UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Departamento de Representación

Academia de Computación

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la materia:	**MULTIMEDIA**		1.2. Código de la materia:	PR129
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	20 hrs	60 hrs	80hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
7	LICENCIATURA		CURSO TALLER	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Sistema Especializante Obligatorio.
CARRERA:	Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan.

VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores tanto locales como universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

El Departamento de Representación tiene como propósito proveer al alumno de aptitudes y destrezas para aplicar conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión aplicables a los nuevos escenarios de procesos de composición y diseño.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta asignatura, el alumno adquiere los conocimientos básicos sobre el uso, planificar, crear, actualizar y manejar proyectos

creativos de aplicaciones WEB y presentaciones interactivas.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Computación I, Computación II, Expresión Gráfica, Diseño, Mercadotecnia.

PERFIL DOCENTE

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante.que fortalezca su despeño como docente.

Pedagógicamente el profesor deberá contar con la actualización didáctica que le permita un desempeño académico acorde a la época, para que sea posible desarrollar las debidas competencias del estudiante ya sea en curso, taller o seminario.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. **INFORMATIVOS** (conocer, comprender, manejar)

Conocer: **1).** Conocerá las herramientas tecnológicas propias para el desarrollo de sitios WEB profesionales y la creación de presentaciones interactivas.

Comprender: **1).** Como se planifica y crea una interfaz de software. **2).** Métodos para el correcto desarrollo de sitios WEB y presentaciones interactivas. **3).** Las características esenciales para la creación de fotogramas, animaciones en dos dimensiones (2D), movimientos y transiciones entre escenas. **4).** Creación de elementos de navegación, inserción de sonido y comportamientos básicos de acciones interactivas. **5).** Tecnologías para el desarrollo de sitios WEB. **6).** Tecnologías para el desarrollo de presentaciones interactivas. **7).** Conceptos como la usabilidad y el diseño de sistemas interactivos.

Manejar: **1).** Un conjunto de herramientas de software de la compañía Macromedia, las cuales incluyen Dreamweaver, Fireworks y Flash. 2.- Tecnologías y lenguajes como HTML, CSS, JavaScript y ActionScript.

3.2. **FORMATIVOS** (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Intelectual: **1).** Analizar y aplicar los conocimientos de las herramientas y tecnologías adquiridos. **2).** Habilidad para la creación de animaciones y paginas WEB. **3).** Destreza en planificación de interfaces de usuario final.

Humano: **1).** Comprender que la usabilidad mejora la interacción humana con las computadoras. **2).** Utilizar de manera correcta el equipo, para así sacar máximo provecho a los recursos existentes.

Social: **1).** Aprender a trabajar en equipo e individualmente, lo que ayudara al desarrollo interpersonal. **2).** Lograr mediante charlas, la obtención de requisitos para lograr planificar un sistema interactivo.

Profesional: **1).** Lograr una excelente clasificación de las herramientas y tecnologías existentes, lo cual hace que se sepa qué herramienta y tecnologías son adecuadas para utilizarse en un determinado problema.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

Unidad Temática 1: Tipos de páginas, sitios, gestión para la obtención de información, administración de la información, servidores y conexiones básicas de redes, subir un sitio web al servidor, diseño, maquetación y navegación.

Unidad Temática 2: HTML básico, CSS, PHP con Dreamweaver.

Unidad Temática 3: Elementos de navegación, js básico con Fireworks.

Unidad Temática 4: Gráficos en movimiento, ActionScript, elementos interactivos con flash.

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Maestro: **1).** Expondrá la información y técnicas necesarias, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para la completa comprensión en la creación de sitios WEB y presentaciones interactivas.

Alumno: **1).** Tendrá el equipo requerido (equipo de cómputo y software). **2).** Desarrollará el ejercicio correspondiente para que sea supervisado por el profesor. **3).** Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios ya que se apoyan uno con otro.

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo al contenido temático de cada unidad temática el profesor utilizará los recursos didácticos producidos por la academia específica, como: lecturas, manuales, guías, presentaciones digitales, videos y cualquier otro material de apoyo para el desarrollo de las competencias.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Criterios normados por la Academia, la Coordinación de la Asignatura y los profesores del curso.

Calificación:

1). Manejo de tecnologías:	30 %
2). Manejo de herramientas de software:	30 %
3). Puntualidad de entrega y asistencia:	20 %
4). Entrega de producto final	20 %
Total:	**100 %**

Acreditación: Asistencia del 80% de la carga global del curso para ordinario, menor a este porcentaje repite curso.

Evaluación: Continua durante el curso, conforme al calendario escolar determinado por la institución.

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

Manual de Dreamweaver MX. Macromedia.

Manual de Fireworks MX. Macromedia.

Manual de Flash MX. Macromedia.

WWW. Color. Ed. Gustavo Gilli.

Diseño de sistemas interactivos. RASKIN, Jeff. Ed. Pearson.

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Julio de 2013	/ MEDELES HERNÁNDEZ, Manuel Enrique. / SANDOVAL AYALA, Bernardo. / GALINDO FLORES, Eduardo. / RODRÍGUEZ GONZALEZ, Gonzalo. / GARCÍA VALENCIA, Andrés. / CHÁVEZ CHÁVEZ, Luis Arturo.