



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

ACADEMIA DE MULTIMEDIA					
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Multimedia			
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	PR129	
II	CARRERA	Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica (DCG) Licenciatura en Arquitectura (ARQ)			
	ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa Abierta			
III	PRERREQUISITOS	Ninguno			
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	20 hrs	PRÁCTICA 60 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	7 Créditos			
FECHA DE CREACIÓN		Mayo de 2000			
FECHA DE MODIFICACIÓN		Junio de 2015			
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2015			

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante produce y adecúa los distintos elementos multimedia utilizando herramientas especializadas –software- para la elaboración de proyectos de la misma índole.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

- 1) El estudiante aprende y aplica los fundamentos de la multimedia para la producción de proyectos de comunicación.
- 2) Establece la relación entre el conocimiento teórico y la praxis para reflejar correctamente todos los conceptos en la materialización de proyectos funcionales y estéticos.
- 3) Tiene la capacidad de generar conceptos propios de la multimedia y la apreciación estética para lograr un diseño de interface intuitiva y funcional, centrado en el usuario.
- 4) Usa software para la producción de cada uno de los componentes que dan vida a un proyecto multimedia, obteniendo la capacidad para gestionar proyectos y optimizar tiempos de trabajo.
- 5) Realiza investigaciones que le permiten estar a la vanguardia en el uso de herramientas especializadas para la realización de proyectos multimedia.
- 6) Estimula su capacidad creadora y el atrevimiento en el desarrollo de sus propuestas de proyectos.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

Multimedia como asignatura es fundamental para la formación del futuro diseñador gráfico y un excelente soporte para el arquitecto, tanto en el ámbito educativo como en su desempeño profesional. En la actualidad, el Diseño Gráfico es una disciplina que ha alcanzado un gran nivel de desarrollo a partir de la evolución de la tecnología en

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

materia de software, hardware y sistemas de impresión; los procesos de creación, edición y manipulación de la imagen han sido mejoradas en distintos aspectos logrando con ello un nivel alto en los procesos comunicacionales generados día con día; además en una elevación de los estímulos sensoriales y un mayor impacto y trascendencia para las masas. Los procesos de enseñanza aprendizaje resultan del complemento teórico, por un lado el manejo de los conceptos derivados de la multimedia, el propio diseño gráfico y el uso de software especializado en la edición de proyectos de esta índole, presentaciones multimedia, CD's interactivos, sitios web y elementos publicitarios.

El licenciado en Diseño para la Comunicación Gráfica y el Licenciado en Arquitectura, deben responder a las necesidades actuales, para lo que deben estar plenamente preparados, una de las formas de lograrlo es a través del conocimiento de los procesos de edición digital propios de la producción multimedia, el fundamento teórico, el dominio del lenguaje y las terminologías pertenecientes a este universo.

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA MULTIMEDIA

Competencia: El participante comprende los elementos que conforman la multimedia; así como su aplicación y uso, tomando como referencia los conceptos y antecedentes históricos de la multimedia.

- 1.1 Concepto de multimedia
- 1.2 Antecedentes históricos de la multimedia
- 1.3 Elementos multimedia
- 1.4 Aplicaciones y usos de la multimedia

UNIDAD 2: CONCEPTOS BÁSICOS EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Competencia: El participante comprende los conceptos básicos que se manejan en el ámbito de la multimedia, tomando como base el estudio de los conceptos mismos, y del papel que ocupan dentro de un proyecto multimedia.

- 2.1 El usuario
- 2.2 Usabilidad
- 2.3 Legibilidad
- 2.4 Interface
- 2.5 Navegación
- 2.6 Interactividad

UNIDAD 3: INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

Competencia: El participante analiza y comprende los elementos que intervienen en un proyecto multimedia, y a través de la estructuración de proyectos experimentales es capaz de generar los propios.

- 3.1 Estructura de un documento multimedia
- 3.2 Elementos que intervienen en un documento multimedia
 - 3.2.1 Información
 - 3.2.2 Elementos visuales
 - 3.2.3 Elementos sonoros



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

3.3 Estructuración del proyecto

3.3.1 Análisis y selección de la información

3.3.2 Diagrama de flujo

3.3.3 Guión multimedia

UNIDAD 4: DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA

Competencia: El participante diseña un documento multimedia, mediante la gestión de los recursos informativos, visuales y sonoros.

4.1 Diseño y maquetación de un documento multimedia

4.1.1 Bocetación y diseño

4.2 Gestión de los recursos

4.2.1 Informativos

4.2.2 Visuales

4.2.3 Sonoros

UNIDAD 5: INTRODUCCIÓN AL USO DEL SOFTWARE

Competencia: El participante usa software para la edición de imágenes vectoriales y raster, así como para animación, audio y video, aplicándolas a ejercicios prácticos.

5.1 Edición de imágenes vectoriales

5.2 Edición de imágenes en mapas de bits

5.3 Edición de audio

5.5 Edición de video

5.6 Edición de páginas web

5.7 Animación en flash

UNIDAD 6: SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

Competencia: El participante conoce las herramientas especializadas para la edición de material multimedia, investigando las posibilidades y alcances de software de autoría y diseño.

6.1 Software de diseño

6.1.1 Adobe Illustrator

6.1.2 Adobe Photoshop

6.2 Software de autoría

6.2.1 Adobe Premier CC

6.2.2 Adobe Dreamweaver

6.2.3 Adobe Flash

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN

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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

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:

- Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje y exposición del profesor
- Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.
- Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas.
- Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
- Se vinculara 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

- Explicativo-Ilustrativo:** Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El estudiante se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya el conoce.
- Tutorial:** Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada

Recursos Didácticos:

- Libros de texto enfocados a las teorías del diseño y la multimedia
- Software especializado para la edición de imágenes vectoriales y raster, animación, audio y video.
- Ejercicios prácticos aplicados para cada programa.
- Proyector de video.
- Uso de recursos audiovisuales.
- Manuales y tutoriales de sitios especializados en internet.
- Aula equipada con hardware y software para el desarrollo de proyectos multimedia.

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.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Beach Andy, Bueno Sancho Sergio (2009) Técnicas de Comprensión de video. Anaya
- López Sosa, R. G. (2010). *Desarrollo de Aplicaciones Multimedia*. Limusa.
- Magal Royo, T. (2008). *Preproducción Multimedia: comunicación audiovisual*. Alfaomega
- Apolonio, L. (2013). *Manual Imprescindible. Illustrator CC*. España: Anaya.
- Delgado, J. M. (2013). *Manual Imprescindible. Photoshop CC*. España: Anaya.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACION