



ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Administración de sitios y aplicaciones multimedia para internet				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF189		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	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						
FECHA DE MODIFICACIÓN						Julio de 2016
FECHA DE EVALUACIÓN						Junio de 2017

VI. COMPETENCIA GENERAL

El alumno reconoce las bases y fundamentos para la gestión de estrategias de contenidos y la administración de un sitio Web exitoso.

Las ideas en este curso son; La Web como campo de oportunidades y retos, proyectos y estrategias de generación de contenidos, administración exitosa de un sitio Web con la gestión de procesos.

El curso se encuentra dividido en cuatro unidades de aprendizaje en las cuales se analizará las tecnologías Web como nuevo paradigma de trabajo multimedia, se revisarán los elementos claves para el éxito de los sitios web mediante la gestión de un proyecto práctico, mismo que se construirá, se mejorará utilizando metodologías y tecnologías innovadoras.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El alumno analiza las tecnologías Web como nuevo paradigma de trabajo multimedia.
2. El alumno analiza los elementos claves para el éxito de los sitios Web y gestionará un proyecto práctico.
3. El alumno construye una estrategia de contenidos adecuada para la gestión del proyecto.
4. El alumno mejora los resultados obtenidos en su proyecto utilizando metodologías y tecnologías de mejora.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD 1. Introducción a la Web como marco de trabajo

COMPETENCIA: El alumno analiza las tecnologías Web como nuevo paradigma de trabajo multimedia.



Contenido Temático:

1. La web
2. Funcionamiento de la web
3. Ciclo de vida de los sitios web
4. Metodología para el desarrollo de proyectos
5. Fases para el desarrollo de un proyecto web
6. Metodología de desarrollo web
7. Sistemas de administración de contenidos (CMS)
8. Web 3.0
9. Análisis de proyectos
10. Selección de la idea
11. Definición de características

UNIDAD II. Gestión de sitios Web exitosos

COMPETENCIA: El alumno analiza los elementos claves para el éxito de los sitios Web y gestionará un proyecto práctico.

Contenido Temático:

1. Definición de objetivos
2. Objetivo general
3. Objetivos específicos
4. Identificación de procesos
5. Evaluación y selección de tecnologías
6. Estructura del sitio
7. Secciones
8. Diseño del sitio
9. Publicación
10. Secciones
11. Noticias y página de inicio
12. Photography
13. Vídeo
14. Sonorización
15. Desing
16. Publicaciones actualizadas
17. Acomodo de la página principal
18. Bases teóricas para el diseño
19. Psicología del color

UNIDAD III. Estrategias de contenidos

COMPETENCIA: El alumno construye una estrategia de contenidos adecuada para la gestión del proyecto.



Contenido temático:

1. Modelos de negocios
2. Estrategias de contenidos
3. Evaluación
4. Planes de mejora
5. Cambios a aplicar
6. Procesamiento de datos
7. Evaluación y optimización
8. Calidad

UNIDAD IV: Optimización de procesos

COMPETENCIA: El alumno mejora los resultados obtenidos en su proyecto utilizando metodologías y tecnologías de mejora.

Contenido temático:

1. Métodos de medición de datos
2. Resultados interpretados de la medición de datos
3. Resultados del método cuantitativo
4. Número de visitas
5. Páginas más visitadas
6. Geografía de las visitas
7. Fuentes de tráfico
8. Resultados del método cualitativo
9. Satisfacción del usuario
10. Herramienta de medición de datos
11. Análisis estadísticos de datos.
12. Entropía de datos
13. Mejora continua

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este programa se ofrece en la modalidad presencial. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

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 y exposición del profesor
- 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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 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.
- e) Metodología de proyectos, trabajo en grupos y uso de materiales en diversos formatos y medios.
- f) Se vinculará el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollaran los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Método de enseñanza

- a) **Explicativo-Ilustrativo:** Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya él conoce.
- b) **Tutorial:** Tiene como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Predominan los métodos de enseñanza individualizada son elaboración de proyectos tipo multimedia.

Técnicas y actividades de Aprendizaje:

- a) Explicaciones Teóricas por parte del Profesor.
- b) Resoluciones de Ejemplos Prácticos por parte del Profesor.
- c) Resoluciones de Ejercicios Prácticos por parte del Profesor y del Alumno.
- d) Participación en clase por parte del Alumno.
- e) Realización de Proyectos enfocados a la asignatura
- f) Trabajo en subgrupos (equipos) e individual
- g) Conferencia ó exposición
- h) Instrucción Programada
- i) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos
- j) Resolución de Ejercicios,
- k) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.

Recursos Didácticos:

- a) Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
- b) Software especializado como Sublime Text, Internet Explorer 8+, Google Chrome, Mozilla Firefox, Editor de Textos, PDF Reader.
- c) Aula equipada con 40 equipos de cómputo con acceso a Internet
- d) SmartBoard ó Laptop, televisión ó cañón.
- e) Pintarrón y plumones.
- f) Ejercicios prácticos
- g) Uso de correo electrónico y plataforma Edmodo como apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes

El curso 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.

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280

Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx



IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Daniel Janal (2000). *Marketing en Internet*. Pearson Education. ISBN: 9684444397

José Antonio Carballar Falcón 2013. *Social Media: marketing personal y profesional México*. Alfaomega. ISBN: 9786077075523

MacDonald Matthew (2012). *Creación y diseño Web*. Madrid España: Anaya Multimedia. ISBN: 9788441529854

Marisa Tormo 2013. *Community Manager: gestión y posicionamiento en redes sociales*. ISBN: 9786077076889

Fischer, Mario. (2009). *Web Boosting*. Marcombo. ISBN: 9788426714381

Herrera, Manuel. (2012). *Arrancar con HTML5: curso de programación*. México: Alfaomega. ISBN: 9786077073314

Tomsen, Mai-Lan. (2000). *Contenidos Web: Estrategias para comercio electrónico y creación de contenidos*. Pearson. ISBN: 8420530921

Williams, Brad (2013) *Wordpress: diseño y desarrollo*. Madrid, España: Anaya Multimedia. ISBN: 9788441533967

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bailyn, Evan. (2012). *Ganar con Google*. Madrid, España: Anaya Multimedia.

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

Aptitud: El curso preparará a alumno para reconocer y utilizar diferentes tecnologías estándares para la realización de documentos web.

Actitud: El curso fomenta la creación de diseños web incluyentes y usables óptimos para mostrar información a cualquier persona sin importar la discapacidad física o mental que presente incluso desde cualquier dispositivo móvil.

Valores: Iniciativa para utilizar los elementos más adecuados durante la realización de un diseño web.

Conocimiento: Los estudiantes utilizaran tecnologías estándares para el diseño web utilizados para enriquecer de una manera apropiada los contenidos que se distribuirán por internet estando consientes de las diferentes audiencias existentes.

Capacidades: El alumno tendrá podrá generar contenidos ligeros, portables, accesibles y adaptados a las necesidades de su audiencia.

Habilidades: Análisis y selección de tecnología adecuada para cada uno de los escenarios en los que se puedan involucrar los estudiantes será una habilidad medular a desarrollar durante el curso.



XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Desarrollar competencias para crear diseños Web que garanticen la accesibilidad de contenidos, así como la convergencia de medios audiovisuales e interfaces de aplicaciones interactivas para Internet.

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Examen teórico:** Evaluaciones parciales de los conocimientos adquiridos durante el curso.
- b) **Trabajos en clase:** En este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo; la entrega de trabajos realizados, instrumentos de valoración escrita, exposición de temas de manera individual o en equipo.
- c) **Proyecto final:** Trabajo mediante la creación de un producto tipo multimedia.

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 en el proceso y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje contiene actividades de aplicación de conceptos, actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia que demuestre la aplicación de conceptos y el cumplimiento de objetivos temáticos.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|---|-----|
| a) Examen teórico | 30% |
| b) Trabajos en clase
(Tareas 10%, exposición 10%, participación 10%) | 30% |
| c) Proyecto final | 40% |
| 1.- Presentación en tiempo y forma | 15% |
| 2.- Funcionabilidad | 50% |
| 3.- Diseño | 35% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son:

- a) la elaboración de un producto Web multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de la aplicación de conceptos a necesidades de personas, empresas o instituciones, y



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

b) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la accesibilidad web.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

RAFAEL SALCEDO QUINTERO (2719282)

e-mail: rafaelsalcedo@cuc.udg.mx

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. Uso de equipo tecnológico y software especializado para producción audiovisual y multimedia.

DELGADO RODRÍGUEZ HUGO ADRIÁN (2929929)

e-mail: adrian.delgado@cuc.udg.mx

Profesor con grado de Ingeniería en Computación egresado de la Universidad de Guadalajara. Profesional, crítico, competitivo y en constante actualización en el desarrollo de tecnologías y lenguajes de programación.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Sánchez Siordia Ángel Luis (2538903)

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