

## ASIGNATURA: SEMINARIO DE MULTIMEDIA II

ÁREA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

CRÉDITOS: 8

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: OPTATIVO

TIPO DE LA ASIGNATURA: TEÓRICO - PRÁCTICO

ASIGNATURA ANTECEDENTE: SEMINARIO DE MULTIMEDIA I

CLAVE: 0012

HORAS POR SEMANA: 6 (2 TEÓRICAS Y 4 PRÁCTICAS)

SEMANAS POR SEMESTRE: 16

HORAS POR SEMESTRE: 96

UBICACIÓN: NOVENO SEMESTRE

ASIGNATURA SUBSECUENTE: NINGUNA

MODALIDAD: SEMINARIO

OBJETIVO GENERAL: AL FINALIZAR EL CURSO EL ALUMNO DESARROLLARÁ SOFTWARE MULTIMEDIA E INTERACTIVO EN DIFERENTES HERRAMIENTAS.

HORAS	TEMATICA	OBJETTIVOS EDUCACIONALES	SUGERENCIAS DIDACTICAS
20	1. Elaboración de pantallas y animaciones (3D Studio) 1.1 Introducción y descripción del software 1.2 Modelador 2D 1.3 Generador de imágenes 3D 1.4 Animador por cuadros 1.5 Editor de materiales.	Particular de la unidad: - Conocer como se desarrollan modelos en 2 y 3 dimensiones. Específicos: - Aprenderá a utilizar el software 3D Studio o equivalente.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Prácticas en el laboratorio.
12	2. Programas de autoría 2.1 Introducción 2.2 Orientación al proyecto 2.3 Criterios de selección del software 2.4 Características de algunos programas de autoría	Particular de la unidad: - Conocer el concepto de autoría y los criterios de selección de software. Específicos: - Conocer las principales características de diferentes programas de autoría.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Prácticas en el laboratorio.
20	3. Diseño de aplicaciones Multimedia con DIRECTOR 3.1 Estructura general del software 3.2 Trabajo con personajes 3.3 Animaciones 3.4 Trabajo con paletas 3.5 Distribución de películas	Particular de la unidad: - Conocer como se desarrolla y distribuye productos multimedia. Específicos: - Aprender a utilizar el software DIRECTOR o equivalente.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Prácticas en el laboratorio.
20	4. Multimedia, Visual Basic y el Web. 4.1 Windows y multimedia 4.2 Animación y efectos especiales 4.3 Manipulación de audio 4.4 HTML y Visual Basic	Particular de la unidad: - Identificar los elementos de programación multimedia en un lenguaje visual y su publicación en Internet. Específicos: - Programar aplicaciones multimedia en Visual Basic. - Publicar en Internet aplicaciones multimedia. - Combinar las herramientas de desarrollo.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Prácticas en el laboratorio.
24	5. Desarrollo de un proyecto multimedia para servicio escolar o para una organización hipotética.	Particular de la unidad: - Elegir una aplicación en particular y aplicar las etapas vistas durante el curso para desarrollar la respuesta a la aplicación. Específicos: - Aplicar las técnicas de calidad para desarrollar un proyecto multimedia. - Realizar un estudio de selección de software apropiado. - Combinar las diferentes herramientas para lograr un producto final.	- Trabajo en grupo

## METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA:

1. Exposición del profesor
2. Tareas y ejercicios individuales
3. Prácticas y análisis de casos

### Sugerencia de ejercicios prácticos

- Desarrollar aplicaciones multimedia
- Incorporación de diversos medios a una aplicación de oficina y/o aprendizaje
- Considerar necesidades reales para el control escolar o alguna organización

## EVALUACION:

- a) Exámenes Parciales al finalizar cada tema
- b) Tareas y trabajos de Investigación
- c) Participación en Clase
- d) Desarrollo de Sistemas

## PERFIL PROFESIOGRAFICO

Docente con formación enfocada a las áreas Ciencias Computacionales y la aplicación de Sistemas de Programación:

- Matemáticas aplicadas a la Computación
- Ingenierías en Computación, en Sistemas
- Lic. en Informática
- Lic. en Ciencias de la Computación

## BIBLIOGRAFÍA

- Harrel, William D. The multimedia authoring workshop with Director 5  
Impr. San Francisco: Sybex, 1996. 329 p.
- Mallikarjun Tatipamula, Bhumi Khasnabish Multimedia communications networks: technologies and services  
Impr. Boston, Mass.: Artech House, 1998 631 p.
- Khoshafian, Setrag Multimedia and imaging databases  
Impr. San Francisco, California: M. Kaufmann, 1996 586 p.
- Santos, Adelino, Multimedia and groupware for editing  
Imprim. Berlin : Springer, 1995. 154 p.
- Dillon, Patrick M Multimedia and the Web from A to Z 2ª Edición  
Impr. Phoenix, AZ : Oryx Press, 1998 355 p.
- Mark J. Bunzel, Sandra K. Morris Multimedia applications development: Using dvi technology  
Impr. New York: McGraw-Hill, 1992 264 p.
- Dennis R. Falk and Helen L. Multimedia in higher education : a practical guide to new tools for interactive teaching and learning  
Impr. Medford, New Jersey: Learned Information, 1995 176 p.
- Lemay, Laura 3D graphics & VRML 2.0 1ª Edición  
Impr. Indianapolis, Ind. : Sams.net, 1996
- Potenciano Acebes, Roberto 3D studio 4  
Impr. Madrid: Anaya Multimedia, 1996 637 p.