

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Academia de Entornos Gráficos y Virtuales
PROGRAMA DE ESTUDIOS

2016-03-15
[Handwritten signature]

1. Nombre de la materia	MULTIMEDIA
2. Clave de la materia	SI114
3. Prerrequisitos	SI132, SI133
4. Seriación	-
5. Área de formación	Especializante Obligatoria
6. Departamento	Sistemas de Información
7. Academia	Entornos Gráficos y Virtuales
8. Modalidad de asignatura	Presencial
9. Tipo de asignatura	Curso-taller
10. Carga horaria	Horas teoría 20 Horas práctica 40 Total 60
11. Créditos	6
12. Nivel de formación	Licenciatura
13. Presentación	Los estudiantes que cursen Multimedia, se familiarizarán con el proceso de producción de un material multimedia y sabrán analizar e identificar qué tipo de producto multimedia es más conveniente para una necesidad de comunicación en específico. Asimismo aprenderán a planear y desarrollar un producto multimedia, un CD Interactivo
14. Perfil formativo del estudiante	<p>Al finalizar el curso, el estudiante podrá contar con habilidades:</p> <p>Aptitud. Capacidad y disposición para ser autogestivo en la selección y uso de herramientas para generar sus propios proyectos multimedia.</p> <p>Actitud. La constante búsqueda a sus inquietudes de Investigación, perneadas estas en el gusto y conocimiento de su profesión, combinando ésta con el recurso informático adquirido en cursos previos.</p> <p>Valores. El estudiante se sensibilizará con la creación de sus productos de animación, aprendiendo a ser generoso y socializar sus logros y avances con la finalidad futura de ayudar a sus semejantes y a presentar soluciones a los problemas que amagan a la sociedad que lo formó.</p> <p>Conocimiento. Adquisición de una actitud científica en la utilización y aplicación del software multimedia para aplicarlo en el desarrollo de propuestas diversas en el área profesional.</p> <p>Capacidades. Constituye un reto para el alumno el hecho de</p>

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]




[Multiple handwritten signatures and initials at the bottom of the page]

[Handwritten scribble]

[Handwritten signature]
[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten scribble]

	<p>hacer acopio de sus conocimientos teóricos de su profesión adquiridos, para ser capaz de discernir el derrotero de sus proyectos multimedia, en miras de su consolidación profesional.</p> <p>Habilidades. Desarrolla habilidades para reafirmar su perfil como elaborador de proyectos multimedia, gestionando su propia información crear instrumentos, organizar, procesar, analizarla y presentar sus productos, logrando su propia satisfacción personal, reconocimiento de sus propios compañeros, asegurando la conquista de su espacio social en su futura vida profesional.</p>
<p>15. Objetivos del programa</p>	<p>Objetivos Particulares</p> <p>Unidad 1. Revisar conceptos básicos de desarrollo multimedia y tratamiento de imágenes y con base en ellos formular un plan de desarrollo para el proyecto final.</p> <p>Unidad 2. Aprender a utilizar una herramienta de diseño gráfico (Macromedia Fireworks) para su aplicación en el desarrollo de proyectos multimedia.</p> <p>Unidad 3. Familiarizarse con las herramientas y la interfaz de una herramienta de autoría multimedia (Macromedia Flash) para la integración de contenidos en diferentes formatos (audio, video, imagen, texto).</p>
<p>16. Contenido temático</p>  <p>DEPARTAMENTO DE: SISTEMAS DE INFORMACION</p>	<p>Unidad 1. Multimedia, Introducción.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Historia del hipertexto y la interactividad.2. Definición de Multimedia<ol style="list-style-type: none">a. Hipertextob. Interactividadc. Multimediad. Hypermedia3. Aplicaciones de la Multimedia<ol style="list-style-type: none">a. Publicación Electrónicab. Tratamiento de Informaciónc. Enseñanza Interactivad. Entretenimiento Interactivoe. Comunicacionesf. Creación y producción4. Productos Multimedia<ol style="list-style-type: none">a. CD-ROM Interactivo

[Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page]

- b. Web
- c. VR

Unidad 2. Edición de Imágenes: Macromedia Fireworks MX


1. Conociendo el área de trabajo de Fireworks MX 2004
2. Configuración de documentos
3. Paneles
 - a. Propiedades
 - b. Capas
 - c. Optimizar
 - d. Fotogramas
 - e. Historial
4. Barra de Herramientas
5. Introducción a imágenes de bitmap y vectoriales
 - a. Herramientas vectoriales
 - b. Modo de trabajo Vectorial
 - c. Herramientas de Mapa de bits
 - d. Modo de trabajo de Mapa de bits
6. Trabajando con texto
7. Aplicación de colores, trazos y rellenos.
8. Aplicación de efectos
9. Aplicación de transparencias
10. Aplicación de máscaras
11. Exportar a un archivo de imagen
12. Uso de Divisiones
 - a. Herramienta Slice
 - b. Comportamientos para divisiones
13. Uso de Zonas Interactivas
 - a. Herramienta Hotspot
 - b. Comportamientos para zonas interactivas
14. Exportar a Web
15. Automatización de tareas repetitivas (Batch Process)

Unidad 3. Herramientas de Autoría: Macromedia Flash MX

1. Conociendo en área de trabajo de Macromedia Flash MX
 - a. Paneles y Herramientas
2. Configuración de documentos
3. Herramientas de dibujo
 - a. Herramienta Flecha



[Handwritten signature]

 <p>DEPARTAMENTO DE: SISTEMAS DE INFORMACION</p>	<ul style="list-style-type: none">b. Herramienta Subselecciónc. Herramienta Línead. Herramienta Lasoe. Herramienta Lápiz y Pincelf. Herramienta Pluma<ul style="list-style-type: none">i. Las Curvas Bezierii. Nodosg. Herramienta Textoh. Herramientas Óvalo y Formai. Herramienta Transformación Librej. Herramienta Transformar Rellenok. Herramientas Cubo y Bote de Pintural. Herramienta Cuentagotasm. Herramienta Borrador <p>4. Utilizando Color en Flash</p> <ul style="list-style-type: none">a. Paleta de Colores <p>5. La Línea de Tiempo</p> <ul style="list-style-type: none">a. Cabeza lectorab. Fotogramas, Fotogramas Clave, Fotogramas Clave Vacíosc. Uso de Capas<ul style="list-style-type: none">i. Capas Guíaii. Capas de Máscarad. Edición de fotogramas (borrar, cortar, copiar y pegar) <p>6. Símbolos e instancias de Flash</p> <ul style="list-style-type: none">a. Gráficob. Botón<ul style="list-style-type: none">i. Estados de un botónc. Clip de Película <p>7. La Librería de Flash</p> <ul style="list-style-type: none">a. Objetosb. Carpetasc. Eliminar objetos y carpetasd. Incrustación de fuentes en la libreríae. Importar objetos a la librería <p>8. Interpolaciones de forma y movimiento (Motion & Shape Tween)</p> <p>9. Sonido en Flash MX</p> <ul style="list-style-type: none">a. Importar sonidosb. Aplicaciones <p>10. ActionScript Básico</p> <ul style="list-style-type: none">a. Panel Comportamientosb. Programación de botones (goto)
---	--


[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signatures and marks at the bottom of the page]

[Handwritten scribble]

	<ul style="list-style-type: none">c. Ligar a una página web (getURL)d. Cargar un gráfico externo (loadMovie, loadMovieNum)e. Ligar a un archivo externo (fscommand)f. Cerrar (fscommand)g. Referencia de ActionScript <p>11. Exportar Películas</p> <ul style="list-style-type: none">a. SWFb. EXE <p>12. Programar un Autorun</p>
<p>17. Bibliografía</p> 	<p><u>BÁSICA</u></p> <p>Pascual G. F.(2004). Guía de campo de Macromedia Flash MX. México, D.F. Alfaomega : Ra-Ma, Clasificación: 006.693 ELL</p> <p>Cruz Heras. D. d. I. (2006).Guía práctica para usuarios Flash 8/. Madrid: Anaya Multimedia. Clasificación: 006.696 CRU</p> <p>Pascual G. F. (2004).Guía de campo de Macromedia. Director MX. México: Alfaomega. Clasificación: 006.7869 PAS</p> <p>Alonso C. G.(2003) Diseño y desarrollo multimedia. México. Alfaomega, c. Clasificación: 006.7 DIS</p> <p>Sánchez D. R. M. Macromedia Flash MX (2002): ActionScript para diseñadores gráficos.México. Pearson Educación. Clasificación: 006.6 DAW 2002</p> <p>Schmidt. U. (2001).Todo sobre... flash4 y 5 Udo Schmidt.México : Alfaomega. Clasificación: 778.5 SCH</p> <p>Camy. L. I.(2001)Programación con ActionScript y Generator 2 para Flash (versiones 4 y 5).Madrid. Anaya Clasificación: 006.7869 ISS</p>
<p>18. Aplicación profesional</p>	<p>En la actualidad el uso y manejo de programas de animación resultan imprescindibles para cualquier profesionista.</p>


[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page]



	<p>La animación por computadora hoy en día, se ha constituido en un instrumento de trabajo y comunicación muy valioso, es por esto la necesidad de que los alumnos del CUCEA conozcan los programas de animación existentes, y los sepan utilizar en las diferentes disciplinas de su formación profesional.</p>														
<p>19. Profesores que imparten la materia</p>	<p>Marco Tulio daza Ramirez</p>														
<p>20. Perfil del profesor</p>	<p>Perfil académico. Preferentemente egresados de carreras administrativas y/o técnicas con experiencia en el uso y aplicación de animación por computadora y conocimiento de paquetería básica de uso general como Office e Internet.</p> <p>Perfil profesional. Preferentemente profesional con experiencia en el uso de computadora personal, habilidades para la enseñanza, dinámico y creativo. Con experiencia mínima de 2 años</p>														
<p>21. Proceso de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>Métodos: Explicativo, expositivo e interactivo Técnicas: Laboratorio, Internet. Actividades: Realización de prácticas, resolución de ejercicios, dirigidos por el maestro Recursos didácticos: Pintaron, Computadoras (una por alumno y una para el profesor), proyección computarizada, programas de Macro media flash, Director, Internet.</p>														
<p>22. Actividades extracurriculares</p>	<p>- Investigación en internet sobre productos multimedia - Asistencia a eventos sobre animación digital</p>														
<p>23. Formulación, aprobación y validación</p>	<p>Profesores de la academia de Entornos Gráficos y Virtuales Aprobación por la Academia de Entornos gráficos y virtuales. Validación por Colegio Departamental.</p>														
<p>24. Evaluación del aprendizaje</p> 	<p>La evaluación se realizará en forma continua y se integrará de la siguiente forma:</p> <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>Proyecto Final</td> <td style="text-align: right;">60%</td> </tr> <tr> <td>Tareas y/o Prácticas</td> <td style="text-align: right;">40%</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-left: 40px; width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">Requisitos Proyecto Final</th> <th style="background-color: #cccccc;">Pts.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Música de fondo en el proyecto</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td>Usar ActionScript para controlar audio</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td>3 Escenas</td> <td style="text-align: center;">15</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Navegable en todas las escenas (que te</td> </tr> </tbody> </table>	Proyecto Final	60%	Tareas y/o Prácticas	40%	Requisitos Proyecto Final	Pts.	Música de fondo en el proyecto	5	Usar ActionScript para controlar audio	5	3 Escenas	15	Navegable en todas las escenas (que te	
Proyecto Final	60%														
Tareas y/o Prácticas	40%														
Requisitos Proyecto Final	Pts.														
Música de fondo en el proyecto	5														
Usar ActionScript para controlar audio	5														
3 Escenas	15														
Navegable en todas las escenas (que te															

Alfonso
hoy

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signatures and scribbles at the bottom of the page]

	<table border="1"><tbody><tr><td>puedas cambiar entre una y otra escena)</td><td></td></tr><tr><td>1 Motion Tween (Interpolación de movimiento)</td><td>3</td></tr><tr><td>1 Shape Tween (Interpolación de forma)</td><td>3</td></tr><tr><td>Usar la función getURL (para abrir un sitio web)</td><td>4</td></tr><tr><td>Usar la función fscommand() – fullscreen, exec</td><td>10</td></tr><tr><td>1 Máscara</td><td>5</td></tr><tr><td>1 Capa Guía</td><td>5</td></tr><tr><td>Botones con comportamiento OVER</td><td>5</td></tr><tr><td>1 Loop de imágenes con transiciones</td><td>15</td></tr><tr><td>Autorun</td><td>5</td></tr><tr><td style="text-align: right;">TOTAL</td><td>80</td></tr></tbody></table>	puedas cambiar entre una y otra escena)		1 Motion Tween (Interpolación de movimiento)	3	1 Shape Tween (Interpolación de forma)	3	Usar la función getURL (para abrir un sitio web)	4	Usar la función fscommand() – fullscreen, exec	10	1 Máscara	5	1 Capa Guía	5	Botones con comportamiento OVER	5	1 Loop de imágenes con transiciones	15	Autorun	5	TOTAL	80
puedas cambiar entre una y otra escena)																							
1 Motion Tween (Interpolación de movimiento)	3																						
1 Shape Tween (Interpolación de forma)	3																						
Usar la función getURL (para abrir un sitio web)	4																						
Usar la función fscommand() – fullscreen, exec	10																						
1 Máscara	5																						
1 Capa Guía	5																						
Botones con comportamiento OVER	5																						
1 Loop de imágenes con transiciones	15																						
Autorun	5																						
TOTAL	80																						
25. Evaluación curricular	<p>Instancias que participan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Profesores que imparten la materia• Academia de Entornos Gráficos y Virtuales• Colegio Departamental <p>Periodo de revisión: Periódica: Cada ciclo escolar</p> <p>Fecha de actualización: Enero 2009</p>																						
26. Mapa curricular	<p>Guía de carreras de UdeG: http://www.udg.mx/content.php?id_categoria=76</p> <p>Plan de estudios: http://www.cucea.udg.mx/ofertaa/licenciaturas/si/index.php</p>																						
27. Contenido del programa	<p>Los contenidos de los programas los puede consultar en la página: http://seneca.cucea.udg.mx</p>																						

