



Universidad Tecnológica de la Mixteca

Clave DGP 509394

Ingeniería en Diseño

PROGRAMA DE ESTUDIOS

NOMBRE DE LA ASIGNATURA		
Multimedios Digitales		

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
Decimo Semestre	035102	85

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Integrar los conceptos de multimedios, aplicando las herramientas de software para desarrollar los proyectos por medio de modelos bidimensionales y poligonales optimizados a espacios virtuales de uso publicitario.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. Fundamentos del diseño multimedia

- 1.1 Multimedios
- 1.2 Hipermedia
- 1.3 Entorno virtual
- 1.4 Definición y delimitaciones de un proyecto multimedia
 - 1.4.1 Coproducción, producción de un audiovisual
 - 1.4.2 Guion técnico
 - 1.4.3 Storyboard
 - 1.4.4 Formatos extensiones de audio y video y codecs
- 1.5 Aplicación y manejo de software especializado
- 1.6 Timeline (línea de tiempo)
- 1.7 Composición y animación en software
 - 1.7.1 Corrección de color
 - 1.7.2 Máscaras
 - 1.7.3 Herramienta de cromas
- 1.8 Efectos
 - 1.8.1 Tipo de filtros y su uso
- 1.9 Capas de animación en 3D

2. Entornos virtuales.

- 2.1 La interface presentación de programas de modelado 3D
- 2.2 Edición y desarrollo de un proyecto
- 2.3 Entorno de trabajo
- 2.4 Integración multimedia (Renders)
 - 2.5.1 Ajuste de capas y efectos
 - 2.5.2 Capas 3D / luces y cámaras
 - 2.5.3 Orientación y rotación
 - 2.5.4 Sombras
- 2.6 Animación

3. Integración de audio.

- 3.1 Unificación limpieza de audio (postcats y mezclas)
- 3.2 Extensiones y canales
- 3.3 Calidad y resolución
- 3.4 Modo de salida. Destino.
- 3.5 Presentación de proyecto

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Estudio diario y asignación de trabajo extra-clase a los estudiantes, exposición del maestro con participación de los estudiantes y búsqueda de información en diferentes fuentes.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Al iniciar el curso el profesor indicará a los alumnos el procedimiento de evaluación que deberá seguir los siguientes lineamientos:

1. Asistencia mínima del 85% a las sesiones de clase.
2. Realización de 3 exámenes parciales (50% de la calificación semestral), y un examen ordinario (50% de la calificación semestral).

Las evaluaciones pueden ser escritas, orales y prácticas; éstas últimas, asociadas a la ejecución exitosa de programas relacionados a temas del curso. Es responsabilidad del profesor asignar la ponderación a cada examen aplicado durante el curso, así como considerar el trabajo extra-clase, la participación durante las sesiones del curso y la asistencia a las asesorías. Se recomienda el resguardo de cualquier documento considerado para la evaluación.

Todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán sumar el 100% de la calificación.

BIBLIOGRAFÍA (TIPO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL Y AÑO)

Básica

1. Prieto Castillo Daniel. *Retórica y manipulación masiva*. Editorial Coyoacán. México. (2004).
2. Tostado Span Verónica. *Manual de Producción de Video*. Editorial Alhambra Mexicana. México. (1995).
3. Aranda Juárez, Daniel; Sánchez Navarro, Jordi. *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. UOCpres, España, 2014.
4. Costa Sánchez, Carmen; Piñeiro Otero, Teresa. *Estrategias de comunicación multimedia*. UOC (Universitat Oberta de Catalunya) España, 2014.

De Consulta

1. **Blokdijk Gerard**. Multimedia Design - Simple Steps to Win, Insights and Opportunities for Maxing Out Success. Ed. Complete Publishing. 2015.
2. **Perles García, Juan Luis**. *Publicación de productos editoriales multimedia*. Editorial IC

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

El docente debe tener el perfil de licenciatura en artes visuales, artes plásticas o diseño gráfico, con el posgrado de Maestría en Diseño o producción de medios audiovisuales, preferentemente doctorado en artes gráficas o visuales, y con la experiencia mínima como docente es de un 1 año.

Vo.Bo.

I.D. Eruvid Cortés Camacho
Jefe de Carrera

Autorizó

Dr. Agustín Santiago Alvarado
Vice-Rector Académico