



**UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE LICENCIATURA**  
**PRAXIS MES XXI**

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: DESARROLLO MULTIMEDIA

FECHA DE ELABORACIÓN: ENERO 2005

ÁREA DEL PLAN DE ESTUDIOS: AS ( ) AC ( ) APOBL ( ) APOPT ( x )  
ASIGNATURA INTEGRADORA ( )

CLAVE: 532820

ASIGNATURA ANTECEDENTE: NINGUNA  
CLAVE NOMBRE

HORAS DE APRENDIZAJE A LA SEMANA		
CON DOCENTE	INDEPENDIENTES	TOTAL
3	3	6

CRÉDITOS: 5.6

TOTAL DE HORAS – CLASE POR ASIGNATURA: 90

**OBJETIVO GENERAL**

El estudiante aplicará sus conocimientos de comercio electrónico en el desarrollo de sitios WEB.

**ÍNDICE DE UNIDADES**

1. Edición de imágenes basadas en pixeles
2. Edición de imágenes basadas en vectores
3. Animación

**NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:**

1. Edición de imágenes basadas en píxeles.

**HORAS: 15****OBJETIVO DE LA UNIDAD:**

El estudiante identificará la herramienta de edición de imágenes basadas en píxeles; con el fin de utilizarlas en el desarrollo multimedia.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipos de imágenes               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Basadas en píxeles</li> <li>b. Basadas en vectores</li> </ol> </li> <li>2. Formatos de imágenes               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. JPEG</li> <li>b. GIF</li> <li>c. TIF</li> <li>d. PSD</li> <li>e. AI</li> </ol> </li> <li>3. Modos               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. RGB</li> <li>b. CMYK</li> <li>c. LAB</li> </ol> </li> <li>4. Aplicación de edición de imágenes basadas en píxeles               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Crear la imagen</li> <li>b. Herramientas de la aplicación</li> <li>c. Filtros</li> <li>d. Modificación de imágenes                   <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Duotonos</li> <li>ii. Escala de grises</li> <li>iii. Bitmap</li> <li>iv. Otros</li> </ol> </li> <li>e. Filtros</li> <li>f. Ajustes a la imagen                   <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Tamaño</li> <li>ii. Escalas</li> <li>iii. Rotar</li> </ol> </li> <li>g. Otros menús de la aplicación</li> </ol> </li> </ol>	<p>Exposición del docente en clase, sobre los conceptos</p> <p>Exposición de casos para identificar los conceptos.</p> <p>Explicación de cada uno de las aplicaciones de las herramientas computacionales.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exposición del profesor en clase de cada uno de los menús de la aplicación</li> <li>2. Bajar fotos de internet y modificarlas de acuerdo a los temas vistos en clase</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Seleccionar una empresa para el desarrollo de su sitio WEB</li> <li>. Crear la base de imágenes para el sitio WEB</li> </ul>

<b>ESCENARIOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE</b>
Aula o sala de cómputo.	Elaboración y presentación de un ejemplo de cada caso.	Diversos manuales de software ctual.

**NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:**HORAS: 15**2. Edición de imágenes basadas en vectores****OBJETIVO DE LA UNIDAD:**

El estudiante identificará la herramienta de edición de imágenes basadas en vectores; con el fin de utilizarlas en el desarrollo multimedia.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1 Aplicación de edición de imágenes basadas en vectores 1.1 Crear la imagen 1.2 Herramientas de la aplicación 1.3 Filtros 1.4 Modificación de imágenes 1.4.1 Bitmap 1.4.2 Otros 1.5 Vectores 1.6 Nodos 1.7 Filtros 1.8 Ajustes a la imagen 1.8.1 Tamaño 1.8.2 Escalas 1.8.3 Rotar 1.9 Otros menús de la aplicación	Con la aplicación de las herramientas de software adecuadas, practicar construyendo paso a paso un ejemplo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Exposición del profesor en clase de cada uno de los menús de la aplicación</li> <li>· Bajar fotos de internet y modificarlas de acuerdo a los temas vistos en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Seleccionar una empresa para el desarrollo de su sitio WEB</li> <li>· Crear la base de imágenes para el sitio WEB</li> </ul>
ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE	
Sala de cómputo.	Presentación del resultado de la práctica y explicación de los diferentes pasos que se sucedieron para su elaboración.	Manuales de software con el estado del arte de la tecnología.	

<b>NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:</b> 3. Animación.		<b>HORAS:</b> <u>15</u>	
<b>OBJETIVO DE LA UNIDAD:</b> El estudiante escogerá la aplicación que le permite desarrollar páginas WEB animadas, así como la creación de animaciones.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1 Formatos de de archivos animados 2 Herramientas 3 Creación de animaciones 3.1 Íconos 3.2 Texto 3.3 Fotografías 3.4 Figuras geométricas 3.5 Máscaras 3.6 Cajas de texto 4 Creación de páginas WEB animadas 4.1 Ligas 4.2 Botones 4.3 Frames	Exposición del docente, en clase, sobre los conceptos  Desarrollo de la construcción paso a paso con varios ejemplos de la aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Exposición del profesor de los conceptos</li> <li>· Metodología de manejo de casos</li> </ul>	Identificar empresas que en su región cuentan con un sistema de CRM  Identificar la información requerida para el desarrollo de un CRM

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
Sala de computadoras conectadas a la web.	Proporcionarles la información de un ejemplo. Solicitarles la operación a realizar. Presentación del trabajo desarrollado.	Sala de cómputo. Manuales de software con el estado del arte de la tecnología.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### **BÁSICA**

Manuales del software utilizado

Prácticas de clase

### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Páginas WEB con el tema relacionado



**UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE LICENCIATURA**  
**PRAXIS MES XXI**

**ASIGNATURA:** DESARROLLO MULTIMEDIA

**CLAVE:** 532820

PERFIL DOCENTE							
NIVEL DE ESCOLARIDAD	PROFESIÓN	EXPERIENCIA PROFESIONAL			EXPERIENCIA DOCENTE		
		ÁREA	ACTIVIDADES	AÑOS	NIVEL EDUCATIVO	ASIGNATURAS	AÑOS Y/O SEMESTRES
Maestría	Ing. en sistemas Lic. En sistemas Diseño gráfico	Diseño páginas WEB	Diseño de páginas WEB	1	Licenciatura		1

**OTROS CONOCIMIENTOS DESEABLES:**

Idioma Inglés para que pueda dar la clase 100% en inglés  
 Experiencia en el uso del software utilizado