Multimedios				
	<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Curso	<b>CLAVE</b>	IF169		
II	<b>CARRERA</b>	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Diseño Gráfico (PDG)				
	<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Básica Particular Obligatoria				
III	<b>PRERREQUISITOS</b>	Sin prerequisites				
IV	<b>CARGA GLOBAL TOTAL</b>	80 hrs	<b>TEORÍA</b>	80 hrs	<b>PRÁCTICA</b>	0 hrs
V	<b>VALOR EN CRÉDITOS</b>	11 créditos				
<b>FECHA DE CREACIÓN</b>		Mayo de 2000				
<b>FECHA DE MODIFICACIÓN</b>		Junio de 2017				
<b>FECHA DE EVALUACIÓN</b>		Junio de 2017				

## VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante analiza el contexto de las tecnologías multimedios y sus aplicaciones para diseñar un producto multimedia, integrando medios, herramientas y materiales, tomando como referencia los procesos de la producción de productos multimedia.

## COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El estudiante del curso Introducción a las Tecnologías Multimedios identifica los principales elementos y características de la tecnología multimedia actualmente.
2. Student Course Introduction to Multimedia Technology investigates the different applications and uses of multimedia technologies.
3. El estudiante del curso Introducción a las Tecnologías Multimedios identifica los procesos de edición y producción de productos tipo multimedia. A su vez diseña una propuesta para elaborar un producto o aplicación multimedia.

## VII. CONTENIDO TEMÁTICO

### Presentación del Curso:

El programa está formado por 3 unidades de aprendizaje que abarcan las características generales de la multimedia y de las tecnologías multimedios, las ventajas y aplicaciones de la multimedia en la educación y en el mercado, planteando la elaboración de un producto multimedia relacionado con la innovación y creatividad del estudiante, hasta llegar al planteamiento y estudio de casos concretos.

La primera unidad de aprendizaje aborda el planteamiento general, el concepto, sus características y los fundamentos en los que se soporta la multimedia, se abordara las aplicaciones y la historia de esta, así como las diferentes orientaciones y tendencias de las tecnologías multimedios.



La Segunda Unidad de Aprendizaje plantea la relación que existe entre la Multimedia, la educación y el mercado, se presentaran diferentes estudios concretos que servirán de guías para diferenciar las características de las aplicaciones y usos de las tecnologías multimedios en estos campos de conocimiento. Además se aborda el contenido y sesiones en idioma ingles para fomentar el uso de un segundo idioma.

En la tercera unidad de aprendizaje se enfoca al análisis de los procesos básicos en la elaboración de productos multimedia, la secuencia en su planeación y los elementos necesarios para su producción. Se aborda la integración de medios, donde el estudiante conocerá los formatos de las tecnologías multimedios etapa donde se asegura que los elementos del producto multimedia están apropiadamente coordinados y listos para su ejecución y evaluación.

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: El contexto de la tecnología multimedia**

**TEMPORALIDAD: 320 horas/curso**

**COMPETENCIA:** El estudiante del curso Introducción a las Tecnologías Multimedios identifica los principales elementos y características de la tecnología multimedia actualmente.

#### **CONTENIDOS**

- 1.1. Definiciones, y características de la multimedia
- 1.2. Elementos, clasificación y componentes de la tecnología multimedia
- 1.3. La revolución digital, viejos medios y nuevos medios; una cronología de la multimedia
- 1.4. La relación entre la tecnología y la Multimedia
- 1.5. Estrategias de comunicación multimedia
- 1.6. Licencias Creative Commons, Propiedad intelectual y derechos de autor aplicados a la tecnología multimedia

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 Multimedia and Applications|**

**TEMPORALIDAD: 20 horas/curso**

**COMPETENCIA:** Student Course Introduction to Multimedia Technology investigates the different applications and uses of multimedia technologies.

#### **CONTENIDOS**

- 1.1 The Multimedia World
- 1.2 Applications of multimedia, illustrations and their uses
- 1.3 Of web 2.0 to web 4.0
- 1.4 Multimedia applications for mobile devices
- 1.5 Games and gamification
- 1.6 Technological competence: Multimedia education and new technology

### **UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: Edición y Producción de Multimedios**

**TEMPORALIDAD: 30 horas/curso**



**COMPETENCIA:** El estudiante del curso Introducción a las Tecnologías Multimedios identifica los procesos de edición y producción de productos tipo multimedia. A su vez diseña una propuesta para elaborar un producto o aplicación multimedia.

### CONTENIDOS

- 3.1 Herramientas y software para la creación de multimedia
- 3.2 Etapas del diseño multimedia: fases y desarrollo
- 3.3 Proceso de producción de un producto multimedia
- 3.4 Formas de presentación de un producto multimedia terminado
- 3.5 Modelos para evaluar un producto multimedia

### VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes: a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje, mediante lecturas en idioma inglés; b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final; c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas; d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje; y e) Se vinculara el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones.

Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Dinámicas de integración de equipos, de evaluación de productos, de trabajo en grupos e individual para la realización de actividades de aprendizaje, de resolución de problemas y análisis de contenidos dentro del aula de clases, así como ejercicios de mesa redonda, lluvia de ideas y foros de discusión dirigida; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Conferencia ó exposición de contenidos; y d) Lectura Comentada en idioma inglés, Instrucción Programada de actividades, Estudio de Casos y experiencia Estructurada.

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos; b) Pizarrón blanco y marcadores; c) Laptop y un cañón proyector; d) materiales varios como globos, cinta adhesiva, plumones, hojas blancas, paliacates, dulces, listones; e) uso de la biblioteca digital de la UdeG; y f) Uso de correo electrónico para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes.



El curso de introducción a las tecnologías multimedia exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

## IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Banerji, Ashok, Mohan Ghosh, Ananda. (2010). Multimedia technologies. New Dheli, India. Ed. Tata McGraw Hill.
- Coleman Dowling, Jennifer. (2012). Multimedia DeMYSTiFieD. Editorial McGraw-Hill. Estados Unidos de América.
- Costa Sanchez, Carmen y Piñeiro Otero, Teresa. (2014). Estrategias de Comunicación Multimedia. Editorial UOC. Barcelona, España.
- Costello, Vic. (2013). Multimedia Foundations; core concepts for digital desing. Editorial Focal Press. Londres, Inglaterra.
- Gutierrez Martin, Alfonso. (2010). Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías. Ediciones de la Torre. Madrid, España.
- Parekh, Ranjan (2013). Principles of Multimedia. New Dheli, India. Ed. Tata Mrcraw Hill Educacion.
- Vaughan, Tay. (2014). Multimedia: Making It Work. Editorial McGraw Hill. 9na. Edicion. EE.UU.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Hart, Jane (2016: Reino Unido). Top 200 Tools for Learning 2016. [En línea], Disponible en <http://c4lpt.co.uk/top100tools/>. [Consulta: 2016, Junio 15]
- Pagani, Margherita (2013). Encyclopedia of Multimedia Technology and Networking. 2da Edición. Editorial IGI Global,E.U.
- Savage T.M. y Vogel K.E. (2014). An Introduction to Digital Multimedia. 2da Edición. Editorial Jones & Bartlett Learning. Estados Unidos de América

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

El curso de Introducción a las tecnologías multimedia tiene como finalidad introducir al estudiante en el ámbito de la multimedia, representado por la integración de medios vinculados al uso de los medios multimedia en diversos campos de aplicación, así conocerá el proceso para elaborar productos multimedia acorde a su formación profesional.

**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.

**Conocimiento:** Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así 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)

**Competencias Transversales:** El curso desarrolla de manera implícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como el trabajo en equipo interdisciplinario como su competencia interpersonal favoreciendo la iniciativa y el espíritu emprendedor a modo de competencia sistémica.

## XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El curso se vincula con la carrera de Ingeniería en Comunicación Multimedia en el sentido de que provee de los fundamentos teóricos y conceptualización de las tecnologías multimedios. La aplicación profesional del curso consiste en el análisis de medios y tecnologías que se encuentran disponibles para la intervención en las necesidades del sector social y producto de la región de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas. Estos ámbitos son parte de las opciones laborales de los egresados de la carrera de Multimedia y más aún el desarrollo de materiales y recursos multimedia que apoyen y faciliten la trasmisión de un mensaje con herramientas multimedia.

## 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 (10%)**; en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencias a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Trabajos de aprendizaje (35%)**: 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 act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, los avances de investigación y la entrega de los productos finales.
- c) **Productos de aprendizaje (45%)**; aquí se manejarán las evaluaciones periódicas, para las cuales se propone 1 evaluación por cada unidad de aprendizaje (en total 3 del curso), contabilizando también el resultado de las evaluaciones de los expertos y el resultado del producto final del curso.
- d) **Examen Departamental (10%)**. Se aplicará un examen departamental para el curso.

### 2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
- d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- e) Elaboración de productos y materiales tipo multimedia (guías de evaluación)

### 3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnóstica o preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), tres actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia.



**4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS**

CRITERIO	%	PRODUCTO	RUBRICA
Participación	10	Asistencia a las sesiones presenciales y participación en las actividades del curso	El criterio se evalúa mediante los siguientes elementos: a) Lista de asistencia b) Lista de participación en clases c) Resumen de entrega de actividades de aprendizaje
Trabajos de Aprendizaje	35	10 actividades de aprendizaje	El criterio se evalúa mediante los siguientes elementos: a) Historia y origen de la multimedia (3pts) b) Conceptos básicos del curso (2pts) c) Cronología de la multimedia (3pts) d) Estrategia de comunicación (2pts) e) Multimedia educativo (3pts) f) Estructura de un multimedia (3pts) g) Evaluación tipo multimedia (4pts) h) Juego de la oca (5pts) i) Actividad resumen de conferencia (5pts) j) Análisis de contenido multimedia (5pts)
Productos de Aprendizaje	10	Asignación 1. Evaluación de una Empresa Multimedia	La actividad tendrá un valor de 10 y será evaluada en los siguientes elementos: a) El trabajo estará escrito claramente, con ortografía y gramática correctas; b) deberá ser entregado en la fecha establecida. c) Cada elemento identificado en la actividad (son 5) estará presente, con el suficiente detalle d) Respetar el formato de entrega llamado Asignación 1. e) Se asignará un punto por cada uno de los elementos 1 y 2; dos puntos por cada uno de los elementos 3, 4 y 5. La presentación y la entrega tendrá un valor de 2 puntos.
	10	Asignación 2. Evaluación de una aplicación multimedia	La actividad tendrá un valor de 10 y será evaluada en los siguientes elementos: a) El trabajo estará escrito claramente, con ortografía y gramática correctas; y entregado en la fecha establecida. b) Respetar el formato de entrega llamado asignación 2 c) Cada elemento identificado en la actividad (son 6) estará presente, con el suficiente detalle. d) Se asignará un punto por cada uno de los elementos 1 y 2; dos puntos por cada uno de los elementos 3, 4, 5 y 6.



	20	Asignación 3 Sistema/producto Multimedia	La actividad tendrá un valor de 20 y será evaluada en los siguientes elementos: a) El trabajo estará escrito claramente, con ortografía y gramática correctas; y entregado en la fecha establecida. b) Respetar los formatos de entrega llamados Asignación 3 y Ficha Evaluación Asignación 3. c) Cada elemento identificado en la actividad (son 6) estará presente, con el suficiente detalle. d) Se asignará un punto por cada uno de los elementos 1-a, 1-b, 1-c y 1-d; un punto por elemento 2; tres puntos por el elemento 3; diez puntos por el elemento 4; y dos puntos por la presentación y entrega.
	5	Presentación formal del producto o sistema multimedia	La actividad tendrá un valor de 10 y será evaluada en los siguientes elementos: a) Producto terminado b) Exposición del producto c) Asistir de forma presencial en fecha y hora establecida
Examen Departamental	10	Examen General del curso	La actividad tendrá un valor de 10 y será evaluada en los siguientes elementos: a) Asistir de forma presencial en fecha y hora establecida. b) Participar activamente en la actividad de evaluación. c) Aprobar de manera satisfactoria el examen

### 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, incluidas la semana de las ingenierías y la presentación de proyectos y desarrollos tecnológicos de la División de ingenierías del Centro Universitario de la Costa.





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

#### **XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA**

**ZEPEDA PEÑA, HECTOR HUGO (2129647)**

E-Mail: hector.zepeda@academicos.udg.mx

Ubicación: Edificio de Investigación y Posgrado. 3er piso, cubículo 12.

Profesor con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación. Conocimientos en manejo de grupo, pedagogía y comunicación interpersonal. Uso de equipo tecnológico y software especializado tipo multimedia.

#### **XV. PROFESORES PARTICIPANTES**

**CREACIÓN DEL CURSO:**

**MODIFICACIÓN DEL CURSO:** Zepeda Peña Héctor Hugo

**EVALUACIÓN DEL CURSO:** Mtro. Oscar Solís Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

**Mtro. Oscar Solís Rodríguez**

Presidente de la Academia de Multimedia

**Mtro. Aurelio Enrique López Barrón**

Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la  
Información y Comunicación

**Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama**

Director de la División de Ingenierías