

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA.
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

Programas de estudio:	Lic en Diseño Gráfico	3 Vigencia del plan:	2006-2
Unidad de Aprendizaje:	Materiales y Técnicas de Realización IV	5 Clave:	8279
HC <input style="width: 20px; text-align: center;" type="text" value="1"/> HL <input style="width: 20px;" type="text"/>	HT <input style="width: 20px; text-align: center;" type="text" value="3"/> HPC <input style="width: 20px;" type="text"/>	HCL <input style="width: 20px;" type="text"/> HE <input style="width: 20px; text-align: center;" type="text" value="1"/> CR <input style="width: 20px; text-align: center;" type="text" value="5"/>	
Ciclo escolar:	Sexto Semestre	8 Etapa de formación:	Disciplinaria
Carácter de la Unidad de Aprendizaje:	Obligatoria	Optativa	
Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje:			

Formuló: David Tirado Palma y Lucila Arellano Vázquez

Vo. Bo.:

Mario Macalpin

Fecha: Junio de 2009

Cargo:

Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

El curso se concentra en la integración y está centrado en enseñar al alumno el concepto y desarrollo de la composición de medios múltiples, las alternativas existentes y su uso y aplicación de acuerdo a las necesidades de determinado proyecto.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

El curso se concentra en la integración o composición de diferentes medios, complementándose con el desarrollo específico de las diferentes partes ya vistas en cursos anteriores.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

El alumno será capaz de planear y desarrollar un proyecto que integre medios múltiples que solucionen diversas necesidades de comunicación, disponiendo o desarrollando el material necesario: ya sea audio, imagen o video. El alumno ampliará su criterio para dadas las características de una necesidad latente, poder definir el tipo de proyecto a desarrollar.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad I

Introducción al concepto de multimedia

Competencia

El alumno dominará e integrará los diferentes medios, logrando brindar alternativas diferentes a través de los medios múltiples.

Duración

Contenido

Qué es multimedia
Cómo se utiliza actualmente la multimedia
La multimedia interactuando con el diseñador
Conceptos básicos de multimedia
Análisis de diferentes medios

Unidad II

Planeación de un proyecto de multimedia

Competencia

El alumno será capaz de planear y desarrollar un proyecto que integre medios múltiples a soluciones diversas.

Duración

1Planeación de un proyecto multimedia
Selección de medios
Proceso creativo y bocetos

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad III

Software y desarrollo del proyecto: integración de audio, video e imagen

Competencia

Conocer el entorno de los hipermedia e integrar los diferentes medios.

Duración

Microsoft Power Point

Introducción del software

Diseño de presentaciones eficaces

Integración software de diseño gráfico

Video Formatos, comprensión, codecs, I movie, Quicktime

Audio: formatos comprensión, fuentes, edición

Macromedia Director: Integración formal de medios múltiples

Interfaz

Timeline

Animación

Integración de imágenes, audio y video

Lingo básico, behaviors

Integración de conceptos en proyectos.

VI. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.

Realización de trabajos prácticos concentrados en enseñar al alumno el concepto y desarrollo de la composición de los medios múltiples las alternativas existentes y su uso de acuerdo a las necesidades de determinado proyecto. E curso se concentrará en la integración de diferentes medios complementándose con el desarrollo específico de las diferentes partes ya vistas en cursos anteriores.

Se realizarán exposiciones de trabajos multimedia para lograr un mejor entendimiento de los productos de los temas abordados durante el semestre. Trabajos de investigación como complemento temático.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios y medios de acreditación.

Evaluaciones parciales donde la calificación se formará del siguiente modo:

Participación 15 %

Trabajos y tareas 40%

Examen y/o trabajo del mes 45 %

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Medios	Criterios de evaluación	Valor
---------------	--------------------------------	--------------

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Asistencia y participación	<p>Responsabilidad en asistir y participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro. Para hacerse acreedor al total del porcentaje de la participación, el alumno deberá presentar con tiempo antes de la evaluación parcial al menos una participación importante relacionada con el contenido del curso. De otro modo, la calificación máxima a la que podrá aspirar será un 10 % en participación. Esto puede ser un tutorial o un artículo. Participación negativa en el caso que se le llame la atención al alumno y el mismo reincurra, podrá tener participación negativa, lo que le restará a su calificación de participación. El alumno con 3 o más faltas en el mes no podrá aspirar a una calificación de participación más alta que 5 %.</p>	<p>10%</p> <p>30%</p> <p>30%</p> <p>30%</p>
Tareas y trabajos	<p>Los trabajos y tareas son parte fundamental de la clasificación mensual y se revisarán a conciencia. Por trabajos se entiende aquella labor que el estudiante realiza durante clase, como tareas aquella labor que el estudiante realiza fuera de la clase. Se adoptará un estilo de calificación de “cliente” donde el trabajo debe satisfacer los deseos de un cliente simulando el campo laboral.</p> <p>Aplicación del conocimiento adquirido 20 % Presentación 30 % Funcionalidad 30 % Satisfacción del cliente 20 %</p> <p>Presentación incluye: Entrega en el formato solicitado Aplicación de los conceptos de Diseño gráfico, estética y creatividad de la propuesta Redacción y ortografía Funcionalidad El producto debe ser plenamente funcional, debe ser un diseño amigable, fácil de usar, de navegar y de seguir. Satisfacción del cliente. Hay que convencerlo que el producto cumple con los requerimientos estipulados por él.</p> <p>Sumatoria de las evaluaciones parciales 55 % Trabajos entregados después del segundo parcial 15% Proyecto final 30 %</p>	<p>100%</p> <p>20%</p> <p>20%</p> <p>20%</p> <p>40%</p> <p>100%</p>
Evaluación final		

VIII. BIBLIOGRAFÍA.

Básica.

Grids for the Internet and Other digital media: Veruscka Götz
Type for the Internet and Other Digital Media: Veruscka Götz
Navigation for the Internet and other Digital Media : Studio 7.5
Digital Layour for the Internet and othe Media. David Skopec
Diseño audiovisual Rafael Rafols
Macromedia Director Mx. Steve Jonson
Grids for the Dynamic image: Tanja Diezman and Tobias
Gremmelerr.

Complementaria.

www.macromedia.com apoyo para diseñadores y desarrolladores
www.m2w.net/onlineref.html términos de multimedia