



| ACADEMIA DE MULTIMEDIA | | | | | | |
|------------------------|----------------------|---|--------|--------|----------|--------|
| I | NOMBRE DE LA MATERIA | Multimedia III | | | | |
| | TIPO DE ASIGNATURA | Curso-Taller | CLAVE | IF183 | | |
| II | CARRERA | Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML) | | | | |
| | ÁREA DE FORMACIÓN | Especializante Obligatoria | | | | |
| III | PRERREQUISITOS | IF182 | | | | |
| 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 | | Enero de 2012 | | | | |
| FECHA DE EVALUACIÓN | | Junio de 2017 | | | | |

VI. COMPETENCIA GENERAL

Que el alumno comprende y aplica la creación de gráficos tridimensionales, animaciones, vectorizaciones y efectos especiales utilizando software que cumpla con dichas características.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- 1) El estudiante utiliza el software Corel Motion Studio 3D y Blender para crear animación en 3D,
- 2) El estudiante crea aplicaciones gráficas y de animación para ser utilizadas en distintos ámbitos audiovisuales.
- 3) El estudiante integra aplicaciones desarrolladas con Corel Motion Studio 3D y el software libre Blender, en la producción audiovisual y multimedia.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

La tecnología Multimedia se utiliza cada vez más en diferentes aspectos en cuanto a realización y desarrollo de mensajes empleados en los medios masivos de comunicación. Una técnica cada vez más recurrida es la animación tridimensional que, derivada de la realidad virtual, ha traído consigo un desarrollo y aplicaron cada vez más insistente por parte de los creativos. Estas técnicas no solo vienen a innovar sino que también invitan a conocer una nueva forma de expresión a través de la aplicación de herramientas digitales.

Unidad I: Introducción a la animación tridimensional

Competencia de la unidad: El participante comprende la importancia de la animación 3D, sus antecedentes históricos, y sus diferentes aplicaciones de software 3D.

Contenido temático:

- 1.1 Importancia de la aplicación de la animación en 3D



1.2 Instalación y requerimientos de software

UNIDAD II: utilización del software

Competencia de la unidad: El Estudiante conoce el manejo de los programas para el desarrollo de materiales en 3D (Corel Motion Studio 3D y Blender)

Contenido Temático:

- 2.1 Iniciando el programa
- 2.2 El espacio de trabajo
- 2.3 Composiciones y objetos preestablecidos
- 2.4 Dimensiones

UNIDAD III: Creación y edición de objetos

Competencia de la unidad: El Estudiante crea y edita trabajos sobre objetos básicos animados.

Contenido Temático:

- 3.1 Utilización de la herramienta de Texto
- 3.2 Creación y edición de objetos tridimensionales
- 3.3 Edición de estilo en objetos
 - 3.3.1 Color
 - 3.3.2 Textura
 - 3.3.3 Transparencia
 - 3.3.4 Relieve
 - 3.3.5 Modificación capa por capa
 - 3.3.6 Precisión y calidad de objetos
 - 3.3.7 Exhibición del wireframe
 - 3.3.8 Figuras a mano alzada

UNIDAD IV: Manejo básico de escenarios 3D

Competencia de la unidad: El estudiante trabaja con fondos animados tridimensionales.

Contenido Temático:

- 4.1 Cámara
- 4.2 Fondos
- 4.3 Audio
- 4.4 Iluminación

UNIDAD V: Manejo básico de animación en 3D

Competencia de la unidad: El participante desarrolla y crea objetos, personajes o ambientes que contienen elementos de animación



Contenido Temático:

- 5.1 La línea de tiempo
- 5.2 Línea de tiempo avanzada
- 5.3 Animación con color
- 5.4 Animación en el fondo o escenario
- 5.5 Efectos
 - 5.5.1 Efectos de escenario
 - 5.5.2 Efectos de objeto
 - 5.5.3 Efectos de texto
 - 5.5.4 Efectos de partículas
 - 5.5.5 Efectos globales

UNIDAD VI: PROYECTO FINAL

Competencia de la unidad: El estudiante crea y edita un proyecto de animación en 3D y lo presenta en formato de video.

Contenido Temático:

- 6.1 Salvando el proyecto
- 6.2 Exportar video
- 6.3 Exportar modelos tridimensionales

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.
- b) **En línea: 100% en línea:** Las actividades y recursos en línea se llevan a cabo en la plataforma de moodle.cuc.udg.mx.

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 y poner ejemplos, por parte del profesor sobre los ejercicios que se vayan dejando.

En cuanto a las técnicas de aprendizaje, se toma en cuenta de que el curso tiene una vertiente teórica pero que en la mayor parte se llevarán a cabo prácticas, mismas que consistirán en la entrega de prácticas que serán revisadas en el aula por parte del profesor.

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, prácticas en las que emplearán el software base para poderlos llevar a cabo.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1) Hess, Roland. (2003). *Tutorial oficial de Corel Motion Studio 3D*. Corel.
- 2) Blender Foundations. (2010). *The Essential Guide to Learning Blender 2.6*. E.U.A.: Focal Press.
- 3) Blender community. (2010). *Manual oficial de Blender 2.49b*
<http://wiki.blender.org/index.php/Doc:Manual>

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

El curso de multimedia III otorga al alumno la capacidad de desarrollar las habilidades, en este caso de realizar animaciones bajo el principio de tercera dimensión, empleando un software como herramienta, mismo que sirve como base para el empleo de otros programas que manejen el mismo principio o concepto

Aptitud: Conocimiento en el empleo del software como herramienta, haciendo hincapié que no solo este programa es el único a emplear sino que este sirva como ejemplo a seguir en proyectos posteriores.

Actitud: El alumno podrá adquirir un elemento más dentro de su aprendizaje, además de ser una aplicación fundamental para una carrera que usa distintas técnicas audiovisuales.

Valores: Como todas las materias los valores que puedan adquirir será el resultado del desempeño que se tenga durante el curso y a su vez la creación de una consciencia en cuanto a la calidad que como profesional debe de tener

Conocimiento: Los conocimientos van relacionados con dos aspectos, por un lado la guía que el profesor brinde y por otro lado el desempeño adecuado por parte del alumno. En cuanto al curso el alumno contará con la posibilidad de aprender la captura de imágenes bajo la perspectiva profesional que involucra a esta rama de la comunicación.

Capacidades: El alumno contará con la capacidad de poder llevar a cabo proyectos por su cuenta o bien trabajar bajo la supervisión de otras personas ya sean en casas productoras, estudios, medios digitales, entre otros.

Valores Éticos y Sociales: El alumno debe de estar dispuesto a tomar la responsabilidad que implica la preparación universitaria, esto es trabajar con honestidad, cumplir con sus labores asignadas en tiempo y forma, así como crear una actitud activa en clase que le



permita cuestionar, criticar y valorar los conocimientos que adquiera a lo largo del semestre

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

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 fija como elemento esencial de narración visual, esto es que puede verse aplicada en medios audiovisuales como la televisión, cine, además de publicidad , pero a su vez en medios digitales como la Internet.

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;** en este ámbito se toma en cuenta el desempeño del alumno tanto en su 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 una serie de ejercicios animados que se podrán presentar en un equipo de cómputo para poder hacer la revisión de dicho material, de manera individual contando exposiciones y exámenes escritos.
- 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
- d) **Presentación del sistema instruccional.** Aquí los estudiantes presentan en una fecha determinada al final de semestre sus productos llamados sistemas instruccionales.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, la observación sistemática y la 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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 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 producciones multimedia para internet como Mensajes visuales y proyectos gráficos

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 | 20% |
| b) Trabajos de aprendizaje | 30% |
| c) Productos de aprendizaje | 40% |
| d) Presentación de productos multimedia | 10% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas se entregarán de manera física, esto es que las fotografías solicitadas tendrán que ser entregadas de forma impresa y bajo una presentación que el profesor considere apta para calificar, por otro lado las imágenes deberán de ser capturadas con cámara réflex o semiréflex digital con efecto de aproximar al alumno a un ámbito profesional.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

López Velasco Alejandro Amílcar (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 en la ciudad de Puerto Vallarta. Realizando videos promocionales, institucionales y publicitarios empleando gráficos creados en software de animación en 3D.

Rodríguez Ruiz Manual Giovanni (2914093)

E-mail: giovanni@3dfunka.com



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Lic. Alejandro Amilcar López Velasco

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

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

Aprobado 2018