



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

**LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS APLICADAS Y COMPUTACIÓN
PROGRAMA DE ASIGNATURA**

ACATLÁN

CLAVE: 1071		SEMESTRE: 9 (NOVENO)			
TECNOLOGÍA MULTIMEDIA					
LÍNEA DE FORMACIÓN	SISTEMAS COMPUTACIONALES				
MODALIDAD (CURSO, TALLER, LABORATORIO, ETC.)	CARACTER	HORAS SEMESTRE	HORA / SEMANA TEÓRICA PRÁCTICA		CRÉDITOS
CURSO	OPTATIVO	64	4	0	8 (OCHO)
ASIGNATURA PRECEDENTE SUGERIDA	NINGUNA				
ASIGNATURA CONSECUENTE SUGERIDA	NINGUNA				

OBJETIVO:

EL ALUMNO APLICARÁ LOS PRINCIPIOS TEÓRICOS PARA LA INTEGRACIÓN DE LENGUAJES DE PALABRAS, IMAGEN Y MOVIMIENTO EN MATERIALES MULTIMEDIA.

Número de horas	Unidad 1. CONCEPTOS FUNDAMENTALES
10	<p><i>Objetivo: El alumno identificar los principales conceptos usados en multimedia.</i></p> <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Conceptos básicos de multimedia. 1.2 Clasificación y aplicaciones de multimedia. 1.3 El lenguaje: de texto, imagen visual fija, imagen visual en movimiento y auditivo y del movimiento. 1.4 Tendencias actuales. 1.5 Principios integradores de los lenguajes.

Número de horas	Unidad 2. PROCESO PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
10	<p><i>Objetivo: El alumno describirá el proceso para elaborar materiales multimedia.</i></p> <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Análisis del problema. 2.2 Evaluación de necesidades. 2.3 Análisis del usuario final. 2.4 Diseño. 2.5 Desarrollo. 2.6 Implementación. 2.7 Evaluación.
Número de horas	Unidad 3. EL LENGUAJE DE TEXTO
10	<p><i>Objetivo: El alumno aplicará los principios teóricos de tipografía a la edición de textos.</i></p> <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Elementos tipográficos. 3.2 Principios de diseño de texto. 3.3 Software para edición de texto
Número de horas	Unidad 4. EL LENGUAJE DE IMAGEN VISUAL FIJA
17	<p><i>Objetivo: El alumno aplicará los principios teóricos del lenguaje visual y auditivo, a la edición de imágenes y sonido.</i></p> <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Elementos de la imagen. 4.2 Principios de diseño de imagen. 4.3 Software para edición de imagen fija. 4.4 Elementos del sonido. 4.5 Principios de diseño de sonido. 4.6 Software para edición de audio.

Número de horas	Unidad 5. EL LENGUAJE DE IMAGEN EN MOVIMIENTO Y LA INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS
17	<p data-bbox="383 331 1468 428"><i>Objetivo: El alumno aplicará los principios teóricos del lenguaje dinámico a la edición de animaciones y videos y de la integración de elementos en la elaboración de materiales multimedia.</i></p> <p data-bbox="383 478 480 508">Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="383 516 782 546">7.1 Elementos del movimiento. <li data-bbox="383 554 883 583">7.2 Principios de diseño de animación. <li data-bbox="383 592 821 621">7.3 Principios de diseño de video. <li data-bbox="383 625 935 655">7.4 Software para edición de animaciones. <li data-bbox="383 659 857 688">7.5 Software para edición de videos. <li data-bbox="383 693 760 722">6.1 Principios de integración. <li data-bbox="383 726 1104 756">6.2 Software para integración de elementos multimedia.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Castaño y Castaño, *Making sense of the media. A handbook of popular education techniques*, Monthly Review Press, E.U.A., 1997

Dondis, D., *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Gustavo Gili, España, 1992

Hernández, C., *Imagen y sonido*, Alhambra, México, 1996

Noyola, A., *Imágenes Sonoras. Fascículo del curso de educación para los medios*, SEP-UPN, México, 1994

Peterson, B., *Learning to see creatively*, AMPHOTO, E.U.A., 1988

Vaughan, T., *Multimedia. Making it work*, McGraw Hill, E.U.A., 2001

Wilson y Thornton, *Authorware 6*, Oxford Press, E.U.A., 2001

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Burbules y Callister, *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la Información*, Granica, España, 2001

Lee y Owens, *Multimedia-Based instructional design*, Jossey Bass Pfeiffer, E.U.A., 2000

Porter, L., *Creating the virtual classroom. Distance learning with the Internet*, Wiley Computer, E.U.A., 1997

Rabb, M., *The presentation design book. Projecting a good image with your desktop computer*, Ventana Press, E.U.A., 1997

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Introducir y exponer los temas y contenidos de las diferentes unidades, con ejemplos claros y sencillos.
- Propiciar la participación de los alumnos a través del empleo de diferentes técnicas de trabajo en grupo.
- Supervisar y guiar a los alumnos cuando los temas sean expuestos y desarrollados por ellos.
- Utilizar apoyo computacional para facilitar la aplicación de los temas.
- Emplear medios visuales o audiovisuales.
- Hacer uso de software: adobe font-o-matic, photoshop, audition, premier, macromedia flash, director y authorware.
- Fomentar en los alumnos la investigación relacionada con la materia, así como tratar temas relevantes que se encuentren en revistas especializadas o en diversas fuentes bibliográficas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Elaboración de un proyecto final de aplicación de todo el curso.
- Un trabajo de aplicación práctica de cada unidad.
- Tareas.
- Participación en clase.
- Ejercicios en clase.

PERFIL PROFESIOGRÁFICO QUE SE SUGIERE:

El profesor que impartirá el curso deberá tener el título de licenciado en Matemáticas Aplicadas y Computación, Actuario, Ingeniero o carreras afines.