



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Programa de Estudio por Competencias

I. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Espacio académico : Facultad de Ciencias Políticas y Sociales								
Programa educativo: Lic. en Comunicación						Área de docencia: Acentuación en Comunicación Audiovisual		
Aprobación de los H.H. Consejos Académico 428 y 476 de Gobierno Actualización aprobada por los H.H. Consejos 500 Académico y 552 de Gobierno			Fecha de elaboración: 24 de agosto 2006			Programa elaborado por: Lic. Daniel Vallejo Garduño Dr. Jaime Enrique Cornelio Chaparro Lic. Luis Alberto Martínez Ayala Actualizado por: Dr. Jaime Enrique Cornelio Chaparro Lic. Luis Alberto Martínez Ayala Mtra. Adriana Esthela Garduño Sánchez.		
			Fecha de Actualización: 30 septiembre 2009					
Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Planeación, Producción y Dirección de Multimedia						Fecha de elaboración: 17 de Julio de 2006 Fecha de actualización: 12 de septiembre 2009		
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de Formación	Modalidad
L42945	4	0	4	8	Curso	Acentuación	Integral	Presencial
Prerrequisitos: Haber cursado la UA Lenguaje y Discurso Audiovisual		Unidad de Aprendizaje Antecedente: Diseño gráfico, Diseño Editorial.			Unidad de Aprendizaje Consecuente: Realización de Audio y Realización de Audiovisual.			
Programas académicos en los que se imparte: Licenciatura en Comunicación								



II. PRESENTACIÓN

Uno de los conceptos claves que han aportado las tecnologías digitales ha sido el de la integración. Lo que se ha dado en llamar multimedia es la capacidad de los actuales ordenadores de trabajar con imágenes, sonidos y textos de forma simultánea.

El concepto multimedia aglutina, por tanto, a técnicas gráficas, textuales y sonoras en un solo medio. De ahí que las tecnologías multimedia abran múltiples posibilidades en los procesos de la comunicación.

Esta Unidad de Aprendizaje pretende conseguir que el alumno conozca de forma ordenada y con criterios lógicos la variedad de factores que intervienen en las Tecnologías Multimedia, explorando las posibilidades expresivas, estéticas y comunicativas del medio digital.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DEL PROFESOR	DEL ALUMNO
<p>Desarrollar íntegramente el curso. Dar a conocer a los alumnos el programa de estudios. Proporcionar a los alumnos la información necesaria de los contenidos del curso. Proporcionar a los alumnos los materiales de apoyo que se requieran. Organizar y asesorar a los equipos de trabajo. Asistir puntualmente a clase.</p>	<p>Asistir puntualmente a clase. Asistencia mínima del 80 por ciento. Participar activamente en clase. Asistir a las actividades programadas y a la presentación de trabajos de producción. Realizar los trabajos de producción en equipo y en horario extraclase. Entregar oportunamente los trabajos por escrito que establece este programa de estudios. Realizar las lecturas que establezca el profesor en el curso.</p>



IV. PROPÓSITO GENERAL

Conceptualizar y elaborar esquemas y mapas de proyectos de multimedios que tengan una estructura didáctica y que promueva el autoaprendizaje con diferentes finalidades, a partir del conocimiento de los nuevos lenguajes para medios y su articulación integral en un proyecto multimediático.

Conocer los recursos y conceptos teórico-prácticos de la producción de multimedios, la planeación y administración de proyectos y el equipo técnico, tecnológico y humano necesario para la elaboración de productos multimedia con diversas finalidades. Así mismo, aprender sobre la dirección creativa y diseño de diferentes productos multimedia, utilizando diversos recursos técnicos y tecnológicos, a partir de la planeación creativa, la visualización del guión y coordinación del personal creativo.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

2. Capacidad para comprender y distinguir el ámbito de las Ciencias Sociales y sus áreas disciplinares.

2.1 Conocer, entender y aplicar los fundamentos teóricos de las ciencias sociales, y las Humanidades con el propósito de contextualizar e identificar el fundamento científico de lo social que se traduce en el estudio y análisis de los fenómenos comunicativos.

2.2 Comprender la comunicación como un proceso que articula la emisión, circulación y recepción de mensajes en contextos específicos.

4. Capacidad para analizar los principales fenómenos sociales, culturales, económicos y políticos que inciden en el entorno regional, local, nacional e internacional desde una perspectiva que los comprenda como procesos comunicativos tanto mediáticos como no mediáticos.

4.3 Identificar las cuestiones esenciales y determinantes de un fenómeno/situación problemática y la proposición de soluciones e intervenciones adecuadas.

4.6 Capacidad de observación, análisis y previsión sobre necesidades presentes y futuras e integrar unidades productivas y de servicios para



satisfacerlas.

5. Capacidad para generar, fomentar y estimular la creatividad.

5.1 integrar procesos de intervención basados en modelos y métodos rigurosos enfocados a la solución de problemas.

5.5 Capacidad para desarrollar productos y servicios así como lograr resultados con recursos limitados.

5.6 Proponer soluciones y alternativas diversas y viables ante un problema determinado.

VI. ÁMBITOS DE DESEMPEÑO

Los medios de comunicación electrónicos (radio y TV), empresas audiovisuales y agencias publicitarias, así como en el campo de la educación para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Taller de Diseño Editorial.

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Entrenamiento



IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

X. SECUENCIA DIDÁCTICA

<p>Comprenderá el concepto de multimedia desde el punto de vista comunicativo e instrumental, e identificará los formatos de archivos más utilizados para la elaboración de productos multimedia.</p> <p>Conocerá y aplicará los distintos software que se utilizan en la elaboración de proyectos multimedia.</p> <p>Conocerá y aplicará los principios básicos para la planeación, diseño, producción y evaluación de mensajes en multimedios.</p> <p>Será capaz de dirigir proyectos estratégicos multimedia en distintos contextos educativos, desde su concepción hasta su desarrollo y puesta en marcha.</p>	<pre>graph TD; A(Tecnología digital) --> B(Software Multimedia); A --> C(Planeación y Producción de Multimedios); B --> C; C --> D(Dirección de Multimedios)</pre>
--	--



XI. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Comprenderá el concepto de multimedia desde el punto de vista comunicativo e instrumental, e identificará los formatos de archivos más utilizados para la elaboración de productos multimedia.	1. Qué es un multimedia? 2. Streaming Media 2.1 Quick Time 2.2 AVI 2.3 MPEG 2 2.4 MPEG 4	-Capacidad de análisis -Argumentación deliberativa	Crítica Reflexiva Disposición al diálogo	Honestidad Equidad Responsabilidad Tolerancia
Estrategias Didácticas Exposición temática del profesor Lectura dirigida Auto estudio		RECURSOS REQUERIDOS PC, cañón proyector Bibliografía		TIEMPO DESTINADO 14 horas lectivas 28 horas actividades extra clase Total: 42
EVIDENCIAS			PONDERACIÓN	
Productos	Criterios de desempeño			
De 6 a 12 participaciones en clase	intervención oral que demuestre conocimientos de las lecturas solicitadas (mínimo 1, máximo 2 intervenciones).		8.3% cada una para el 100%	



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA			
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Valores
Conocerá y aplicará los distintos software que se utilizan en la elaboración de proyectos multimedia.	1. Pothoshop CS 2. Ilustrador CS 3. Flash 4. Director 5. Dream Weaber 6. Motion 7. DVD Studio Pro	-Capacidad de análisis -Argumentación deliberativa	Crítica Reflexiva Disposición al diálogo	Honestidad Equidad Responsabilidad Tolerancia
Estrategias Didácticas Exposición temática del profesor Lectura dirigida Auto estudio		RECURSOS REQUERIDOS PC, cañón proyector Bibliografía		TIEMPO DESTINADO 14 horas lectivas 28 horas actividades extra clase Total: 42
EVIDENCIAS			PONDERACIÓN	
Productos	Criterios de desempeño			
Elaboración de 1 producto utilizando el software: Pothoshop CS Ilustrador CS	Claridad en la información contenida y correcta aplicación de los recursos y herramientas que ofrece el software.		14.2% cada uno para el 100%	



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Flash Director Dream Weaver Motion DVD Studio Pro		
---	--	--

UNIDAD DE COMPETENCIA III	EVIDENCIAS	ELEMENTOS DE COMPETENCIA	PONDERACIÓN
Productos	Criterios de desempeño	Habilidades	Valores
Conocerá y aplicará los principios básicos para la planeación, diseño, producción y evaluación de mensajes en multimedios.	1. Administración de Proyectos 1.1 Recursos Humanos 1.2 Recursos Financieros 1.3 Recursos Tecnológicos 1.4 Recursos Materiales 1.5 Proyecto y Presupuesto 1.6 Derechos de Autor	-Comprensión -Diferenciación de conceptos	Reflexiva Creativa Colaborativa Respeto Responsabilidad Honestidad Tolerancia
Estrategias Didácticas Exposición temática del profesor Lectura dirigida Auto estudio		RECURSOS REQUERIDOS PC, cañón proyector Bibliografía	TIEMPO DESTINADO 14 horas lectivas 28 horas actividades extra clase Total: 42



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



EVIDENCIAS		
PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
Elaboración de dos proyectos multimedia con sus respectivos presupuestos	Intervención oral que demuestre conocimientos para la planeación, diseño, producción y presupuestación de productos multimedia.	50% cada uno para el 100%

UNIDAD DE COMPETENCIA IV	EVIDENCIAS	ELEMENTOS DE COMPETENCIA	PONDERACIÓN
Productos	Conocimientos de desempeño	Habilidades	Actitudes Valores
	1. Narrativa Multimedia	-Investigación	Respeto
Será capaz de dirigir proyectos	2. Diseño de	-Redacción	Responsabilidad
estratégicos multimedia en distintos contextos educativos, desde su concepción hasta su desarrollo y puesta en marcha.	3. Visualización	-Síntesis	Honestidad
	4. Escaleta y Guión	Discriminación	Tolerancia
	5. Diseño Visual y Sonoro	-Ordenación	
	6. Integración		
Estrategias Didácticas Exposición temática del profesor Lectura dirigida Auto estudio		RECURSOS REQUERIDOS PC, cañón proyector Bibliografía	TIEMPO DESTINADO 14 horas lectivas 28 horas actividades extra clase Total: 42



PRODUCTOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
Elaboración de una maqueta de página web Elaboración de un DVD ROOM	Intervención oral y manual que demuestre conocimientos para dirigir proyectos multimedia.	50%
Elaboración de un DVD ROOM	Intervención oral y manual que demuestre conocimientos para dirigir proyectos multimedia.	50%

XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

CADA UNIDAD DE COMPETENCIA TENDRÁ EL VALOR SIGUIENTE			
UNIDAD DE COMPETENCIA	PRODUCTO	PORCENTAJE	TOTAL
UNO Comprenderá el concepto de multimedia desde el punto de vista comunicativo e instrumental, e identificará los formatos de archivos más utilizados para la elaboración de productos multimedia.	De 6 a 12 participaciones en clase	8.3% C/U	25%
DOS	Elaboración de 1 producto utilizando el software:	14:2% C/U	25%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Conocerá y aplicará los distintos software que se utilizan en la elaboración de proyectos multimedia.	Pothoshop CS Ilustrador CS Flash Director Dream Weaber Motion DVD Studio Pro		
TRES Conocerá y aplicará los principios básicos para la planeación, diseño, producción y evaluación de mensajes en multimedios.	Elaboración de dos proyectos multimedia con sus respectivos presupuestos	50% C/U	25%
CUATRO Será capaz de dirigir proyectos estratégicos multimedia en distintos contextos educativos, desde su concepción hasta su desarrollo y puesta en marcha.	Elaboración de una maqueta de página web Elaboración de un DVD ROOM	50%	12.5%
	Elaboración de un DVD ROOM	50%	12.5%
			100%



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Para acreditar la Unidad de aprendizaje el alumno deberá: (el profesor debe contemplar lo que considere pertinente)

- Cubrir el 80% de asistencia
- Presentar todos los trabajos solicitados a lo largo del curso.
- Entregar el diseño de investigación final

XIII. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

TÍTULO	UNIDAD DE COMPETENCIA	CLASIFICACIÓN
Manovich Lev. El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Ed. Paidós. España 2005.	1	<u>P96. T42 M325</u>
Salvador Neus Arquesi. Aprender Comunicación Digital. Ed. Paidós. España 2005	1	TK5103.7 A74
Grigore Burdea. Tecnologías de la realidad virtual. Ed. Paidós. España 2005	1	<u>QA76.9.H85 B87 2003</u>
Compresión de audio y video, Cliff Wootton, Ed. Anaya, España, 2006	1	<u>TK6680.5 W368</u>
www.aulafacil.com	1	internet
www.agapea.com	2	Internet
www.anayamultimedia.com	2	internet
Ellen J. Langer. La creatividad conciente. Ed. Paidós. España 2005	3	
Aprender a trabajar en equipo. Ed. Paidós. España 2005	3	<u>HD66 M383 2005</u>
Jhon Whitmore. Coaching. Ed. Paidós. España 2005	3	
www.educared.net	3	internet
www.educared.net	4	internet

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

McFarland, David Sawyer. (2009). Dreamweaver CS4. Madrid. Anaya Multimedia.



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Gutián, Tonino. (2008). El guionista no es el asesino: cómo y por qué escribir guiones para programas de plató de TV. Barcelona. Gedisa

Seegmiller, Don (2008) Diseño y realización de personajes con Photoshop. Madrid. Anaya Multimedia.