



LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN
COMUNICACIÓN MULTIMEDIA

MULTIMEDIA II

IF182



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 II				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF182		
II	CARRERA	Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	IF181				
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	Julio de 2019	FECHA DE EVALUACIÓN	Julio de 2019	

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante construye productos interactivos multimedia para su reproducción en web, escritorio y dispositivos móviles; con base en la generación de competencias en el uso de la herramienta Adobe Animate, la programación Action Script 3.0. y HTML5 canvas.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El participante reconoce los diferentes usos y aplicaciones de Adobe Animate, así mismo identifica el espacio de trabajo de esta herramienta. Tomando como referencia los anexos técnicos y documentación de expertos en el uso de Adobe Animate, las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator).
2. El participante crea gráficos vectoriales en Animate, con base en las habilidades previas en la creación y transformación de vectores a través de Adobe Illustrator, el control de documentos .fla (para su creación, manipulación y recuperación), y el análisis de video tutoriales técnicos de expertos en el tema. El participante emplea Action Script y HTML5 para generar interactividad con el usuario.
3. El participante identifica los diferentes tipos de texto para aplicarlos adecuadamente en sus proyectos; con base en las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Illustrator), así como a la aplicación y compresión de los diferentes tipos de texto utilizados en proyectos .fla.
4. El participante diseña y crea diferentes tipos de símbolos en Animate, con base en las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator), así como a la aplicación y compresión de del concepto símbolos (gráfico, botón, clip de película).
5. El participante identifica diversas técnicas para producir animaciones con el fin de enriquecer la comunicación con el usuario. Basándose en el uso y manejo de gráficos, compresión conceptual y uso de herramientas de animación 2D en Adobe Animate (fotograma, fotograma clave, interpolación, editor de movimiento, filtros, máscaras, etc.).
6. El participante desarrolla contenido HTML5. Basándose en el uso y manejo de CreateJS en Adobe Animate.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230
www.cuc.udg.mx



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

Ma. del Consuelo Cortés U.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

7. El participante integra sonido y video a sus proyectos; con base en los conocimientos de formatos de sonido y audio, su conversión e importación a proyectos .fla.
8. El participante desarrolla proyectos interactivos a través de la navegación en la línea de tiempo de proyectos .fla así mismo prepara estos proyectos para su reproducción en diversos medios; con base a sus conocimientos previos en programación, optimización de recursos digitales (imágenes, videos, audio) y conocimientos en la configuración de la publicación de películas .fla.
9. El participante analiza el lenguaje Action Script a través de sus fundamentos, basados en la documentación técnica y habilidades previas en programación.
10. El participante analiza los eventos y condicionales aplicadas a objetos para integrar interactividad a sus proyectos; con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.
11. El participante analiza el método Random el uso de ciclos, así como la aplicación del Array, con el propósito de integrar interactividad a sus proyectos; con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.
12. El participante desarrolla habilidades en el manejo de los diferentes tipos de texto para interactuar con el usuario y el cargado de diferentes ficheros a través de la programación en Action Script, con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.
13. El participante analiza el método hitTest(), permitiendo que a través de colisiones entre instancias se ejecuten ciertas tareas lo que agrega más interactividad a los proyectos, a través de la programación en Action Script, con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del curso:

El programa está formado por 13 unidades de aprendizaje que abarcan el desarrollo de habilidades para el manejo de la aplicación de Adobe Animate (AN), de la unidad 1 a la 5 comprende los primeros pasos con AN y los elementos multimedia, así como el trabajo con animación 2D.

En las unidades 6 y 7 se trabaja con la integración para ofrecer al usuario un proyecto multimedia interactivo haciendo uso de la tecnología AS3 y HTML5 canvas.

Las unidades 8 y 13 abordan el manejo del lenguaje AS3 y HTML5 para comprender sus bases y su aplicación para crear interactividad con el usuario.

1. Introducción y principios de Adobe Animate

Competencia: El participante reconoce los diferentes usos y aplicaciones de Adobe Animate, así mismo identifica el espacio de trabajo de esta herramienta. Tomando como referencia los anexos técnicos y documentación de expertos en el uso de Adobe Animate, las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator).

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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

- 1.1 Qué es Adobe Animate
- 1.2 Descripción y características
- 1.3 Ámbitos de aplicación
- 1.4 Espacio de trabajo.
- 1.5 Trabajando con documentos.
- 1.6 Barra de herramientas.
- 1.7 Línea de tiempo.
- 1.8 Biblioteca.

2. Creación y transformación de vectores

Competencia: El participante crea gráficos vectoriales en ANIMATE, con base en las habilidades previas en la creación y transformación de vectores a través de Adobe Ilustrador, el control de documentos .fla (para su creación, manipulación y recuperación), y el análisis de video tutoriales técnicos de expertos en el tema.

- 2.1 Vectores
- 2.2 Herramientas de creación de formas
- 2.3 Curvas Bézier
- 2.4 Formas vectoriales
- 2.5 El color en Animate
- 2.6 Selección y manipulación

3. Texto en Animate

Competencia: El participante identifica los diferentes tipos de texto para aplicarlos adecuadamente en sus proyectos; con base en las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Illustrator), así como a la aplicación y compresión de los diferentes tipos de texto utilizados en proyectos .fla.

- 3.1 Texto estático
- 3.2 Texto dinámico
- 3.3 Texto de entrada
- 3.4 Efectos de texto

4. Diseño y efectos en Animate

Competencia: El participante diseña y crea diferentes tipos de símbolos en Animate, con base en las habilidades previas en el manejo de aplicaciones complementarias (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator), así como a la aplicación y compresión de del concepto símbolos (gráfico, botón, clip de película).

- 4.1 Ayudas para el diseño
- 4.2 Organizando contenidos
- 4.3 Ampliando posibilidades de diseño
- 4.4 Efectos

5. Técnicas de animación

Competencia: El participante identifica diversas técnicas para producir animaciones con el fin de enriquecer la comunicación con el usuario. Basándose en el uso y manejo

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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

Ma. del Consuelo Cortés C.

[Handwritten signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

de gráficos, compresión conceptual y uso de herramientas de animación 2D en Adobe Animate (fotograma, fotograma clave, interpolación, editor de movimiento, filtros, máscaras, etc.).

- 5.1 Animación por fotograma
- 5.2 Interpolación de movimiento
- 5.3 Animación de forma
- 5.4 Guías de movimiento
- 5.5 Efectos con animaciones

6. Creando html5 con Animate

Competencia: El participante desarrolla contenido HTML5. Basándose en el uso y manejo de CreateJS en Adobe Animate.

- 6.1 Organización de los contenidos HTML5
- 6.2 Exportación e integración en HTML de los contenidos generados
- 6.3 Restricciones del CreateJS.

7. Multimedia en Animate

Competencia: El participante integra sonido y video a sus proyectos; con base en los conocimientos de formatos de sonido y audio, su conversión e importación a proyectos .fla.

- 7.1 Trabajo con sonido
- 7.2 Trabajo con video

8. Navegación de películas y preparación de proyectos para la publicación

Competencia: El participante desarrolla proyectos interactivos a través de la navegación en la línea de tiempo de proyectos .fla así mismo prepara estos proyectos para su reproducción en diversos medios; con base a sus conocimientos previos en programación, optimización de recursos digitales (imágenes, videos, audio) y conocimientos en la configuración de la publicación de películas .fla.

- 8.1 Creando navegación interactiva
- 8.2 Preferencias de Animate
- 8.3 Opciones de publicación
- 8.4 Publicando para Web
- 8.5 Publicando para dispositivos
- 8.6 Optimización y buenas prácticas

9. Fundamentos Action Script 3

Competencia: El participante analiza el lenguaje Action Script a través de sus fundamentos, basados en la documentación técnica y habilidades previas en programación.

- 9.1 Fundamentos de Action Script
- 9.2 Panel de Acciones de Adobe Animate
- 9.3 Uso de variables

Ma. del Consuelo Cortes U.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



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

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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 9.4 Uso del método trace
- 9.5 Operaciones matemáticas
- 9.6 Comentarios de código
- 9.7 Funciones
- 9.8 Los objetos gráficos

10. Trabajando con eventos y condicionales

Competencia: El participante analiza los eventos y condicionales aplicadas a objetos para integrar interactividad a sus proyectos; con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.

- 10.1 Trabajando con eventos
 - 10.1.1 Controlar MC con eventos
 - 10.1.2 Evento ENTER_FRAME
 - 10.1.3 Evento TIMER
- 10.2 Trabajando con condicionales
 - 10.2.1 Condicional if
 - 10.2.2 Uso del else if
 - 10.2.3 Uso de la estructura switch
 - 10.2.4 Trabajando con condicionales

11. Manejo de la clase math, ciclos y arrays

Competencia: El participante analiza el método Random el uso de ciclos, así como la aplicación del Array, con el propósito de integrar interactividad a sus proyectos; con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.

- 11.1 Alinear elementos en el escenario
- 11.2 Método Random
- 11.3 Uso de ciclos
- 11.4 Definición y uso del Array

12. Trabajando con texto, cargas externas y cargas de sonido y video.

Competencia: El participante desarrolla habilidades en el manejo de los diferentes tipos de texto para interactuar con el usuario y el cargado de diferentes ficheros a través de la programación en Action Script, con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.

- 12.1 Texto dinámico
- 12.2 Texto de entrada
- 12.3 Clases para cargar archivos externos
- 12.4 Carga externa de texto
- 12.5 Cargar imágenes externas
- 12.6 Cargar un sonido externo
- 12.7 Cargar un video externo

Ma. del Consuelo Cortes U.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



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

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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

13. Colisiones hitTest()

Competencia: El participante analiza el método hitTest(), permitiendo que a través de colisiones entre instancias se ejecuten ciertas tareas lo que agrega más interactividad a los proyectos, a través de la programación en Action Script, con base en los conocimientos sobre símbolos de tipo Clip de Película, programación Action Script y el pensamiento lógico matemático.

- 13.1 Método hitTest();
- 13.2 Delimitación en el escenario
- 13.3 Colisiones con otras instancias
- 13.4 Llamado de funciones a través de colisiones.

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son 3:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.
- b) **Mixta: 30% en línea y 70% presencial:** Las actividades y recursos en línea se llevan a cabo en la plataforma de moodle.cuc.udg.mx. Las actividades presenciales se llevan a cabo en el aula o laboratorio.
- c) **En línea: 100% en línea:** Las actividades y recursos en línea se llevan a cabo en la plataforma moodle.cuc.udg.mx.

La metodología utilizada por cada unidad de aprendizaje es similar, aunque la madurez de competencias conforme se avanza en el programa es mayor. Comprende las siguientes actividades y recursos de enseñanza.

- a) Análisis teórico de las diversas temáticas del curso, al terminar se evalúa la comprensión del tema a través de una actividad o evaluación.
- b) Prácticas de uso del software realizadas entre el profesor y los estudiantes apoyados con tecnologías.
- c) Trabajo individual, el alumno participa en cada unidad con ejercicios prácticos donde se incorpora el conocimiento de ciertas técnicas sobre el manejo de la herramienta.
- d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
- e) A través de un proyecto final se refuerzan los conocimientos de cada unidad de aprendizaje. Este mismo proyecto se integra al portafolio profesional del estudiante.

El método de enseñanza es el constructivista-social-creativo, este permite un componente creativo y reflexivo en las actividades, favoreciendo la colaboración e indagación entre los estudiantes, promocionando la instrucción creativa; también permite negociar los intereses, capacidades y habilidades si se logran con ellos los mismos procesos y productos.

Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Desarrollo de ejercicios, re-inención de los mismos a través de un entregable aplicable a un

Ma. del Consuelo Cortés U

6





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

portafolio de prácticas; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Foros de asistencia grupal donde en colaboración se resuelven; y d) Talleres now-how donde a partir de un desarrollo publicado se generan nuevos productos y se votan en evaluación cruzada.

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases equipada con computadoras y acceso a Internet, con capacidad para 40 alumnos; b) Pintarrón normal, plumones para pintarrón; c) Smart Board o laptop y un cañón proyector o televisión; d) Plataforma eLearnig para compartir, documentación, aplicar evacuaciones, envío de entregables para su evaluación, apertura foros de discusión, realizar comunicación asincrónica con el grupo; e) Aplicaciones necesitadas, Adobe Animate en su versión actual, Adobe Reader, Navegador Web, Adobe Distiller, Animate Player, compresor .zip y .rar, y e) Cada estudiante debe tener correo electrónico para dar seguimiento a las actividades asincrónicas.

Se recomienda al estudiante contar con una memoria USB, para guardar en ella los ejercicios y documentación del curso, previendo problemas de red y de tiempo permitido en las aulas laboratorio, o en su caso tener acceso a unidades de almacenamiento virtuales como son Dropbox, Drive o OneDrive.

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Russell, C. (2018). *Adobe Animate Professional CC Classroom in a Book* (2018 release). CA. E.U.A.: Adobe Press

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Braunstein, R. (2010). *ActionScript 3.0*. Biblie. Canada.: Wiley Publishing, Inc.

REFERENCIAS DE INTERNET

Adobe Animate CC Help [en línea]. Recuperado el 14 de junio de 2018, de https://helpx.adobe.com/pdf/animate_reference.pdf

Adobe Learning Action Script 3 [en línea]. Recuperado el 14 de junio de 2018, de <https://www.adobe.com/devnet/actionsript/learning.html>

Alejandro Castillo Cantón. Manual de HTML5 en español [en línea]. Recuperado el 9 de julio de 2016, de <http://www.petersen.com.py/uploads/documentos/productos/18/archivo-de-educacion.pdf>

XVI. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Al finalizar el estudiante contará con las habilidades para el manejo de la aplicación Adobe Animate ubicado en un nivel intermedio. Así mismo será capaz de desarrollar productos interactivos multimedia (distribuidos en Web o en medios ópticos) de tipo promocionales, informativos, publicitarios, formativos y de entretenimiento.

Ma. del Consuelo Cortes U.

6
[Handwritten signature]

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Aptitudes: Comprensión lógica matemática y de principios teóricos, capacidad de análisis y observación. Inventiva relacionada con el medio, así como razonamiento deductivo.

Actitudes: El alumno mantendrá una conducta activa hacia el grupo de trabajo en el sentido de generar debates, proporcionar nuevas fuentes de información y negociar mayor conocimiento.

Valores: La tolerancia, respeto y solidaridad serán desarrollados durante el curso, por medio del trabajo colaborativo e integración de proyectos.

Conocimientos: El propósito de este curso es desarrollar competencias en el alumno para manejar Adobe ANIMATE, desde la creación de animaciones sencillas hasta manejar interactividad para proyectos Web o con su aplicación desde el escritorio.

Capacidades: Con la habilidad adquirida se podrán crear proyectos de contenido interactivo y dinámico ya sea para trabajar desde un lugar remoto (Internet) o local. Al terminar el curso el alumno será capaz de desarrollar sitios Web multimedia haciendo uso del control efectivo de imágenes, video y sonido. En cuanto a la creación de CD Interactivos el alumno será capaz de hacer desarrollos publicitarios, informativos y educativos que se puedan distribuir en medios ópticos.

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); Construir su aprendizaje (Honradez); 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); Apremiar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo).

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

En el mercado laboral tanto empresas públicas como privadas necesitan productos publicitarios que les permita mejorar su imagen y posicionamiento ante sus consumidores. Estos productos multimedia serán diseñados por especialistas en el ramo de la interactividad, diseño y comunicación, que son las cartas fuertes del egresado de la Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML).

Otro campo para el CML es el sector educativo, las Universidades están optando por el e-Learning, así como instituciones del nivel Medio Superior y Básico. En este mismo rubro las empresas son un gran consumidor de cursos basados en medios electrónicos en su modalidad en línea o semipresencial. El egresado en CML será capaz de desarrollar productos educativos innovadores.

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



Ma. del Consuelo Cortés Velázquez.

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

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 en la modalidad 100% en línea (Periodo ordinario)

- Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo en los foros, los diarios de reflexiones de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso.
- Actividades de aprendizaje;** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las actividades preliminares, las de contenidos, las integradoras, la participación en foros temáticos y la entrega tareas y talleres.
- Evaluaciones de aprendizaje;** aquí se manejarán las evaluaciones periódicas por unidad, 12 en total.
- Proyecto final;** elaboración de un producto multimedia interactivo basado en Adobe Animate, cuyos requerimientos aborden las competencias adquiridas en el curso.

Criterios de evaluación en la modalidad 100% en línea (Periodo extra-ordinario)

- Promedio del curso ordinario (20%);** el promedio obtenido del curso ordinario representará el 20% del total del promedio obtenido en el ordinario.
- Proyecto extraordinario (80%);** se realizará un proyecto que cubra al menos una funcionalidad vista por cada unidad de aprendizaje.

Criterios de evaluación en la modalidad Mixta y 100% Presencial

- Tareas y prácticas;** Tareas de investigación teórica, prácticas en clase en el software de animación vectorial.
- Proyectos;** Proyectos individuales en los cuales se desarrollan a partir de los ejercicios simples de las tareas y las practicas.
- Participación;** Exposición en clase de sus proyectos
- Proyecto final;** elaboración, diseño y presentación de un sitio web profesional

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN (modalidad 100% en línea y 100% presencial)

- Comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, observación y escucha, preguntas individuales, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
- Actividades y ejercicios: Actividades de aprendizaje en el aula, revisión continua de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos, comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos y la revisión periódica de logros y dificultades
- Trabajos de los alumnos; creación y elaboración de productos multimedia, trabajos de investigación por unidades, revisiones documentales y lecturas recomendadas, resolución de problemas a través de foros de discusión.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Por unidad de aprendizaje se abordará el siguiente modelo de evaluación, actividades preliminares a nivel documental la revisión de la misma será a través de una evaluación de 3 a 5 reactivos. Se desarrollarán los ejercicios que se suman a la participación individual, como evaluación de la unidad se desarrollará un entregable (productos de

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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

Ma. del Consuelo Cortés U.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

aprendizaje) el cual evaluará tres factores; originalidad, aspectos técnicos y cumplimiento de requerimientos. Al finalizar se integrarán un producto final que permitirá evidenciar sus competencias ante el mercado profesional.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

Porcentaje de los criterios en la modalidad 100% en línea (Ordinario)

Descripción de la Actividad	Indicador	Valor	Comentarios	Retroalimentación
Actividades de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Cumplimiento requerimientos técnicos de la actividad (70 puntos) Presentación (10 puntos) Creatividad (15 puntos) Tiempo de entrega (5 puntos) Las actividades de aprendizaje tienen a su vez un peso de acuerdo a su complejidad <ul style="list-style-type: none"> 1x sencilla 2x media 3x compleja 4x integrador 	65%	Las actividades se entregan en la plataforma de Moodle	La retroalimentación se otorgará a cada alumno de manera formal por escrito y personalizada por medio de la Plataforma de Moodle indicando el porcentaje de cumplimiento en cada indicador.
Evaluaciones de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Reactivos teóricos de lo revisado en cada unidad de aprendizaje. (100 puntos) 	10%	La evaluación se realiza en moodle y constituye un repaso teórico.	Los reactivos cuentan la retroalimentación y se activan una vez terminado el periodo de la evaluación.
Participación	<ul style="list-style-type: none"> Participación, en diarios y foros al menos una vez en la semana. 	5%	No hay buena o mala participación, se debe llevar con respeto.	En diarios la retroalimentación es individual y se entrega por escrito en la misma plataforma. En foros la

Ma. del Consuelo Cortés U

Cabrera

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

				retroalimentación aunque es individual se presta para que otras personas interactuen y provoquen otras conversaciones.
Proyecto final	<ul style="list-style-type: none">• Cumplimiento requerimientos técnicos de la actividad (70 puntos)• Presentación (10 puntos)• Creatividad (15 puntos)• Tiempo de entrega (5 puntos)	20%		La retroalimentación se otorgará a cada alumno de manera formal por escrito y personalizada por medio de la Plataforma de Moodle indicando el porcentaje de cumplimiento en cada indicador.
		100%*		

*Nota. Se darán 5 puntos extras finales al cumplir con mínimo de 5 registros de tutorías. Siempre y cuando el alumno tenga una calificación aprobatoria.

Porcentaje de los criterios en la modalidad 100% en línea (Extra-Ordinario)

Descripción de la Actividad	Indicador	Valor	Comentarios	Retroalimentación
Proyecto extraordinario	<ul style="list-style-type: none">• Cumplimiento requerimientos técnicos de la actividad (70 puntos)• Presentación (10 puntos)• Creatividad (15 puntos)• Tiempo de entrega (5 puntos)	80%	Las actividades se entregan en la plataforma de Moodle	La retroalimentación se otorgará a cada alumno de manera formal por escrito y personalizada por medio de la Plataforma de Moodle indicando el porcentaje de cumplimiento en cada indicador.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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

Ma. del Consuelo Cortés U.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Puntaje ordinario	<ul style="list-style-type: none"> Se tomará en cuenta el promedio de ordinario. 	20%		La nota final puede verse en todo momento en plataforma, pero esta será enviada a través de mensajería instantánea en plataforma y por correo electrónico.
		100%*		

*Nota. El total en extraordinario se normaliza a una nota de 80%.

Porcentaje de los criterios en la modalidad Mixta y 100% presencial

a) Tareas y prácticas	25%	
b) Proyectos	30%	
c) Participación	5%	
d) Proyecto final	40%	
a. Cumplimiento de requerimientos		70%
b. Funcionalidad de la interface		30%
e) Puntos extras tutorías*	5%	

* Puntos extra sobre la calificación final, a otorgarse 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) elaboración de portafolio profesional basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y b) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

MTA. PALOMERA PÉREZ, BRENDA JASMÍN (211286)

E-Mail: jasmin.palomera@academicos.udg.mx

Profesora con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, egresada de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de tecnologías de la información, en el desarrollo de productos interactivos multimedia para el sector público y privado. Conocimientos en aplicaciones para el desarrollo de productos multimedia, diseño instruccional de cursos, así como construcción de entornos virtuales de aprendizaje.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

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



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

LDCG. MONTALBÁN VALLADARES ALFREDO, CÓDIGO: 2830655

E-mail: amontalban_valladares@hotmail.com

Profesor cursando el último semestre de la maestría en diseño y desarrollo de nuevos productos en el centro universitario de arte arquitectura y diseño, experiencia en el área de diseño gráfico, multimedia, imagen corporativa, diseño editorial, fotografía, animación, conceptualización creativa.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

EVALUACIÓN DEL CURSO:

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
DCTIC



ACADEMIA DE MULTIMEDIA

Dr. Oscar Solís Rodríguez

Presidente de la Academia de Multimedia

Vo. Bo.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



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 LA COMUNICACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DIVISIÓN INGENIERÍAS
DIRECCIÓN

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama

Director de la División de Ingenierías