



**Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de los Lagos**

**PROGRAMA DE ESTUDIO
FORMATO BASE**

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:
SI114	20	40	60	6

Tipo de curso: (Marque con una X)

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

Nivel en que ubica: (Marque con una X)

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

Prerrequisitos formales (Materias previas establecidas en el Plan de Estudios)

SI132, SI133

Prerrequisitos recomendados (Materias sugeridas en la ruta académica aprobada)

Departamento:

Ciencias Exactas y Tecnología

Carrera:

LICENCIATURA EN INGENIERIA MECATRONICA

Área de formación:

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

Historial de revisiones:

Acción:	Fecha:	Responsable
Revisión, Elaboración		
Elaboración		CULAGOS
Revisión	Julio 2011	Lic. María del Rocío Ramírez

Academia:

Computo.

Aval de la Academia:

Nombre	Cargo	Firma
Lic. Auria Lucia Jiménez	Presidente Presidente, Secretario, Vocales	

2. PRESENTACIÓN

Introducir y dar a conocer los aspectos relativos a la variedad de medios de expresión, de comunicación de datos y de información a través de la multimedia. Presentar las técnicas utilizadas en el diseño, uso e implementación de presentaciones multimedia; el estudio de hardware y de software y su interfaz con el usuario. Analizar los asuntos relacionados con el software dentro de sus diferentes aplicaciones como: diseño gráfico, animación, video, sonido y de cómo interactúan para formar un desarrollo.

3. OBJETIVO GENERAL

Este curso pretende que el alumno 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.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer, comprender y utilizar los componentes multimedia desarrollando proyectos donde se puedan implementar en su conjunto.
2. Definir, comprender y explicar los formatos de sonido, imagen y video tomando de cada uno de ellos las principales ventajas y saber determinar su utilización en diferentes aspectos.

5. CONTENIDO

Temas y Subtemas

UNIDAD 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

UNIDAD 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.

UNIDAD 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 Mascaras
- 3.8 Usando líneas guía.
- 3.9 Uso de escenas y botones
- 3.10 Manejo de sonido

UNIDAD 4 PROGRAMAS DE MANIPULACION DE IMAGEN

- 4.1 ¿Que son? Y ¿para que 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 Proyecto Final

7. TAREAS, ACCIONES Y/O PRÁCTICAS DE LABORATORIO

- a) Aprendizaje grupal y autogestivo.
- b) Diseño e implementación de formatos en prácticas de laboratorio .
- c) Productos de aprendizaje (reportes de lectura, ensayos, trabajos de investigación, presentaciones, entre otros).

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <ul style="list-style-type: none">• EnfocArte Photoshop CS3, Oscar Olvera Reyes, Alfaomega• EnfocArte Pothoshop CS4, Oscar Olvera Reyes, Alfaomega• Adobe Flash CS3, Antonio Paniagua Navarro, ANAYA Multimedia• Trucos con Adobe Flash CS3, Chris Georgenes.• Manual imprescindible de Flash, Antonio Paniagua Navarro , Anaya Multimedia• Adobe Flash CS3 Curso Practico, José Luis Oros, AlfaOmega RAMA |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

	<ul style="list-style-type: none"> • Pothoshop CS3 Super Facil, E. Cordoba, C.Gonzalez y C.Cordoba, AlfaOmega. • Pothoshop CS3 EnfocArte, Oscar Olvera Reyes, AlfaOmega • Macromedia Fireworks Mx Diseño Grafico en la Web, Cesar Perez, AlfaOmega
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA (Preferentemente ediciones recientes, 5 años)

1	<ul style="list-style-type: none"> • APRENDER PHOTOSHOP CS5 con 100 ejercicios pract., MEDIAactive • APRENDER RETOQ.FOTOGRAFICO c/100 ejerc. pract.,MEDIAactive • VISION POR COMPUTADORA IMÁGENES DIGITALES Y APLICACIONES 2DA. EDICIÓN Gonzalo Pajares Martinsanz, Jesus M. de la Cruz Garcia, AlfaOmega RAMA • EL GRAN LIBRO DE DREAMWEAVER CS4, MEDIAactive
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

10. 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 este curso 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.

11. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Unidad de Competencia:	Porcentaje:
Examen Departamental	35%
Examen Ordinario	20%
Tareas y Practicas	15%
Proyecto Final	30%
Video	10%
Pagina	20%