

ASIGNATURA: SEMINARIO DE MULTIMEDIA I

ÁREA: INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

CRÉDITOS: 8

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: OPTATIVO

TIPO DE LA ASIGNATURA: TEÓRICO - PRÁCTICO

ASIGNATURA ANTECEDENTE: NINGUNA

CLAVE: 0001

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

SEMANAS POR SEMESTRE: 16

HORAS POR SEMESTRE: 96

UBICACIÓN: OCTAVO SEMESTRE

ASIGNATURA SUBSECUENTE: SEMINARIO DE MULTIMEDIA II

MODALIDAD: SEMINARIO

OBJETIVO GENERAL: AL FINALIZAR EL CURSO EL ALUMNO TENDRÁ LOS CONOCIMIENTOS PARA UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS MULTIMEDIA COMO UNA NUEVA TECNOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE INTERACTIVO PARA APOYAR Y OPTIMIZAR LAS LABORES DE LAS ORGANIZACIONES.

HORAS	TEMÁTICA	OBJETIVOS EDUCACIONALES	SUGERENCIAS DIDÁCTICAS
8	1. Introducción 1.1 ¿Qué es la Multimedia? 1.2 Integración e Interacción 1.3 Los requerimientos para la multimedia 1.4 Algunos usos de multimedios como ejemplo	Particular de la unidad: - Conocer las características de las herramientas multimedios. Específicos: - Conocer usos más frecuentes en el desarrollo de multimedia. - Identificar si un producto cubre las características para ser considerado multimedia.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo
18	2. Teoría de multimedios 2.1 Establecimiento de estándares. 2.2 Tecnología de audio y sonido. 2.3 Digitalización de imágenes y audio, y sus características para la producción de sistemas. 2.4 Sistemas de almacenamiento masivo 2.5 Tecnología de disco: compactos 2.6 Bases digitalización de imágenes en movimiento. 2.7 Dispositivos de salida.	Particular de la unidad: - Identificar los estándares de producción de la multimedia, identificar los principales dispositivos de almacenamiento masivo. Específicos: - Identificar los estándares de producción. - Conocer la tecnología del Disco compacto (CDROM) - Conocer la tecnología de audio y vídeo - Entenderá diferentes procesos de digitalización de diversos dispositivos.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Prácticas en laboratorio
14	3. Principios de diseño 3.1 Diseño de la interacción de la maquinación del usuario 3.2 Evaluación de comportamientos 3.3 Consideraciones sobre el usuario potencial 3.4 Guión multimedia	Particular de la unidad: - Elaborar un mapa conceptual para desarrollar un producto multimedia. Específicos: - Elaborar un mapa conceptual que permita varios niveles de lectura e incorpore varios lenguajes expresivos (fotografía, video, sonido, etc.)	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo - Análisis de casos
18	4. Edición gráfica para el tratamiento de imágenes. 4.1 Introducción a la manipulación de imágenes (PHOTOSHOP o equivalente) 4.2 Creación de ilustraciones para multimedia	Particulares de la unidad: - Manipular imágenes y agregarles efectos. Específicos: - Utilizar software para la manipulación de imágenes. - Utilizar software para la creación de ilustraciones.	- Exposición oral - Prácticas en el laboratorio con PHOTOSHOP o equivalente.
18	5. Edición y creación de video. 5.1 Integración de imágenes títulos y sonidos 5.2 Generación de videos para ser utilizados en sistemas multimedia.	Particulares de la unidad: - Manipular imágenes y agregarles títulos, efectos y sonidos, para la creación de videos digitales. Específicos: - Utilizar software para la manipulación de videos digitales. - Preparar videos para su utilización en sistemas multimedia.	- Exposición oral - Prácticas en el laboratorio con ADOBE PREMIER o equivalente.
10	6. Obtención y aprovechamiento de la información en multimedios 6.1 Modelo tridimensional de exploración de información 6.2 Modelo de navegación de exploración de información 6.3 Diseño de sistemas de exploración	Conocerá diversos procesos de validación de comportamiento y predicción. - Aprenderá a utilizar diferentes modelos de exploración de información.	- Exposición oral - Consulta bibliográfica - Lectura comentada - Discusión en grupo

10	7. Tendencias de desarrollo 7.1 Enfoque de usabilidad 7.2 Enfoque empírico 7.3 Enfoque antropomórfico 7.4 Importancia y relevancia de los multimedia en el futuro	-Exposición oral -Consulta bibliográfica -Lectura comentada -Discusión en grupo	-Exposición oral -Consulta bibliográfica -Lectura comentada -Discusión en grupo
----	---	--	--

METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA:

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

4. Sugerencia de ejercicios prácticos
 - Desarrollar aplicaciones multimedia
 - Tener control predictivo sobre desarrollo interactivo multimedia
 - Incorporación de diversos medios a una aplicación de oficina y/o aprendizaje

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
- Ingeniero en Computación, o en Sistemas
- Lic. en Informática
- Lic. en Ciencias de la Computación

BIBLIOGRAFÍA

- Rathbone, Andy Multimedia & CD ROMS para dummies
Impr. Bogota ; México : Norma, 1996 360 p.
- Alber, Antone F. Multimedia: a management perspective
Impr. Belmont : Wadsworth, 1996 658 p.
- Jakob Nielsen Multimedia and hypertext: the internet and beyond
Impr. Boston: Ap Professional, 1995 480 p.
- Eisenkolb K, Weickardt, H. PC y VIDEO
Impr. España Marcombo 1995 396 p.
- Hahn Harald El gran Libro del CD-ROM
Impr. España Computec-Marcombo 1995 436 p.
- Intel Multimedia and supercomputing processors
Impr. México Intel, 1992 1186 p
- Bunzel, Mark J. Multimedia applications development: Using indeo video and dvi technology 2.ª Edición
Impr. New york: mexico city : McGraw-Hill, 1994 265 p.
- Fisher, Scott Multimedia authoring : Building and developing documents
Impr. Boston: Ap professional, 1994 286 p.
- Dennis R. Falk and Helen L. Carlson Multimedia in higher education: a practical guide to new tools for interactive teaching and learning
Impr. Medford, New Jersey : Learned Information, 1995 176 p.
- Mota González, Jose Carlos Photoshop 4: diseño grafico y retoque fotográfico
Impr. Madrid: Ra-Ma, 1998 437 p.
- Fernández, Luz De-Leon Photoshop 4 practico: guía de aprendizaje
Impr. Madrid; México: McGraw-Hill: Osborne, 1997 768 p.
- Dan Margulis Photoshop profesional : corrección de color, retoque y manipulación de imágenes con Adobe Photoshop
Impr. México: Alfaomega, 1997 329 p.