



PROCESO Y EDICION DE IMAGENES DIGITALES

IF174



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	Proceso y edición de imágenes digitales				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF174		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Particular 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	Junio de 2016	FECHA DE EVALUACIÓN	Junio de 2016	

VI. COMPETENCIA GENERAL

El alumno captura y manipula imágenes digitales, utilizando las técnicas de composición y el software especializado necesario para lograrlo.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

- 1) El estudiante reconoce los elementos básicos de la imagen digital y sus características y aplica las herramientas adecuadas para digitalizarlas como el uso de una computadora y un escáner.
- 2) El estudiante reconoce y utiliza los aspectos técnicos para la digitalización de imágenes tales como: funciones de un escáner, el CCD, el concepto RGB y el CMYK, realiza, modifica y compone imágenes digitales gracias al uso de una computadora y del software necesario.
- 3) El estudiante utiliza y crea fotografías e imágenes tridimensionales las manipula y las edita con el uso de una computadora y el software especializado.
- 4) El estudiante identifica las técnicas de captura y conversión de imágenes.
- 5) The student uses digital images, manipulate and edit to create print and digital media that are used in advertising using a computer and specialized software.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD I. Introducción a la digitalización de imágenes

Competencia: El estudiante reconoce los elementos básicos de la imagen digital y sus características y aplica las herramientas adecuadas para digitalizarlas como el uso de una computadora y un escáner.

Contenido Temático:

- 1.1. La imagen digital y sus características.
- 1.2. Digitalización de una imagen.
- 1.3. El escáner, qué es y cómo funciona.
- 1.4. Los Archivos de Compresión.

Ma. del Consuelo Cortés U

i

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

UNIDAD II. El uso de las imágenes digitales

Competencia: El estudiante reconoce y utiliza los aspectos técnicos para la digitalización de imágenes tales como: funciones de un escáner, el CCD, el concepto RGB y el CMYK, realiza, modifica y compone imágenes digitales gracias al uso de una computadora y del software necesario.

Contenido Temático:

- 2.1 Corrección de imágenes digitalizadas
- 2.2 Filtros, efectos y superposiciones
- 2.3 Creación de un fotomontaje publicitario para el cine
- 2.4 Creación de una postal publicitaria
- 2.5 Envejecimiento de la imagen de una persona
- 2.6 Creación de un cinemagraph para Web

UNIDAD III. Captura y conversión de imágenes en tercera dimensión (3-D)

Competencia: El estudiante utiliza y crea fotografías e imágenes tridimensionales las manipula y las edita con el uso de una computadora y el software especializado.

Contenido Temático:

- 3.1 Introducción a la fotografía tridimensional
- 3.2 Los diferentes tipos de tercera dimensión
- 3.3 El sistema Anaglífico
- 3.4 Creación de lentes anáglifos
- 3.5 Creación de imágenes anaglíficas

UNIDAD IV. Técnicas digitales de captura y conversión de imágenes

Competencia: El estudiante identifica las técnicas de captura y conversión de imágenes

Contenido Temático:

- 4.1 El alto rango dinámico (HDR)
- 4.2 Fotografía panorámica
- 4.3 El cinemagraph

UNIDAD V. The use of digital images in advertising

Competency: The student uses digital images, manipulate and edit to create print and digital media that are used in advertising using a computer and specialized software.

Thematic Content:

- 5.1 Choosing and creating product or service to be announced.
- 5.2 Photographic Take the product, good or service selected.
- 5.3 Image processing application for advertising.
- 5.4 Creating Commercial deployed.
- 5.5 The collage.
- 5.6 Pre-design website

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 Cortes U.

[Handwritten signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La modalidad aprobada para la impartición de este es **Presencial 100%**. Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en un aula o laboratorio.

El método de enseñanza se distingue por el empleo de una técnica explicativa pero que a su vez permita la interactividad por parte del alumnado, por otro lado, es sugerente que las explicaciones se acompañen siempre de material visual, así como uso de herramientas que sean necesarias para este curso tales como imágenes editadas previamente.

En cuanto a las técnicas de aprendizaje, se toma en cuenta de que el curso tiene una aplicación práctica desde su inicio hasta su término, empleando herramientas que van desde el uso de cámaras fotográficas hasta el manejo de software que permita editarlas.

Los recursos didácticos necesarios para el curso son, en esencia aquellos que permitan el desarrollo del curso, poder brindar al alumno explicaciones claras y específicas para que puedan cubrir de manera adecuada cada una de las prácticas solicitadas.

El curso se desarrolla a partir de la explicación del profesor, pero requiere de la participación plena por parte del grupo quienes tendrán actividades extra muros, realizando la captura, procesamiento y edición de imágenes para posteriormente, de forma individual entregarla al profesor en el aula para llevar a cabo la revisión y calificación.

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Castro Gil, Manuel-Alonso, et. al. (2003). *Diseño y desarrollo multimedia: Sistemas, imagen, sonido y video*. México: Alfaomega Ra-Ma.

Les Meehan, Blume. (2004). *Creación de imágenes digitales: Guía visual para fotógrafos*. Blume.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Galer Mark, Les Horvat. (2006). *La Imagen digital*. Madrid. Anaya Multimedia

Evening Martin. (2013). *Photoshop para fotógrafos*. Anaya.

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

El curso de proceso y edición de imágenes digitales brinda al alumno la posibilidad de poder crear a partir de las imágenes, primero capturadas por ellos empleando las técnicas de fotografía, para posteriormente editarlas, cumpliendo con las siguientes funciones:

Aptitudes: 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.

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

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

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

Conocimientos: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de retroalimentación para adquirir los conocimientos necesarios a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular al alumno.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema, 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); Aprender 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

El campo laboral para el estudiante de esta materia se puede encontrar en todos aquellos lugares donde se utilice la imagen y edición de la misma como parte complementaria o fundamental, dependiendo el caso o el medio; por lo que su campo de acción lo encontramos prácticamente en cualquier profesión (ej. casas productoras, estudios televisivos, cinematográficos, imprentas, y medios digitales como internet, entre otros).

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%.

1) ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)

- Participación;** en este ámbito se toma en cuenta el desempeño del alumno tanto en su participación en clase, como al momento de realizar sus asignaturas fuera del aula.
- Trabajos de aprendizaje:** aquí se tomará en cuenta la entrega puntual de cada una de las prácticas solicitadas, que constarán de la edición y manipulación de imágenes, utilizando cada uno de los aspectos que se soliciten a lo largo del curso.
- Productos de aprendizaje;** en este punto se tomará en cuenta la



Ma. del Consuelo Cortes U.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

calificación que se brindará por cada práctica entregada, que además de que debe de ser en tiempo y forma, debe también de hacerse cumpliendo todos los elementos solicitados.

- d) **Tutorías; puntos extra sobre la calificación final, a otorgarse a los alumnos que hayan asistido a por lo menos tres sesiones de tutoría.**

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La 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
- b) Actividades y ejercicios
 - *Actividad normal del aula
 - *Revisión continua de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- c) Trabajos de los alumnos; creación de medios publicitarios con la ayuda de la edición y procesamiento de imágenes digitales.

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del curso será activa y continua a partir del comienzo del mismo, con la obtención de ejercicios tanto de análisis como prácticos por parte del grupo, mismos que darán como resultado los reactivos a calificar con base en prácticas en el área multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

Descripción de la Actividad	Indicador	Valor	Comentarios	Retroalimentación
Clases teóricas	<ul style="list-style-type: none"> Contenido (4 puntos) Presentación (2 puntos) Participación (2 puntos) Ortografía (2 puntos) 	15%	Los reportes deberán de entregarse personalmente	La retroalimentación se otorgará a cada alumno de manera formal en un momento de la clase, así como de forma grupal al momento de la explicación.
Entrega de prácticas (toma y edición fotográfica)	<ul style="list-style-type: none"> Presentación (5 puntos) Aplicación de los elementos teóricos requeridos (5 puntos) 	80%	Las fotografías deberán de entregarse de forma personal al profesor durante el tiempo clase.	La retroalimentación se otorgará a cada alumno de manera formal personal al momento de la recepción, revisión y calificación del material entregado.

Handwritten signature in blue ink.

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 Cortes U.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad en sus trabajos, aplicando lenguaje estético (5 puntos) • Entrega a tiempo (5 puntos) 			
Actitudes y Participación	Participación, responsabilidad, respeto, actitud	5%	Se tomará en cuenta de forma periódica en todo el curso	La retroalimentación se hará de forma personal
		100%		

Nota. Se darán 5 puntos finales por mínimo tres registros de tutorías. Siempre y cuando el alumno tenga una calificación aprobatoria.

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas se entregarán de forma que puedan ser apreciados en el aula a través de un equipo de cómputo, dichas prácticas constan de ser:

- Entregas de reportes escritos, en el caso de los temas teóricos
- Entrega de imágenes tomadas por el mismo alumno de forma individual
- Entrega de imágenes procesadas digitalmente y que conlleven una edición misma que se detalla en cada unidad que contiene este programa de estudios.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

López Velasco, Alejandro Amílcar (2206099)

e-mail: teletourvallarta@hotmail.com

Profesor con grado de Licenciatura en Comunicación, egresado de la Universidad Cuauhtémoc plantel Guadalajara (1998), cuenta con 3 Diplomados en Apreciación Cinematográfica cursados en la Universidad de Guadalajara, así como desarrollo de su ámbito laboral en las áreas de producción televisiva, cinematográfica y fotográfica; contando con un estudio de video y fotografía en la ciudad de Puerto Vallarta. Ganando entre el 2015 y 2016 varios concursos y reconocimientos internacionales de fotografía en el sitio www.viewbug.com, así como quedando posicionado, actualmente dentro de la lista de los 10 mejores fotógrafos en dicho sitio.

Dávalos Villaseñor José Rodolfo (21343156)

E-Mail: rudyd@cuc.udg.mx

Profesor con grado de Maestro, estudio la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, en la Universidad de Guadalajara, Campus Puerto Vallarta con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación; Cuenta con diferentes cursos a lo largo de su trayectoria académica, algunos son: fotografía digital, modelado y animación 3D en Maya, seminario avanzado de pre-prensa, fotografía periodística, cursados en la Universidad de Guadalajara. Habilidad en el uso de equipo tecnológico y software especializado tipo multimedia.

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

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Lic. Alejandro Amilcar López Velasco

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.

Ma. del Consuelo Cortés Velázquez

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

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

[Handwritten signature]

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta



DIVISIÓN INGENIERÍAS
DIRECCIÓN

APROBADO