



Universidad de Guadalajara  
Centro Universitario de los Lagos

PROGRAMA DE ESTUDIO

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Nombre de la materia

**Multimedia**

Clave de la materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de horas:	Valor en créditos:
<b>CB247</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>60</b>	<b>6</b>

Tipo de curso:

C= curso	P= práctica	CT = curso-taller	<input checked="" type="checkbox"/>	M= módulo	C= clínica	S= seminario
----------	-------------	-------------------	-------------------------------------	-----------	------------	--------------

Nivel en que ubica:

L= Licenciatura	<input checked="" type="checkbox"/>	P= Posgrado
-----------------	-------------------------------------	-------------

Prerrequisitos formales (Materias previas establecidas en el Plan de Estudios)	Prerrequisitos recomendados (Materias sugeridas en la ruta académica aprobada)

Departamento:

**Departamento de ciencias exactas y tecnología**

Carrera:

**IAI, IBI, IEL, IME**

Área de formación:

Área de formación básica común obligatoria.	Área de formación básica particular obligatoria.	Área de formación básica particular selectiva.	Área de formación especializante obligatoria.	<input checked="" type="checkbox"/>	Área de formación optativa abierta.
---	--	--	---	-------------------------------------	-------------------------------------



Historial de revisiones:

Acción:	Fecha:	Responsable:
<b>Elaboración</b>		
<b>Revisión</b>	<b>Junio 2009</b>	Ing. Gerardo Rodríguez González Lic. María del Rocío Ramírez Jiménez Ing. Lorena de Jesús Hernández Moyano
<b>Revisión</b>	<b>Julio 2010</b>	Ing. Gerardo Rodríguez González Lic. María del Rocío Ramírez Jiménez Ing. Lorena de Jesús Hernández Moyano
<b>Revisión</b>	<b>Julio 2011</b>	Ing. Gerardo Rodríguez González Lic. María del Rocío Ramírez Jiménez Ing. Lorena de Jesús Hernández Moyano Lic. Carla Mejía Espinosa
<b>Revisión</b>	<b>Enero 2013</b>	Ing. Gerardo Rodríguez González Lic. María del Rocío Ramírez Jiménez Lic. Carla Mejía Espinosa

Academia:

**Academia de cómputo**

Aval de la academia:

<b>Enero 2013</b>		
<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b> Presidente, Secretario, Vocales	<b>Firma</b>
<b>Dr. Héctor Alfonso Juárez López</b>	<b>Presidente</b>	
<b>L.I. Larisa Elizabeth Lara Ramírez</b>	<b>Secretario</b>	

## 2. PRESENTACIÓN

Este curso introducirá al alumno a los conocimientos generales teóricos-prácticos de la publicación y optimización de animaciones.

### 3. OBJETIVO GENERAL

Este curso pretende que el alumno identifique cada uno de los sistemas y componentes de 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 la mejor manera los beneficios y desventajas que ofrecen, y a su vez lo que cada uno 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.

### 4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Que el alumno se familiarice con los conceptos de multimedia y empiece a reconocerlos en los distintos campos de su vida cotidiana.
2. El alumno conocerá y aplicará distintos formatos a través de una práctica en la cual pondrá a prueba los conocimientos adquiridos durante este periodo.
3. En este módulo se pretende que el alumno desarrolle su creatividad y explote sus ideas a través de los programas de animación.
4. El alumno desarrollará su creatividad y explotará sus ideas a través de los programas de manipulación de imágenes y creará distintos efectos y manipulaciones en las imágenes.

### 5. CONTENIDO

Temas y subtemas

#### **MODULO 1. CONCEPTOS BASICOS DE MULTIMEDIA**

- 1.1 Introducción
- 1.2 Definición de multimedia
- 1.3 Tipos de multimedia**
  - 1.3.1 Multimedia interactiva
  - 1.3.2 Hipermedia
- 1.4 Donde se encuentra la multimedia**
  - 1.4.1 Hogar
  - 1.4.2 Negocio
  - 1.4.3 Industria
  - 1.4.4 Medicina

#### **MODULO 2. FORMATOS**

- 2.1 Elementos multimedia**
  - 2.1.1 Texto
  - 2.1.2 Imagen
  - 2.1.3 Animación
  - 2.1.4 Video
  - 2.1.5 Sonido

**2.2 Definición de formatos:**

- 2.2.1 Sonido
- 2.2.2 Video
- 2.2.3 imagen
- 2.3 Prácticas de laboratorio

**MODULO 3. PROGRAMAS DE ANIMACION**

**3.1 Introducción a los programas de animación**

3.2 La interfaz de los programas de animación

**3.3 Herramientas de dibujo**

3.4 Animación cuadro a cuadro

3.5 Animación de interpolación de movimiento

**3.6 Capas, símbolos, bibliotecas**

3.7 Manejo de Máscaras

3.8 Usando líneas guía

3.9 Uso de escenas y botones

**3.10 Manejo de sonido**

**MODULO 4. PROGRAMAS DE MANIPULACION DE IMAGEN**

**4.1 ¿Qué son? ¿Y para qué sirven?**

4.2 La interfaz de los programas de manipulación de imagen

4.3 Herramientas

**4.4 Conceptos básicos (Tamaños de imagen, documento, papel)**

4.5 Manejo de capas

4.6 Retoque, manipulación y transformación de imágenes

4.7 Trabajo final

**6 TAREAS, ACCIONES Y/O PRÁCTICAS DE LABORATORIO**

- a) Aprendizaje grupal y autogestivo.
- b) Integración individual de productos de aprendizaje (reportes de lectura, ensayos, formatos de intervención, trabajos de investigación, presentaciones, entre otros).

**7 BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

1	<b>Manual imprescindible de flash</b> Antonio Paniagua Navarro Anaya Multimedia
2	<b>Adobe flash CS3 profesional</b> Curso práctico José Luis Orós Alfaomega RA-MA
3	<b>Photoshop CS3</b> Superfácil

	E. Córdoba, C. González y C. Córdoba Alfaomega Ra-Ma
4	<b>Photoshop CS3</b> EnfocArte Oscar Olvera Reyes Alfaomega
5	<b>Macromedia fireworks mx</b> Diseño gráfico en la web César Pérez Alfaomega Ra-Ma
6	<b>Macromedia dreamweaver 8</b> Administración de sitios y páginas web César Pérez Alfaomega Ra-Ma

#### 8 BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

1	<b>Trucos con adobe flash CS3</b> El arte del diseño y animación Chris Georgenes Alfaomega
2	<b>Visión por computadora</b> Imágenes digitales y aplicaciones 2ª. Edición Gonzalo Pajares Martin Sanz y Jesús M. de I Cruz Garcia Alfaomega Ra-Ma
3	<a href="http://www.aulaclic.com">www.aulaclic.com</a>
4	<a href="http://www.videotutoriales.es">www.videotutoriales.es</a>

#### 9 CRITERIOS Y MECANISMOS PARA LA ACREDITACION

**Acreditación:** Para tener derecho a examen **ordinario** el alumno deberá cumplir con un **80%** de las asistencias y para tener derecho a examen **extraordinario** el alumno deberá cumplir con el **60%** de las asistencias.

De acuerdo con la normatividad **los talleres no** tienen la posibilidad de realizar exámenes **extraordinarios**.

Asimismo, esta materia **puede ser acreditada por competencias** para lo cual el alumno deberá registrar su solicitud en el departamento al cual pertenece la materia, de acuerdo con el calendario escolar vigente.

Esta materia también **puede ser sujeta** a revalidación, acreditación o convalidación de acuerdo con la normatividad vigente.

### 10. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Unidad de competencia:	Porcentaje:
Examen departamental	35%
Exámenes ordinarios, Producto de práctica final, Participación (actitudes, valores y asistencia), tareas y prácticas	65%

