

FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
ACI131-Introducción a la Multimedia
Período: 2018-1

1. Identificación.-

Número de sesiones: 32

Número total de horas de aprendizaje: 80 (32 presenciales + 48h de trabajo autónomo)

Créditos – malla actual: 3

Profesor: Juan José León Guerrero

Correo electrónico del docente (Office365): juan.leon@udla.edu.ec

Director: Marco Antonio Galarza Castillo

Campus: Queri

Pre-requisito: N/A

Co-requisito: N/A

Co-requisito:

Paralelo: 70

2. Descripción del curso.

Multimedia es una asignatura básica específica de profesionalización, en la que se estudian los procesos, técnicas de digitalización, edición de texto, sonido, imágenes y video (elementos de multimedia). El análisis de formatos de archivos de cada uno de los elementos de multimedia pretende crear las competencias necesarias del futuro profesional para que seleccione el más adecuado, de acuerdo a sus necesidades de trabajo así como también las herramientas de actualidad necesarias para la integración de varios medios multimedia, para el desarrollo de aplicaciones interactivas tradicionales en la web y web 2.0.

3. Resultados de aprendizaje (RdA) del curso

1. Identifica herramientas y componentes necesarios para elaboración de composiciones gráficas digitales.
2. Identifica las técnicas y herramientas prácticas para la producción de audio, video y aplicaciones multimedia.

4. Sistema de evaluación.-

De acuerdo con el Modelo Educativo de la UDLA la evaluación busca evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje institucionales, de cada carrera y de cada asignatura, a través de mecanismos de evaluación (MdE). Por lo tanto, la evaluación debe ser

continua, formativa y sumativa. La UDLA estipula la siguiente distribución porcentual para los reportes de evaluaciones previstas en cada semestre de acuerdo con el calendario académico:

Reporte de progreso 1: (5 semanas) 25%

- a. **Actividades en Clase (10%), Ejercicios en clase y planteo de casos:**
El profesor planteará casos de estudio reales y la solución de los mismos y el estudiante deberá participar para llegar a la solución más adecuada del caso.
- b. **Actividades Autónomas (5%): Ejercicios de práctica.**
Cada semana el alumno deberá resolver ejercicios propuestos en el aula virtual.
- c. **Evaluación continua (10%): Evaluación práctica:**
El estudiante deberá rendir una prueba práctica de conocimientos y desarrollar una aplicación planteada por el profesor.

Reporte de progreso 2: (5 semanas) 35%

- a. **Evaluación continua (10%): Avances Proyecto Web:**
Cada semana el alumno presentará un avance de un proyecto web con diseño personalizado.
- b. **Actividades Autónomas (15%): Ejercicios de práctica.**
Cada semana el estudiante deberá resolver ejercicios prácticos (Html5 y css,) planteados por el profesor y tendrá la ayuda requerida haciendo uso del Aula Virtual
- c. **Actividades en Clase (10%): Prácticas y casos planteados en Clase:**
El profesor planteará casos reales de solución de casos de estudio y la solución de los mismos y el estudiante deberá participar para llegar a la solución más adecuada del caso.

Progreso 3: (6 semanas) 40%

- a. **Evaluación continua (20%): Avances Proyecto Web:**
Cada semana el alumno presentará un avance de un proyecto web con diseño personalizado.
- b. **Actividades Autónomas (10%): Ejercicios de práctica.**
Cada semana el estudiante deberá resolver ejercicios prácticos (Html5, css3 y js) planteados por el profesor y tendrá la ayuda requerida haciendo uso del Aula Virtual
- c. **Actividades en Clase (10%): Prácticas y casos planteados en Clase:**
El profesor planteará casos reales de solución de casos de estudio y la solución de los mismos y el estudiante deberá participar para llegar a la solución más adecuada del caso

5. Sistema de evaluación.-

Al finalizar el curso habrá un examen de recuperación para los estudiantes que, habiendo cumplido con más del 80% de asistencia presencial a clases, deseen reemplazar la nota de una evaluación anterior (el de mayor peso dentro de los componentes). Este examen debe integrar todos los conocimientos estudiados durante el periodo académico, por lo que será de alta exigencia y el estudiante necesitará prepararse con rigurosidad. La nota de este examen reemplazará a la evaluación que sustituye. Recordar que, para rendir el EXAMEN DE RECUPERACIÓN, es requisito que el estudiante haya asistido por lo menos al 80% del total de las sesiones programadas de la materia. No se podrá sustituir la nota de un examen previo en el que el estudiante haya sido sancionado por una falta grave, como copia o deshonestidad académica.

6. Metodología del curso y de mecanismos de evaluación.-

De acuerdo al modelo educativo de la UDLA, la metodología que se utilizará durante todo el curso, debe estar centrada principalmente en el estudiante (aprendizaje), con enfoque constructivista a través de la participación constante, el trabajo cooperativo y la permanente vinculación entre la teoría y la práctica.

Los temas tratados en cada clase contarán con la participación activa del estudiante y la asistencia del docente a través de la socialización de los sílabos por resultados de aprendizaje, clases magistrales, ejercicios en clase y talleres que evidencien el trabajo colaborativo de los estudiantes, los mismos que serán reforzados con lecturas y cuestionarios de documentos pertinentes a cada unidad temática.

6.1. Escenario de aprendizaje presencial.

En este curso realizaremos:

Instrucción directa: a través de mostrar una secuencia de pasos para resolver ejercicios prácticos.

Ejercicios en clases: Trabajos de armado de composiciones digitales. El estudiante deberá completar los ejercicios provistos en clase

Discusión de casos y participación alumnos: Se mostrará casos reales a alumnos y los alumnos deberán participar para llegar a la óptima solución de los mismos.

6.2. Escenario de aprendizaje virtual.

En este curso realizaremos:

Portafolio de la clase subiendo los ejercicios completados en clase y deberes. De igual manera se publicarán las respuestas a lecturas y videos.

Foros y discusiones: Se presentarán casos y temas de desarrollo para discutir con los alumnos la mejor solución de los mismos.

Al final del semestre los alumnos realizarán un proyecto web aplicando todos los conocimientos adquiridos durante el semestre.

6.3. Escenario de aprendizaje virtual.

Portafolio de ejercicios: El estudiante practica los conocimientos y destrezas adquiridos. Todos los trabajos formarán parte del portafolio de ejercicios.

Proyecto Web Final: El estudiante deberá presentar un proyecto web completo y funcional terminando el semestre.

7. Planificación alineada a los RdA

Planificación	Fechas	RdA 1	RdA 2
Primer Parcial			
Unidad 1 1. Desarrollo y aplicación composiciones digitales con Adobe Photoshop 1.1. Entorno de trabajo 1.2. Manejo de Capaz y Herramientas de selección 1.3 Creación de composiciones 1.4 Manejo de iluminación 1.5 Exportación y formatos de exportación 2. Graficos Vectoriales con Adobe Illustrator 2.1 Entorno de trabajo 2.2 Manejo de capaz 2.3 Manejor de brochas y colorización 2.4 Composición Vectorial 2.5 exportación y formatos 3 Teoría del Color	Semanas 1-5	X	
Lecturas			
Faulkner A., Chavez C. (2016) Adobe Photoshop CC Classroom in a Book USA (PP – 40-65) Rose D. (2015) Responsive Web Design with Adobe Photoshop. (PP 33-48)		X	
Actividades			
1. (P) Resolución de problemas: “Composición digital Photoshop & Illustrator” 2. (A) Portafolio de ejercicios aula virtual: Resolución de ejercicios.		X	

3. (P) Presentación por parte del docente del tema: "Experience Design and User Experience"			
4. (P) Resolución de problemas: "Ejercicios Tipo Prueba"			
Evaluaciones			
1. Portafolio de ejercicios aula virtual: Resolución de ejercicios		X	
2. Prácticas en clases			
3. Aplicación de Evaluación			
Segundo Parcial			
<p>Unidad 2</p> <p>4. Html5 & Css</p> <p>2.1. Document Object Model (DOM)</p> <p>2.2 Elementos bases de Html</p> <p>2.3 Elementos de armado Headers , Listas, links</p> <p>2.4 Introducción a Css</p> <p>2.5 Html y Css para armado web</p> <p>2.6 Html5 & C33 Nuevos elementos</p> <p>5 . Armado Web</p> <p>2.2.1 Herramientas para armado web Pixel Perfect</p> <p>2.2.2 Armado web</p> <p>2.2.3 Responsive Design</p> <p>2.2.3 Frameworks para responsive design (Bootstrap)</p>	Semanas 6-10		X
Lecturas			
Carey P. (2017) New Perspectives HTML5 and CSS3 (PP – 50 -170)			
Rose D. (2015) Responsive Web Design with Adobe Photoshop. (PP 79-105)		X	X
Actividades			
1. (A) Presentación semanal avance Proyecto Sitio Web			
2. (P) Resolución de problemas: "Armado Web HTML y css"			
3. (A) Portafolio de ejercicios aula virtual: Resolución de ejercicios.			
4. (P) Presentación por parte del docente del tema: "Responsive Desing"		X	X
5. (P) Resolución de problemas: "Ejercicios Tipo Prueba"			
Evaluaciones			
1. Evaluación avance del proyecto proyecto Web			
2. Prácticas en clase Armado Web			
3. Participación en casos de estudio en foros aula virtual		X	X
4. Aplicación de Evaluación Presentación proyecto web			
Tercer Parcial			
Unidad 3	Semanas 11-16	X	X

3..1 Herramientas multimedia Adobe Premiere para edición de video Adobe media encoder para manejo de compresión de video y audio Adobe Animate CC animaciones Html5			
Lecturas			
		X	x
Actividades			
1. (P) Taller guiado de manejo CMS: "Edición de Video" 2. (P) Taller guiado de manejo CMS: "Formatos de compresión de Audio y Video" 3. (P) Taller guiado de manejo CMS: "Creación animaciones con adobe animate cc" 4. A) Portafolio de ejercicios aula virtual: Resolución de ejercicios		X	X
Evaluaciones			
1. Integración elementos multimedia a proyecto web 2. Prácticas en clase edición de audio y video 3. Prácticas en clase edición de exportación de video 4. Prácticas en clase edición de animación con adobe animate cc 5. Aplicación de Evaluación Presentación integración con servicio web		X	X

8. Normas y Procedimientos de clase.

- Cualquier caso que esté en contra de la honestidad académica será reportado a las autoridades de la universidad.
- No se recibirán trabajos atrasados.
- Trabajos que se entreguen fuera de los plazos establecidos tendrán una penalización.
- En el caso de inasistencia, es responsabilidad del estudiante igualarse en la implementación de los programas que se realicen en clase.
- En general, me preocupa más su competencia, su curiosidad, su cuidado, su facultad crítica y su ética. Cosas que no son se miden cuantitativamente, pero que son valoradas de igual o mayor forma.

9. Referencias bibliográficas.

Principales:

- Wood, B. (2017). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. USA: Adobe Press.
- Carey, P. (2017). New Perspectives HTML5 and CSS3. USA: Cengage Learning

Secundarios:

- Frain, B.(2015) Responsive Web Design with HTML5 and CSS3 - Second Edition 2nd USA: Pack Publishing

- Faulkner A., Chavez C. (2016) Adobe Photoshop CC Classroom in a Book USA: Adobe Press.
- Jago, M. (2017) Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book USA: Adobe Press
- Rose, D. (2016) Responsive Web Design with Adobe Photoshop. USA: Adobe Press.

10. Perfil del docente

Nombre del docente: Juan José León

2004 Ingeniero de Sistemas y Computación. Mención Cum Laude. Universidad de las Américas

2008 Master en Ciencias. Especialización en Ingeniería en Medios Numéricos – Escuela Superior de Ingenieros y Electrónicos de París. ESIEE.

Ingeniero, programador, emprendedor, director de proyectos e investigador, dedicado a explorar nuevas tecnologías y formas de desarrollar aplicaciones a través de la web, móviles e interfaces multimedia.

Docente Universitario Udla 15 años

Ceo y Cofundador de la empresa Mindsoft 13 años

Technical trainer Verndale. 2016 - Presente

Contacto

email: juan.leon@udla.edu.ec