



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	Multimedia I				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF181		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante 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		Junio de 2017				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2017				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante desarrolla habilidades para realizar proyectos basados en gráficas raster (mapas de bits) y vectoriales, haciendo uso adecuado de las herramientas y técnicas para ello.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El alumno identifica las diversas herramientas y aplicaciones de Adobe Illustrator a través de la manipulación de nodos y vectores.
2. El alumno identifica las diversas herramientas y aplicaciones en diseños aplicados, que se desarrollan manipulando nodos y vectores utilizando Adobe Illustrator.
3. El alumno identifica las diversas herramientas y aplicaciones en diseños aplicados que se desarrollan manipulando mapas de bits utilizando Adobe Photoshop.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

El presente curso está enfocado a desarrollar los primeros dos elementos de la multimedia, es decir, el texto y arte gráfico; dichos elementos se manejan en conjunto para desarrollar atractivas presentaciones, aplicaciones y cualquier elemento visual que el profesional en multimedia requiera.

En las tres unidades de aprendizaje se comprenden y ponen en práctica las herramientas que ofrecen el software para diseño de gráficas vectoriales y raster (o mapas de bits), dando como resultado el dominio de ambos programas (Illustrator y Photoshop).

En la primera unidad de aprendizaje, se conocen conceptos básicos y terminología comúnmente utilizada en el ámbito del desarrollo de proyectos basados en vectores y mapas de bits, así como formatos y modos de color en los que se puede trabajar.



En la segunda unidad de aprendizaje, se realizan ejercicios prácticos en Illustrator, en donde se analizan la interfaz y las herramientas del programa.

En la tercera unidad de aprendizaje, se realizan ejercicios prácticos en Photoshop, en donde se analizan la interfaz y las herramientas del programa.

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN A LOS VECTORES Y PÍXELES

Competencia: Students distinguish between vectors and pixels, color modes and formats.

- 1.1 Concept of pixel and vector
- 1.2 Color modes
- 1.3 Image formats
- 1.4 Quality vs. resolution

UNIDAD II. SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE VECTORES

Competencia: El alumno identifica las diversas herramientas y aplicaciones de Adobe Illustrator a través de la manipulación de nodos y vectores.

- 2.1 Introducción a la Interfaz y preferencias del programa
- 2.2 Regla, guías, retículas y visualización
- 2.3 Capas y mesas de trabajo
 - 2.3.1 Trazados compuestos y máscaras de recorte
- 2.4 Herramientas de dibujo
- 2.5 Herramientas de edición de nodos y vectores
 - 2.5.1 Transparencia y apariencia
 - 2.5.2 Transformaciones 3D y sombras
- 2.6 Color: paletas, muestras, guía, degradados y mayas
- 2.7 Herramientas de texto
- 2.8 Importación y exportación de archivos
- 2.9 Preparar un documento para impresión

UNIDAD III. SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE MAPAS DE BITS

Competencia: El alumno identifica las diversas herramientas y aplicaciones de Adobe Photoshop a través de la edición y el retoque de mapas de bits.

- 3.1 Introducción a la Interfaz y preferencias del programa
- 3.2 Regla, guías, visualización y capas
- 3.3 Tipos de selección
- 3.4 Herramientas de retoque y edición
- 3.5 Ajuste de color, brillo, tono y contraste
- 3.6 Uso de color: paletas, muestras y degradados
- 3.7 Pinceles
- 3.7 Herramientas de capa/layer
 - 3.7.1 Modos de fusión
 - 3.7.2 Estilo de capa
 - 3.7.3 Máscaras



3.7.4 Relleno o capa de ajuste

3.7.5 Filtros inteligentes (edición no destructiva)

3.8 Acciones

3.9 Importación y exportación de archivos

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.

Como parte de este proceso de enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo la elaboración de prácticas-examen de manera individual con valor de 40% tomando en cuenta: Idea, Utilización correcta de las diversas herramientas, Medidas exactas, Calidad, Imágenes escaneadas y Creatividad

Técnicas y actividades de Aprendizaje:

- a) Dinámicas de integración de equipos y evaluación de productos
- b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos
- c) Lectura Comentada y discusión dirigida y casos prácticos
- d) Participación, asistencia e interés con un valor de 5%
- e) Trabajos y tareas con un valor de 35% de manera individual y por equipo

Recursos Didácticos:

- a) Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
- b) Software especializado como Adobe, Macromedia Flash, Ilustrador y Photoshop
- c) Materiales Audiovisuales,
- d) Aula de clases con capacidad para 40 estudiantes o laboratorio de cómputo con 30 computadoras
- e) Pintaron normal, plumones para pintaron.
- f) Smart Board ó laptop y un cañón proyector o televisión
- g) 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 Multimedia I exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias y talleres dentro de su campo de estudio o formación profesional.

- h) Plataforma Edmodo como apoyo en la distribución de materiales, recursos, así mismo para la entrega de trabajos.

X. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Apolonio, L. (2014). *Manual Imprescindible. Ilustrator CC*. España: Anaya.

Bradley, Jason. (2016). *Creative Workflow in Lightroom*. Focal Press.

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

Kloskowski, Matt. (2012). *Photoshop compositing: Secrets: unlocking the key to perfect selections amazing photoshop effects for totally realistic composites*. Estados Unidos: Peachpit Press.

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.

Ochoa, Lisandro. (2013). *Illustrator CS6: Claves para abordar un proyecto real de diseño*.

Buenos Aires: Fox. Andiana.

Schmidt, Eric. (2015). *El futuro digital*. España: Anaya Multimedia.

Jacob Banuelos. (2008) *Fotomontaje*. España: Catedra

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ESTUDIANTE 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 estudiante, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

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 estudiante 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 que desarrolla el curso:

- a) Instrumentales: Habilidades básicas y avanzadas en computación, ya que el estudiante va a ir adquiriendo dominio del software especializado para aplicarlo en sus proyectos multimedia.
- b) Interpersonales: Auto motivación y logros, que en el presente curso el estudiante aprenderá a ponerse retos en cuanto a su aprendizaje del software y se verá motivado al avanzar el programa educativo con los ejercicios prácticos que va desarrollando.
- c) Sistémicas: Preocupación por la calidad, en cada uno de sus proyectos pondrá empeño para que sean profesionales y con un grado de calidad alto debido a su motivación por el aprendizaje de nuevas herramientas del software dando lo mejor de sí mismo para alcanzar los resultados óptimos.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Este curso proporciona las bases para el desarrollo de proyectos vectoriales así como la manipulación de imágenes digitales, esto aplicado a los distintos productos multimedia que conforman ya sea una página web o cualquier proyecto que se les presente en la vida laboral.

El estudiante debe ser, en su desarrollo profesional, analítico, crítico, objetivo, reflexivo, responsable, creativo, propositivo, emprendedor, abierto a diferentes alternativas.

Actuar ética y responsablemente en su desempeño profesional a partir de un conjunto de valores y la conciencia de que sus actividades y decisiones tienen consecuencias en razón de la importancia de los asuntos que le son encomendados y las repercusiones de sus acciones y omisiones.

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 (Criterios de evaluación)

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia 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) **Ejercicios prácticos:** Realización de ejercicios tanto dentro como fuera del aula de clases, mismos que permitirán revisar y evaluar el desarrollo de las competencias particulares.
- c) **Proyecto final:** Desarrollo de un proyecto en Adobe Illustrator y otro en Adobe Photoshop, mediante los cuales el alumno demuestra las competencias adquiridas, así como sus habilidades de trabajo en equipo y de vinculación con el sector productivo.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-estudiante, observación y escucha, preguntas individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
 - 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
 - Trabajos de los estudiantes; creación de producciones multimedia: Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes, Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
 - Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje, Trabajos de investigación (escritos y documentos), Elaboración de productos y materiales tipo multimedia (guías de evaluación)

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

El curso contendrá 3 unidades de aprendizaje, de las cuales cada una de ellas contendrá una evaluación diagnóstica, una actividad preliminar, 3 actividades de aprendizaje relacionada con los contenidos temáticos que se manejarán, 1 actividad final de cada unidad o evaluación parcial, y al final del curso entregará un producto final de aprendizaje denominado *Proyecto Multimedia*. Otro tipo de actividades desarrolladas en las sesiones son la lectura previa, trabajos de investigación y la exposición del profesor y actividades prácticas y de reafirmación de contenidos.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|----------------------------|-----|
| a) Participación e interés | 20% |
| b) Ejercicios prácticos | 30% |
| c) Proyecto final | 50% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) Trabajos de investigación, b) Elaboración de proyectos vinculados con su campo profesional (enfocados a empresas, instituciones, organismos, dependencias) y trabajos y/o actividades que pongan en evidencia su experiencia como profesionalista.



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

EDUARDO ROBLES MARCOCCHIO (2950341)

e-mail: eduardo.robles@cuc.udg.mx

Profesor con grado de Licenciatura en Ing. En Comunicación Multimedia, egresado del Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara, con experiencia en el manejo de diseño de imagen institucional, diseño editorial en impresión. Conocimientos en mercadotecnia, manejo de software de edición de imágenes digitales, así como de estudio, video y modelado 3D.

SOLIS RODRÍGUEZ OSCAR (2228505)

e-mail: oscar@cuc.udg.mx

Profesor de tiempo completo egresado de la Ingeniería en Comunicación Multimedia del CUCosta, con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje por la Universidad de Guadalajara; es Presidente de la Academia de Multimedia desde el calendario 2014A; a lo largo de su carrera ha cursado ininidad talleres y seminarios sobre pedagogía y tecnología multimedia, por mencionar algunos: diseño y manejo de materiales y recursos didácticos, tendencias pedagógicas, Microsoft Office avanzado, modelado y animación 3D en Maya, fotografía digital, etc.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Robles Marcocchio Eduardo; Solis Rodríguez Oscar

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez; Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solis 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