



MULTIMEDIA I

IF181



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2020A

ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Multimedia I				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF181		
II	CARRERA	Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs.	TEORÍA	48 hrs.	PRÁCTICA	32 hrs.
V	VALOR EN CRÉDITOS	8				
FECHA DE CREACIÓN	Mayo de 2000	FECHA DE MODIFICACIÓN	Diciembre de 2019	FECHA DE EVALUACIÓN	Diciembre de 2019	

VI. COMPETENCIA GENERAL

El alumno maneja software de edición de imágenes vectoriales y mapas de bits, para el desarrollo de proyectos que requieren de diseño Web/Móvil, diseño corporativo, fotografía e ilustración.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El alumno distingue los tipos de imágenes digitales y sus formatos a través de un análisis de sus características esenciales, con el propósito de generarlos y emplearlos adecuadamente para la realización de proyectos profesionales multimedia.
2. El alumno utiliza Adobe Illustrator efectivamente para el desarrollo de proyectos de diseño Web/Móvil, diseño corporativo e ilustración, orientados al dibujo vectorial.
3. El alumno utiliza Adobe Photoshop efectivamente para el desarrollo de proyectos de diseño Web/Móvil, diseño corporativo, fotografía e ilustración, orientados a la edición y manipulación de mapas de bits.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

El presente curso está enfocado a desarrollar los primeros dos elementos de la multimedia, es decir, el texto y arte gráfico; dichos elementos se manejan en conjunto para desarrollar atractivas presentaciones, aplicaciones y cualquier elemento visual que el profesional en multimedia requiera.

En las tres unidades de aprendizaje se comprenden y ponen en práctica las herramientas que ofrecen el software para diseño de gráficas vectoriales y raster (o mapas de bits), dando como resultado el dominio de ambos programas (Illustrator y Photoshop). En la primera unidad de aprendizaje, se conocen conceptos básicos y terminología comúnmente utilizada en el ámbito del desarrollo de proyectos basados en vectores y mapas de bits, así como formatos y modos de color en los que se puede trabajar. En la segunda unidad de aprendizaje, se realizan ejercicios prácticos en Illustrator, en donde se analizan la interfaz y las herramientas del



Ma. del Consuelo Cortés U.

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

programa. En la tercera y última unidad de aprendizaje, se realizan ejercicios prácticos en Photoshop, en donde se analizan la interfaz y las herramientas del programa.

UNIDAD I. Introducción a las imágenes digitales

Competencia: The student distinguishes the essential characteristics of the most used digital image formats, as a basis for the use of vector graphics editing and bitmap editing software.

1.1 Digital images

- 1.1.1 Vector image
 - 1.1.1.1 Features
 - 1.1.1.2 Formats
- 1.1.2 Bitmap formats
 - 1.1.2.1 Features
 - 1.1.2.2 Formats

1.2 ¿How digital images are created?

UNIDAD II. Software para ilustración con vectores

Competencia: El alumno utiliza Adobe Illustrator para el diseño y desarrollo de proyectos orientados al dibujo vectorial y los elementos gráficos.

- 2.1 Introducción a la Interfaz
- 2.2 Preferencias del programa
- 2.3 Documentos y mesas de trabajo
- 2.4 Capas y orden de apilamiento
- 2.5 Herramientas de dibujo
 - 2.5.1 Pluma
 - 2.5.2 Lápiz
 - 2.5.3 Pincel
- 2.6 Transformar y deformar formas
 - 2.6.1 Buscatrazos
 - 2.6.2 Máscaras de recorte
- 2.7 Aplicar color y efectos
 - 2.7.1 Trazos y relleno
 - 2.7.1.1 Color y muestras
 - 2.7.1.2 Degradados
 - 2.7.1.3 Mallas
 - 2.7.2 Transparencia
 - 2.7.3 Modos de fusión de capa
 - 2.7.4 Efectos
- 2.8 Crear y dar formato al texto
- 2.9 Importar y exportar archivos

UNIDAD III. Software para la creación y manipulación de mapas de bits

Competencia: El alumno utiliza Adobe Photoshop para el diseño y desarrollo de proyectos orientados a los campos del diseño gráfico y la fotografía.

3.1 Introducción a la Interfaz

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



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ma. del Consuelo Cortés U.



Handwritten signature



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 3.2 Preferencias del programa
- 3.3 Mesas de trabajo, lienzos y capas
- 3.4 Selección y recorte
- 3.5 Herramientas de retoque y corrección
 - 3.5.1 Pincel corrector puntual
 - 3.5.2 Pincel corrector
 - 3.5.3 Parche
 - 3.5.4 Según el contenido
 - 3.5.5 Ojos rojos
 - 3.5.6 Tampón de clonar
 - 3.5.7 Borrador
 - 3.5.8 Desenfoque
 - 3.5.9 Enfocar
 - 3.5.10 Dedo
 - 3.5.11 Sobreexponer
 - 3.5.12 Subexponer
 - 3.5.13 Esponja
- 3.6 Herramientas de pintura y dibujo
 - 3.6.1 Pincel
 - 3.6.2 Lápiz
 - 3.6.3 Pincel de historia
 - 3.6.4 Pluma
 - 3.6.5 Degradado
 - 3.6.6 Bote de pintura
- 3.7 Herramientas de texto
- 3.8 Herramientas de imagen
 - 3.8.1 Modo de color
 - 3.8.2 Ajustes
 - 3.8.2.1 Brillo y contraste
 - 3.8.2.2 Tono y saturación
 - 3.8.2.3 Balance de color
 - 3.8.2.4 Filtro de foto
 - 3.8.2.5 Sombras e iluminación
 - 3.8.3 Ajustes automáticos
 - 3.8.4 Tamaño de la imagen y del lienzo
- 3.9 Panel de capas
 - 3.9.1 Modos de fusión
 - 3.9.2 Estilo de capa
 - 3.9.3 Máscaras
 - 3.9.4 Capas de ajuste
 - 3.9.5 Filtros inteligentes
- 3.10 Acciones
- 3.11 Importar y exportar archivos

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.

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



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ma. del Consuelo Cortés U.

[Handwritten signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Técnicas y actividades de Aprendizaje:

- Exposición de temas lógicamente estructurados.
- Laboratorio, o situación práctica de utilización de un determinado software para desarrollar las habilidades requeridas que demanda un trabajo en el que se deben poner en práctica determinados conocimientos.
- Método de proyectos para la realización de trabajos interdisciplinarios.
- Aprendizaje basado en problemas en donde los alumnos se reúnen para dar solución a problemas concretos que el docente toma de la realidad.

Recursos Didácticos:

- Materiales: libros, tutoriales online y páginas Web.
- Equipo: laboratorio con capacidad para 30 alumnos, con un pintarrón, un cañón y con computadoras suficientes para todos.
- Software especializado: Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop
- Medios: almacenamiento en la nube para entrega de ejercicios y proyectos, y uso de redes sociales para la interacción fuera del horario de clases.

El curso de *Multimedia I* exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias y talleres dentro de su campo de estudio o formación profesional.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Apolonio, L. (2018). *Adobe Illustrator CC 2018*. Madrid: Anaya Multimedia

García, J. (2018). *Adobe Photoshop CC 2018*. Madrid: Anaya Multimedia.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Evening, M. (2014). *Adobe Photoshop CC para fotógrafos*. España: Anaya.

Kloskowski, Matt. (2012). *Photoshop composting: Secrets: unlocking the key to perfect selections amazing photoshop effects for totally realistic composites*. Estados Unidos: Peachpit Press.

MEDIAactive. (2014). *Aprender Illustrator CC con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona/México: Marcombo/Alfaomega.

RECURSOS WEB

Mohamed Achraf. Canal de YouTube que brinda recursos y tutoriales para aprender el uso de Illustrator, con especialización en el diseño de logotipos: <https://bit.ly/2SJDJ9F>

PHLearn. Canal de YouTube que brinda recursos y tutoriales para aprender Photoshop y fotografía: <https://bit.ly/1iUnPG9>

PiXimperfect. Canal de YouTube que brinda recursos y tutoriales para aprender y dominar ampliamente Photoshop: <https://bit.ly/2SFDOe7>

Urbina Studio. Canal de YouTube que brinda recursos y tutoriales para diseñadores, concretamente para la utilización de Photoshop e Illustrator: <https://bit.ly/2EcO5L5>

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



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ma. del Consuelo Cortés U.

Handwritten mark resembling a stylized 'i' or 'l'.

Handwritten signature.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ESTUDIANTE DEBE ADQUIRIR

El estudiante del curso a través del trabajo en el aula, las actividades de aprendizaje y la revisión de contenidos deberá desarrollar lo siguiente:

Aptitud: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitud: Se pretende que el estudiante, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular las fases de producción multimedios.

Capacidades: El estudiante tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

Competencias transversales que desarrolla el curso:

- Instrumentales: Habilidades básicas y avanzadas en computación, ya que el estudiante va a ir adquiriendo dominio del software especializado para aplicarlo en sus proyectos multimedia.
- Interpersonales: Auto motivación y logros, que en el presente curso el estudiante aprenderá a ponerse retos en cuanto a su aprendizaje del software y se verá motivado al avanzar el programa educativo con los ejercicios prácticos que va desarrollando.
- Sistémicas: Preocupación por la calidad, en cada uno de sus proyectos pondrá empeño para que sean profesionales y con un grado de calidad alto debido a su motivación por el aprendizaje de nuevas herramientas del software dando lo mejor de sí mismo para alcanzar los resultados óptimos.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Este curso proporciona las bases para el desarrollo de proyectos vectoriales, así como la manipulación de imágenes digitales, esto aplicado a los distintos productos multimedia que conforman ya sea una página web o cualquier proyecto que se les presente en la vida laboral.

El estudiante debe ser, en su desarrollo profesional, analítico, crítico, objetivo, reflexivo, responsable, creativo, propositivo, emprendedor, abierto a diferentes alternativas.

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



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ma. de Consuelo Cortés U.

6
i
Handwritten signature



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Actuar ética y responsablemente en su desempeño profesional a partir de un conjunto de valores y la conciencia de que sus actividades y decisiones tienen consecuencias en razón de la importancia de los asuntos que le son encomendados y las repercusiones de sus acciones y omisiones.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizará con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias.

1) ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)

- a) **Participación:** este criterio incorpora las participaciones individuales y/o por equipo, las asistencias a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de las actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Tareas o ejercicios:** consiste en la realización de ejercicios prácticos tanto dentro como fuera del laboratorio, mismos que permitirán revisar y valorar el desarrollo de las competencias particulares.
- c) **Proyecto final:** consiste en diseñar y desarrollar un proyecto al finalizar cada programa (Illustrator y Photoshop), mediante los cuales el alumno demuestra las competencias adquiridas, así como sus habilidades de trabajo en equipo y de vinculación con el sector productivo.
- d) **Tutorías:** se otorgan puntos extra sobre la calificación final, únicamente a los alumnos que hayan asistido a por lo menos tres sesiones de tutoría, siempre y cuando la calificación obtenida al final del curso sea aprobatoria.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- Actividades y ejercicios en clase: Actividad normal en el laboratorio, revisión continua y seguimiento del trabajo individual para comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos. Así como autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades.
- Actividades o trabajos por unidad de aprendizaje: Actividades o ejercicios prácticos elaborados a partir de las herramientas que va indicando el programa del curso.
- Proyectos Finales: Elaboración de trabajos con los cuales los alumnos comprueban el uso adecuado de software de edición de imágenes vectoriales y mapas de bits.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

El curso consta de tres unidades de aprendizaje y cada una de ellas consta de una evaluación diagnóstica (preliminar); la segunda unidad consta de nueve actividades o ejercicios prácticos y un proyecto final; la tercera unidad consta también de nueve ejercicios prácticos y un proyecto final que, a diferencia del de la segunda unidad, este integra conocimientos, habilidades y destrezas que se adquieren a lo largo de todo el curso.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|------------------------|-----|
| a) Participación | 5% |
| b) Tareas o ejercicios | 60% |

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



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ma. del Consuelo Cortés U.

Handwritten signature and initials in blue ink.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- c) Proyecto final 35%
- d) Tutoría 5%*

* Puntos extra sobre la calificación final a otorgarse únicamente a los alumnos que cumplan con lo siguiente:

- Haber asistido por lo menos a tres sesiones de tutoría.
- Cuya calificación final –previo a otorgarse los puntos extra- sea aprobatoria.

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) Trabajos de investigación, b) Elaboración de proyectos vinculados con su campo profesional (enfocados a empresas, instituciones, organismos, dependencias) y trabajos y/o actividades que pongan en evidencia su experiencia como profesionista.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Oscar Solís Rodríguez (2228505)

e-mail: oscar.srodriguez@academicos.udg.mx

Profesor de tiempo completo, egresado de la Ing. en Comunicación Multimedia del CUCosta (UdeG); con Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje (UdeG); Doctorado en Educación por la Nova Southeastern University de Florida, E.E.U.U.; actual presidente de la Academia de Multimedia. Ha tomado diversos cursos y talleres sobre pedagogía y tecnología multimedia, por mencionar algunos: diseño y manejo de materiales y recursos didácticos, tendencias pedagógicas, ofimática, modelado y animación 3D, fotografía digital, manejo de drones, entre otros.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Oscar Solís Rodríguez

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Oscar Solís Rodríguez

EVALUACIÓN DEL CURSO: Héctor Hugo Zepeda Peña

Vo. Bo.



ACADEMIA DE MULTIMEDIA

Dr. Oscar Solís Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



Ma. del Consuelo Cortés Velázquez
Dra. María del Consuelo Cortés Velázquez
Jefe del Departamento de Ciencias y Tecnologías
de la Información y Comunicación

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN
Y COMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta

[Signature]
Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías



DIVISIÓN INGENIERÍAS
DIRECCIÓN

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

Ma. del Consuelo Cortés U.