



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Representación PROGRAMA DE ASIGNATURA 2019-B

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la materia:	Multimedia		1.2. Código de la materia:	I2115
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria	Teoría: 20 hrs.	Práctica: 60 hrs.	Total: 80 hrs.	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
7	Licenciatura		Curso-Taller	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Sistema especializante obligatorio
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Modas

MISIÓN:

Generar conocimiento relativo al desarrollo de la capacidad para comunicar ideas y conceptos en el campo del Arte, de la Arquitectura y del Diseño mediante la utilización de las técnicas de representación y medios de expresión como herramientas, con las cuales los profesionales fortalezcan la inteligencia humana en el ámbito visual-espacial. Promover el trabajo científico, la investigación y el intercambio académico con instituciones locales, nacionales e internacionales.

Apoyar la capacitación de docentes en los programas de licenciatura y nivel profesional medio, que se imparten en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

VISIÓN:

Desarrollar la mas alta calidad y capacidad científica-tecnológica que permita generar y aplicar conocimiento relativo a la representación grafica.

Cuenta con cuerpos académicos consolidados con docentes que poseen estudios de postgrado y reconocimientos por su ejercicio profesional, estableciendo redes de investigación locales, nacionales e internacionales para la generación y aplicación del conocimiento científico, humanístico y tecnológico, lo que ha permitido lograr su acreditación y certificación por organismos externos.

La relación entre docentes y alumnos se estrecha a través de su participación en proyectos de investigación, lo que ha permitido certificar las competencias profesionales de este Departamento, manteniendo vínculos permanentes y cercanos, actualizándose de forma permanente, utilizando para tales fines nueva tecnología en equipo de cómputo, y telecomunicaciones para el manejo de información, la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

FILOSOFÍA:

La filosofía del Departamento de Representación, se fundamenta en el compromiso social que tiene la Universidad de Guadalajara en coadyuvar la formación de profesionistas a través de la incorporación de recursos de representación y expresión aplicables al diseño, de tecnologías innovadoras y personal calificado acorde las necesidades y particularidades que la sociedad demanda.

PERFIL DEL EGRESADO:

El departamento de Representación tiene como propósito proveer al alumno de aptitudes y destrezas para aplicar conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión aplicables a los nuevos escenarios de procesos de composición y diseño.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta asignatura, el alumno adquiere los conocimientos básicos sobre el uso, planificar, crear actualizar y manejar proyectos creativos de aplicaciones WEB y presentaciones interactivas.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Ilustración vectorial para moda, Modelación de objetos digitales para moda.

PERFIL DOCENTE

Educación permanente actualizarse constantemente respecto de sus actitudes personales y de los contenidos de las materia.

Reflexión crítica sobre su papel y práctica pedagógica, asume un compromiso ético de coherencia entre lo que predica y lo que hace.

Facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Conocer: 1.- Conocerá herramientas tecnológicas propias para el desarrollo de sitios WEB profesionales y la creación de presentaciones interactivas. **Comprender:** 1.- Como se planifica y crea una interfaz de software. 2.- Métodos para el correcto desarrollo de sitios WEB y presentaciones interactivas. 3.- Las características esenciales para la creación de fotogramas, animaciones en dos dimensiones (2D), movimientos y transiciones entre escenas. 4.- Creación de elementos de navegación, inserción de sonido y comportamientos básicos de acciones interactivas. 5.- Tecnologías para el desarrollo de sitios WEB. 6.- Tecnologías para el desarrollo de presentaciones interactivas. 7.- Conceptos como la usabilidad y el diseño se sistemas interactivos. **Manejar:** 1.- Un conjunto de herramientas del software de la compañía Macromedia, las cuales incluyen Dreamweave, Fireworks, Flash. 2.- Tecnologías como HTML CSS, JavaScript y ActionScript.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Saberes teóricos:

1 Intelectual: 1.- Analizar y aplicar los conocimientos de las herramientas y tecnologías adquiridos. 2.- Habilidad para la creación de animaciones y páginas WEB. 3.- Destreza en planificación de interfaces de usuario final. **Humano** 1.- Comprender que la usabilidad mejora la interacción humana con las computadoras, 2.- Utilizar de manera correcta el equipo, para así sacar máximo provecho a los recursos existentes. **Social** 1.- Aprender a trabajar en equipo e individualmente, lo que ayudara al desarrollo interpersonal. 2.- Lograr mediante charlas, la obtención de requisitos para lograr planificar un sistema interactivo. **Profesional** 1.- Lograr una excelente clasificación de las herramientas y tecnologías existentes, lo cual hace que sepa que herramientas y tecnologías son adecuadas para utilizarse en un determinado problema.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

Unidad Temática No. 1 Herramientas básicas: HTML básico.

Unidad Temática No. 2 Dreamweaver y Fireworks.

Unidad Temática No. 3 CSS y Javascript básico.

Unidad Temática No. 4 Flash

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Maestro: 1.- Expondrá la información y técnicas necesarias, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para la completa comprensión en la creación de sitios WEB y presentaciones interactivas. **Alumno:** 1.- Tendrá el equipo requerido (equipo de computo y software). 2.- Desarrollará el ejercicio correspondiente para que sea supervisado por el profesor. 3.- Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios y que se apoyan uno del otro.

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Presentaciones de:

COMO DISEÑAR UNA PÁGINA WEB

FIREWORKS

DREAMWEAVER Y CONCEPTOS DE HTML

CSS

HIPERENLACE

FLASH

AS2/AS3

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Calificación: 1.- Manejo de tecnologías 30%. 2.- Manejo de herramientas de software 30%. 3.- Puntualidad de entrega 20%. 4.- Entrega de producto final 20%. total 100%. **Acreditación:** asistencias mínimo el 80% y promedio de calificaciones parciales continuas. **Evaluación:** Conforme al calendario escolar.

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

1.- Dreamweaver Cs6 – ANAYA. 2.- Adobe Fireworks CS6 Classroom in a Book– ADOBE PRESS. 3.- Trucos con Adobe Flash CS6 – Alfaomega. 4.- WWW. Color –Ed. Gustavo Giti. 5.- Diseño de sistemas a interactivos. Jeff Raskin Ed. Pearson.

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Enero de 2019	ING. MANUEL MEDELES HERNÁNDEZ, LDCG. ADRIAN ANTONIO CISNEROS HERNÁNDEZ.
Fecha de revisión:	Elaborado por:
julio de 2019	