



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Proceso y edición de imágenes digitales				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF174		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	48 hrs	PRÁCTICA	32 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	8 Créditos				
FECHA DE CREACIÓN		Mayo de 2000				
FECHA DE MODIFICACIÓN		Julio de 2016				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2017				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante captura y la manipula imágenes digitales, utilizando las técnicas de composición y el software especializado necesario para lograrlo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- 1) El estudiante conoce los elementos básicos de la imagen digital y sus características y aplica las herramientas adecuadas para digitalizarlas como el uso de una computadora y un escáner.
- 2) El estudiante conoce y utiliza los aspectos técnicos para la digitalización de imágenes tales como: funciones de un escáner, el CCD, el concepto RGB y el CMYK, realiza, modifica y compone imágenes digitales gracias al uso de una computadora y del software necesario.
- 3) El estudiante conoce, utiliza y crea fotografías e imágenes tridimensionales las manipula y las edita con el uso de una computadora y el software especializado.
- 4) El estudiante utiliza imágenes digitales, las manipula y edita para crear medios impresos y digitales que son utilizados en la publicidad utilizando una computadora y el software especializado.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO Presentación del Curso:

Este curso se dedica a la enseñanza, a manera de taller, del procesamiento (captura) de imágenes para que posteriormente se lleven a su tratamiento (edición) mismo que corresponde al acomodo, retoque, añadiduras o mejoramientos en la imagen misma.

UNIDAD I. Introducción a la digitalización de imágenes

Competencia: El estudiante conoce los elementos básicos de la imagen digital y sus características y aplica las herramientas adecuadas para digitalizarlas como el uso de una computadora y un escáner.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Contenido Temático:

1. La imagen digital y sus características.
2. Digitalización de una imagen.
3. El escáner, qué es y cómo funciona.
4. Los Archivos de Compresión.

UNIDAD II. El uso de las imágenes digitales

Competencia: El estudiante conoce y utiliza los aspectos técnicos para la digitalización de imágenes tales como: funciones de un escáner, el CCD, el concepto RGB y el CMYK, realiza, modifica y compone imágenes digitales gracias al uso de una computadora y del software necesario.

Contenido Temático:

- 2.1 Corrección de imágenes digitalizadas
- 2.2 Filtros, efectos y superposiciones
- 2.3 Creación de un fotomontaje publicitario para el cine
- 2.4 Creación de una postal publicitaria
- 2.5 Envejecimiento de la imagen de una persona
- 2.6 Creación de un cinemagraph para Web

UNIDAD III. Captura y conversión de imágenes en tercera dimensión (3-D)

Competencia: El estudiante conoce, utiliza y crea fotografías e imágenes tridimensionales las manipula y las edita con el uso de una computadora y el software especializado.

Contenido Temático:

- 3.1 Introducción a la fotografía tridimensional
- 3.2 Los diferentes tipos de tercera dimensión
- 3.3 El sistema Anaglífico
- 3.4 Creación de lentes anáglifos
- 3.5 Creación de imágenes anaglíficas

UNIDAD IV. Técnicas digitales de captura y conversión de imágenes

Competencia: El estudiante conoce las técnicas de captura y conversión de imágenes

Contenido Temático:

- 4.1 El alto rango dinámico (HDR)
- 4.2 Fotografía panorámica
- 4.3 El cinemagraph

UNIT V. The use of digital images in advertising

Competencia: The student uses digital images, manipulate and edit to create print and digital media that are used in advertising using a computer and specialized software.

Thematic Content:

- 5.1 Choosing and creating product or service to be announced.
- 5.2 Photographic Take the product, good or service selected.
- 5.3 Image processing application for advertising.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

5.4 Creating Commercial deployed.

5.5 The collage.

5.6 Pre-design website

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

Presencial 100%; Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en un aula o laboratorio.

El método de enseñanza se distingue por el empleo de una técnica explicativa pero que a su vez permita la interactividad por parte del alumnado, por otro lado es sugerente que las explicaciones se acompañen siempre de material visual, así como uso de herramientas que sean necesarias para este curso tales como imágenes editadas previamente.

En cuanto a las técnicas de aprendizaje, se toma en cuenta de que el curso tiene una aplicación práctica desde su inicio hasta su término, empleando herramientas que van desde el uso de cámaras fotográficas hasta el manejo de software que permita editarlas.

Los recursos didácticos necesarios para el curso son, en esencia aquellos que permitan el desarrollo del curso, poder brindar al alumno explicaciones claras y específicas para que puedan cubrir de manera adecuada cada una de las prácticas solicitadas.

El curso se desarrolla a partir de, la explicación del profesor, pero requiere de la participación plena por parte del grupo quienes tendrán actividades extra muros, realizando la captura, procesamiento y edición de imágenes para posteriormente, de forma individual entregarla al profesor en el aula para llevar a cabo la revisión y calificación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Castro Gil, Manuel-Alonso, et. al. (2003). *Diseño y desarrollo multimedia: Sistemas, imagen, sonido y video*. México: Alfaomega Ra-Ma.

Les Meehan, Blume. (2004). *Creación de imágenes digitales: Guía visual para fotógrafos*. Blume.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

Galer Mark, Les Horvat. (2006). *La Imagen digital*. Madrid. Anaya Multimedia

Evening Martin. (2013). *Photoshop para fotógrafos*. Anaya.

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

El curso de proceso y edición de imágenes digitales brinda al alumno la posibilidad de poder crear a partir de las imágenes, primero capturadas por ellos empleando las técnicas de fotografía, para posteriormente editarlas, cumpliendo con las siguientes funciones:

Aptitudes: 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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Actitudes: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de estas 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.

Conocimientos: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de retroalimentación para adquirir los conocimientos necesarios a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular al alumno.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema, 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); Apremiar 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 las siguientes competencias:

- a) Instrumentales; Aprendizaje autónomo, organización y planificación y resolución de problemas y habilidades básicas de formación en el área.
- b) Interpersonales; trabajo en equipo multidisciplinario y pensamiento estratégico.
- c) Sistémicas: creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El campo laboral para el estudiante de esta materia se puede encontrar en todos aquellos lugares donde se utilice la imagen y edición de la misma como parte complementaria o fundamental, dependiendo el caso o el medio; por lo que su campo de acción lo encontramos prácticamente en cualquier profesión (ej. casas productoras, estudios televisivos, cinematográficos, imprentas, y medios digitales como internet, entre otros).

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%.

1) ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)

- a) **Participación;** en este ámbito se toma en cuenta el desempeño del alumno tanto en su



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

participación en clase, como al momento de realizar sus asignaturas fuera del aula.

- b) **Trabajos de aprendizaje:** aquí se tomará en cuenta la entrega puntual de cada una de las prácticas solicitadas, que constarán de la edición y manipulación de imágenes, utilizando cada uno de los aspectos que se soliciten a lo largo del curso.
- c) **Productos de aprendizaje;** en este punto se tomará en cuenta la calificación que se brindará por cada práctica entregada, que además de que debe de ser en tiempo y forma, debe también de hacerse cumpliendo todos los elementos solicitados.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, 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 continua de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos
 - Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos
 - Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- c) Trabajos de los alumnos; creación de medios publicitarios con la ayuda de la edición y procesamiento de imágenes digitales.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del curso será activa y continua a partir del comienzo del mismo, con la obtención de ejercicios tanto de análisis como prácticos por parte del grupo, mismos que darán como resultado los reactivos a calificar con base en prácticas en el área multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|--------------------------------------|-----|
| a) Participación (Trabajos en clase) | 20% |
| b) Trabajos de aprendizaje (Tareas) | 40% |
| c) Producto Final | 40% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas se entregarán de forma que puedan ser apreciados en el aula a través de un equipo de cómputo, dichas prácticas constan de ser:

- a) Entregas de reportes escritos, en el caso de los temas teóricos
- b) Entrega de imágenes tomadas por el mismo alumno de forma individual
- c) Entrega de imágenes procesadas digitalmente y que conlleven una edición misma que se detalla en cada unidad que contiene este programa de estudios.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LÓPEZ VELASCO, ALEJANDRO AMILCAR (2206099)

E-Mail: teletourvallarta@hotmail.com

Profesor con grado de Licenciatura en Comunicación, egresado de la Universidad Cuauhtémoc plantel Guadalajara (1998), cuenta con 3 Diplomados en Apreciación Cinematográfica cursados en la Universidad de Guadalajara, así como desarrollo de su ámbito laboral en las áreas de producción televisiva, cinematográfica y fotográfica ; contando con un estudio de video y fotografía



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

en la ciudad de Puerto Vallarta. Ganando entre el 2015 y 2016 varios concursos y reconocimientos internacionales de fotografía en el sitio www.viewbug.com, así como quedando posicionado, actualmente dentro de la lista de los 10 mejores fotógrafos en dicho sitio.

DÁVALOS VILLASEÑOR JOSÉ RODOLFO (21343156)

E-Mail: rudyd@cuc.udg.mx

Profesor con grado de Maestro, estudio la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, en la Universidad de Guadalajara, Campus Puerto Vallarta con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación; Cuenta con diferentes cursos a la largo de su trayectoria académica, algunos son: fotografía digital, modelado y animación 3D en Maya, seminario avanzado de pre-prensa, fotografía periodística, cursados en la Universidad de Guadalajara. Habilidad en el uso de equipo tecnológico y software especializado tipo multimedia.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES EN:

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solís Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solís Rodríguez

Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. 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