



1. INFORMACIÓN DEL CURSO¹

Denominación: Desarrollo Multimedia	Tipo: Curso - Taller	Nivel: Pregrado
Área de formación: Especializante Obligatoria	Modalidad: Mixta	Prerrequisitos: Ninguno
Horas totales: 4 Horas teoría: 2 Horas prácticas: 2	Créditos: 8	Clave: I5637
Elaboró: Centro Universitario de los Valles Revisó: Abraham De la Cruz Fernández, Academia de Informática Aplicada		Fecha de elaboración: Junio 2017 Fecha de revisión: Julio 2020

Relación con el perfil de egreso

Dominar los aspectos relativos a la variedad de medios de expresión, de comunicación de datos y de información a través de la multimedia.

Relación con el plan de estudios

Técnicas relacionadas con el software dentro de sus diferentes aplicaciones como: diseño gráfico, animación, video, sonido y de cómo interactúan para formar un desarrollo.

Campo de aplicación profesional de los conocimientos que promueve el desarrollo de la unidad de Aprendizaje

Generar soluciones basadas en la innovación y mejora continua de los procesos que atiende, con amplio conocimiento práctico en las áreas de uso de tecnologías en la educación, para satisfacer las necesidades que surjan en su campo de acción, con el compromiso ético de su impacto educativo, social y ambiental.

Habilidad	Nivel de aportación		
	Introdutorio	Medio	Avanzado
a. Innovación y mejora continua de los procesos		X	
b. Conocimiento práctico en las áreas de uso de tecnologías de información y comunicación.		X	
c. Aplicar un análisis profundo del sistema en su conjunto.		X	
d. Impacto educativo, social y ambiental		X	

2. DESCRIPCIÓN

Objetivo general del curso

¹ Este formato se trabajó con base en los términos de referencia del artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara.





Este curso pretende que el alumno produzca contenidos mediáticos integrando el lenguaje multimedia y la paquetería informática de manera creativa, pertinente y documentada, además que identifique cada uno de los sistemas y componentes multimedia, así mismo que pueda interactuar y manipularlos teniendo como base conocimientos previos sobre cada uno de ellos, de esta manera conocerá y definirá de mejor manera los beneficios y desventajas que ofrecen y a su vez le proporcione en cuestiones de calidad y rendimiento ya que al final del curso dichos conocimientos serán de gran importancia al tener que conjugarlos para poder realizar y presentar su proyecto final en el cual se verán reflejados dichos conocimientos.

Objetivos específicos

- El alumno integrara conocimientos sobre la importancia de la multimedia su definición y su rol en la nueva era.
- Conocerá los elementos básicos y esenciales para producir la multimedia, además de su aplicación.
- Aprenderá a utilizar las herramientas de diseño y manipulación de imágenes, además de conocer los tipos de imágenes que existen así como sus características.
- Aprenderá a utilizar las herramientas de diseño y manipulación de video, utilizando aplicaciones en la web y observara sus ventajas o desventajas.
- Aplicará los conocimientos adquiridos para el desarrollo de un proyecto que involucre la materia con su carrera.

Contenido temático

- **MÓDULO 1. MULTIMEDIA Y SU ROL EN LA ERA DIGITAL**
- **MÓDULO 2. PROGRAMAS PARA LA CREACION Y MANIPULACION DE IMÁGENES DIGITALES.**
- **MÓDULO 3. HERRAMIENTAS Y SU POTENCIALIDAD PARA LA REALIZACIÓN DE LOS PRODUCTOS.**
- **MÓDULO 4. PROGRAMAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO**

Estructura conceptual del curso ²

MÓDULO 1. MULTIMEDIA Y SU ROL EN LA ERA DIGITAL

- 1.1 Un poco de historia de la multimedia
- 1.2 Definición de Multimedia
- 1.3 Tipos de multimedia
- 1.4 Aplicación de la producción multimedia
- 1.5 Perspectivas de la producción de multimedios.
- 1.6 Conceptos, tipos y tecnología en la producción de multimedia.

MÓDULO 2. PROGRAMAS PARA LA CREACION Y MANIPULACION DE IMÁGENES DIGITALES.

- 2.1 Definición de imágenes para multimedia.
- 2.2 Tipos de imágenes digitales

² La representación gráfica que permita visualizar la totalidad de componentes temáticos y del objetivo del curso, es la finalidad de representarlos a través de una infografía, mapa, wordle –www.wordle.net-, u otra forma nemotécnica que lo favorezca.





- 2.2.1 Estáticas y sus características
- 2.2.2 Dinámicas y sus características
- 2.3 Uso de software para la creación de imágenes digitales.

MÓDULO 3. HERRAMIENTAS Y SU POTENCIALIDAD PARA LA REALIZACIÓN DE LOS PRODUCTOS.

- 3.1 Hardware y software básicos y avanzados.
- 3.2 Tipos de archivos
 - 3.2.1 Sonido
 - 3.2.2 Video
- 3.3 Aplicación de los multimedia en radio, televisión e internet.
- 3.4 Formatos de distribución

MÓDULO 4. PROGRAMAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO

- 4.1 Definición de video para multimedia
- 4.2 Tipos de video y codecs
- 4.3 Producción y post- producción de video y audio
 - 4.3.1 Programas para la creación y manipulación de video y audio
 - 4.3.2 Aplicaciones web para creación de video y audio
- 4.4 Proyecto de investigación, elaboración de:
 - 4.4.1 Una marca para desarrollo de multimedia.
 - 4.4.2 La imagen corporativa de la marca
 - 4.4.3 Elementos gráficos de la marca para integrar en un proyecto multimedia.
 - 4.4.4 Creación de contenido digital para integrar en un proyecto multimedia.
 - 4.4.5 Integración y publicación de proyecto multimedia.
- 4.5 Presentación y descripción de proyecto multimedia.

Modalidades de evaluación

Exámenes, trabajos individuales y por equipos. Trabajo final sobre un caso real donde desarrolle algunos conceptos de los que se vieron en los cursos.	Factor de ponderación
Convencional: Examen	20%
Desempeño: Tareas de desempeño	40%
Desempeño: Proyecto integrador	40%



Total	100%
--------------	-------------

Elementos del desarrollo de la unidad de aprendizaje (asignatura)

Conocimientos	Ensayos, casos, resolución de problemas, foros, etc.
Habilidades y Destrezas	Actividades prácticas para el desarrollo de habilidades del pensamiento, de las capacidades motrices, etc.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none">● Respeto al discutir conocimientos● Interés, participación● Respetuoso con su entorno
Valores	<ul style="list-style-type: none">● Trabaja de manera cooperativa● Puntualidad, responsabilidad, tolerancia, etc.● Discute y presenta ideas que permitan desarrollar nuevos

3. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
VIRNA GIL, XANTIPA ROSAS	¡COMUNÍCATE CON MULTIMEDIA!,	LIMUSA	2010	
RITA LÓPEZ SOSA	DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA	LIMUSA	2010	

4. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autor(es)	Título	Editorial	Año *	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
GEORGENES, CHRIS	TRUCOS CON ADOBE FLASH CS6 EL ARTE DEL DISEÑADOR DE LA ANIMACIÓN	ALFAOMEGA MARCOMBO	2010	



MEDIAACTIVE	MANUAL DE RETOQUE FOTOGRAFICO CON POTHOSHOP CS6	ALFAOMEGA MARCOMBO	2013	
--------------------	--------------------------------------------------------------------	-------------------------------	-------------	--

Perfil del profesor:³

- Habilidades Tecnológicas.
- Manejo de grupos.
- Demostrar la capacidad de resolver problemas relacionados con el contenido temático del curso.

³ Considerar la formación disciplinar y pedagógica, así como la experiencia profesional de quien enseña la materia, son principios que unifican en la persona, saberes teóricos y prácticos que podrán favorecer el desarrollo de habilidades, aptitudes, valores y capacidades en el discente.

