

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

En este curso se estudian los sistemas de información que utilizan diversos tipos de representación para la información. Tradicionalmente solo se utilizaba texto, sin embargo, con los avances de la alta tecnología digital, actualmente es posible incorporar gráficos, música o video en el software. Este curso requiere que el estudiante haya recibido cursos de sistemas operativos, y sistemas computacionales para que esté familiarizado con el funcionamiento de bajo nivel de un computador.

OBJETIVOS

1. *Comprender los principios fundamentales de los medios electrónicos.*
2. *Analizar el potencial de las diversas plataformas de computadoras para multimedia.*
3. *Analizar como los computadores mediante las diferentes herramientas manipulan y presentan gráficos e imágenes, así como los conceptos básicos del diseño de gráficos.*

4. CONTENIDO DEL CURSO

INTRODUCCIÓN

- a. ¿Qué es multimedia?
- b. Definición de los conceptos de programación multimedia e hipermedia.
- c. Revisión y aprendizaje de algunas herramientas comerciales para desarrollar multimedia:
 - i. Word
 - ii. Power Point
 - iii. Flash
 - iv. Front Page
 - v. Director
 - vi. Dreamweaver
- d. Repaso de los conceptos de programación orientada a objetos
- e. Conceptos básicos de electrónica
- f. Computadoras para multimedia
- g. Gráficos por computadora
 - i. Photo shop/ Photo Fantasy
 - ii. Visio
 - iii. Entre otros
- h. Audio por computadora
 - i. Herramientas de tratamiento y proceso de audio
- i. Video por computadora
 - i. Herramientas de tratamiento y proceso de video
- j. Tecnología de almacenamiento multimedia
- k. Diseño de interfaces
 - i. Diseño gráfico
 - ii. Diseño de color
 - iii. Diseño del guión
- l. Animación
 - i. Diseño de fotografía
 - ii. Diseño de video
- m. Elementos de producción
 - i. Ediciones
- n. Sitio WEB en Internet
 - i. Introducción
 - ii. Direcciones
 - iii. Hardware
 - iv. Software
 - v. Recomendaciones
- o. Introducción al lenguaje JAVA para desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas.
- p. Aplicaciones de los desarrollos multimedia
- q. Costos

Distribución semanal propuesta (cronograma):

Semana 1:

- Carta al estudiante, Introducción al curso.

Semana 2:

- ¿Qué es multimedia?
- Definición de los conceptos de programación multimedia e hipermedia.
- Revisión y aprendizaje de algunas herramientas comerciales para desarrollar multimedia

Semana 3:

- Repaso de los conceptos de programación orientada a objetos
- Conceptos básicos de electrónica
- Computadoras para multimedia
- Exposiciones de herramientas multimedia

Semana 4:

- Gráficos por computadora
- Photo shop / (similares)
- Exposiciones de herramientas multimedia
- Entre otros

Semana 5:

- Audio por computadora
- Herramientas de tratamiento y proceso de audio
- Exposiciones de herramientas multimedia

Semana 6:

- Video por computadora
- Herramientas de tratamiento y proceso de video (Charlas dirigidas)

Semana 7:

- Diseño de interfaces
- Diseño gráfico
- Diseño de color
- Diseño del guión

Semana 8:

- Examen parcial

Semana 9:

- Animación
- Diseño de fotografía
- Diseño de video

Semana 10 y 11:

- Elementos de producción
- Ediciones

Semana 12, 13 14:

- Sitio WEB en Internet y aplicaciones multimedia (Charlas guiadas por el profesor)

- Introducción
- Direcciones
- Hardware
- Software
- Recomendaciones
- Introducción al lenguaje JAVA para desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas.
- Aplicaciones de los desarrollos multimedios

Semana 15 y 16:

- Presentaciones de proyectos finales

Metodología

El curso consta de 5 horas de lección tanto y en su mayoría es un curso práctico donde el profesor deberá introducir a los estudiantes a cada tema, además de aportar ejercicios y lecturas para reforzar cada tema.

En este curso los estudiantes debe buscar una empresa en la cual desarrolla un proyecto multimedia y un sitio WEB.

Evaluación

1 Exposición de herramientas comerciales	(10%)
- Manual de uso	5%
- Dominio del software	5%
1 Exposición de aplicaciones	(10%)
1 Examen parcial	(15%)
1 Proyecto de página WEB	(20%)
- Avances	10%
- Presentación final	10%
1 Proyecto Multimedia	(25%)
- Avances	10%
- Presentación final	15%
Tareas y Pruebas Cortas	(20%)
TOTAL	100%

Atención a estudiantes (consulta)

- Martes de de 13 pm a 15 pm.
- Jueves de 10:30 a 12:30 md

Bibliografía

- Manuales de paquetes comerciales.
- Winn L. Rosh. Todo sobre multimedia. Pearson Educación, 1996
- Multimedia: Making it work. Mc Graw hill. 1998
- Todo sobre JAVA. Pearson Educación.
- Material obtenido de la WEB.
- Material suministrado por el profesor.