



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DELTACHIRA  
VICERECTORADO ACADÉMICO  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA

# PROGRAMA COMPUTACION GRAFICA Y MULTIMEDIA

				Especialidad: Ingeniería en Informática			
				Densidad Horaria			Pre-requisito 8206
Código	Nombre de la Asignatura	Estrategias Metodológicas	Unidades Crédito	H.T.	H.P.	T. hrs/sem.	
8305	COMPUTACION GRAFICA Y MULTIMEDIA	Ver anexo	03	2	3	5	

## INTRODUCCIÓN

El curso de computación gráfica y multimedia prepara al estudiante para ingresar al campo de trabajo en las áreas de diseño gráfico y multimedia. Los estudiantes aprenden a crear diseños efectivos que se puedan transmitir visualmente tanto en forma de textos como en los diversos ambientes de multimedia. La combinación de herramientas técnicas y resolución de problemas; con el propósito de despertar sus habilidades emprendedoras.

## **OBJETIVOS GENERALES**

Crear un CD de Multimedia: Promocional y/o educativo a una empresa, instituto u organismo.

## **DESCRIPCIÓN SINÓPTICA DE LA ASIGNATURA**

Fundamentos de planificación de un proyecto de multimedia, mapas mentales, desarrollo de contenido interactivo con efectos de multimedios utilizando gráficos, sonidos, voz, fotos, animaciones, vistas de 360°, videos y visitas virtuales.

## **METODOLOGÍA**

La metodología recomendada para dictar la materia es la siguiente:

Clases teóricas

Dinámicas de Grupo

Trabajos de Investigación

Presentaciones en clase

Los instrumentos a ser utilizados por el docente son:

Pizarrón

Proyector de opacos

Proyector de multimedia

Computadora personal

Cd's de multimedia

<b>UNIDAD I.</b> Planificación de un proyecto de multimedia y diseño del intro			
<b>OBJETIVO:</b> Al finalizar la unidad, el alumno, conocerá los aspectos fundamentales de planificación y diseño.			
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACION</b>
<p>Al finalizar la unidad el alumno estará en condiciones de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Conocer y aplicar los conceptos de planificación, mapas conceptuales y diseño en ambientes de multimedios.</li> <li>&gt; Realizar un diseño esquemático del CD.</li> <li>&gt; Elaborar un guión detallado de módulos y/o unidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Premisas del diseño.</li> <li>&gt;El flujo de Trabajo.</li> <li>&gt;Grado de Especificación.</li> <li>&gt;Mapas conceptuales.</li> <li>&gt;Software de aplicación.</li> </ul>	<p>Exposición Didáctica.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Torbellino de Ideas.</p> <p>Asistir a las secciones de Teoría preparaduría.</p> <p>Presentar y discutir los mapa conceptuales, la programación actividades y los intros propuestos</p> <p>Recurrir a la bibliografía recomendada para afianzar los Conocimientos impartidos.</p>	<p>Realización, Entrega del plan de Trabajo y el mapa Conceptual de CD</p> <p>Realización, Entrega y Presentación del Intro animado.</p> <p>Valor 30% de la Nota definitiva</p>

<b>UNIDAD II. Utilización de Elementos de Multimedia</b>			
<b>OBJETIVO:</b> Al final la unidad, el alumno analizará, definirá y maneja adecuadamente los elementos de multimedia.			
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACION</b>
<p>Al finalizar la unidad el alumno estará en condiciones de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Producir un Prototipo del CD.</li> <li>&gt; Crear Menús, Sub-menús y ayudas con Todos los elementos de Multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilización de gráficos.</li> <li>➤ Utilización de sonidos, música y voz.</li> <li>➤ Utilización de fotos.</li> <li>➤ Utilización de vistas de 360°.</li> <li>➤ Utilización de animaciones.</li> <li>➤ Utilización de videos.</li> <li>➤ Utilización de visitas virtuales.</li> <li>➤ Utilización de elementos interactivos.</li> </ul>	<p>Exposición Didáctica.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Torbellino de Ideas.</p> <p>Asistir a las secciones de teoría preparaduría.</p> <p>Presentar y discutir los mapas conceptuales, la programación de actividades y los intros propuestos</p> <p>Recurrir a la bibliografía recomendada para afianzar Conocimientos impartidos.</p>	<p>Realización Entrega y Presentación del Prototipo.</p> <p>Valor 30% de la Nota definitiva</p>

<b>UNIDAD III. LA TRANSFERENCIA DE MATERIALES AL AMBIENTE MULTIMEDIA</b>			
<b>OBJETIVO:</b> Al final la unidad, el alumno maneja adecuadamente la transferencia de materiales al ambiente de multimedia.			
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACION</b>
<p>Al finalizar la unidad el alumno estará en condiciones de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Definición del modelo final del CD.</li> <li>&gt; Transferir los materiales al ambiente de Multimedia.</li> <li>&gt; Realización de la versión final del CD.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Métodos de diseño.</li> <li>&gt;Métodos de transferencia.</li> <li>&gt;Métodos de promoción y mercadeo.</li> </ul>	<p>Exposición Didáctica.</p> <p>Participación en clase.</p> <p>Torbellino de Ideas.</p> <p>Asistir a las secciones de teoría y preparaduría.</p> <p>Presentar y discutir los mapas conceptuales, la programación de Actividades y los intros propuesta.</p> <p>Recurrir a la bibliografía recomendada para afianzar los Conocimientos impartidos.</p>	<p>Realización Entrega y Presentación final del CD</p> <p>Valor 40% de la Nota definitiva</p>

## **BIBLIOGRAFÍA**

CLARK, RUTH C. DEVELOPING TECHNICAL TRAINING: A STRUCTURED APPROACH FOR THE DEVELOPMENT OF CLASSROOM AND COMPUTER-BASED INSTRUCTIONAL MATERIALS. ADDISON-WESLEY

DICK, WALTER, AND LOU CAREY. THE SYSTEMATIC DESIGN OF INSTRUCTION.  
HARPERCOLLINS

GAGNE, ROBERT M. THE CONDITIONS OF LEARNING AND THEORY OF INSTRUCTION.  
HOLT RINEHART & WINSTON

GAGNE, ROBERT M., AND KAREN L. MEDSKER. THE CONDITIONS OF LEARNING: TRAINING APPLICATIONS  
HARCOURT BRACE

GERY, GLORIA. MAKING CBT HAPPEN: PRESCRIPTIONS FOR SUCCESSFUL IMPLEMENTATION OF COMPUTER-BASED TRAINING IN YOUR ORGANIZATION.  
GERY ASSOCIATES

HALL, BRANDON. WEB-BASED TRAINING COOKBOOK.  
JOHNWILEY&SONS

KEMP, JERROLD E., GARY R. MORRISON, AND STEVEN M. ROSS. DESIGNING EFFECTIVE INSTRUCTION  
MERRIL

KRISTOF, RAY, AND AMY SATRAN. INTERACTIVITY BY DESIGN: CREATING AND COMMUNICATING WITH NEW MEDIA.



ADOBE PRESS

LAUREL, BRENDA. THE ART OF HUMAN-COMPUTER INTERFACE DESIGN.

ADDISON-WESLEY

MCLELLAN, HILLARY, ED. SITUATED LEARNING PERSPECTIVES.

EDUCATIONAL TECHNOLOGY PUBLICATIONS

MERRIL, M. DAVID. INSTRUCTIONAL DESIGN THEORY. EDITED BY DAVID G. TWITCHELL.

EDUCATIONAL TECHNOLOGY PUBLICATIONS

NEWBY, TIMOTHY J, DONALD A. STEPICH, AND JAMES D. LEHMAN, INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY FOR TEACHING AND LEARNING: DESIGNING INSTRUCTION, INTEGRATING COMPUTERS, AND USING MEDIA

PRENTICE HALL

PORTER, LYNNTTE R., CREATING THE VIRTUAL CLASSROOM: DISTANCE LEARNING WITH THE INTERNET

JOHNWILEY & SONS, INC.

TUFTE, EDWARD. THE VISUAL DISPLAY OF QUANTITATIVE INFORMATION.

GRAPHICS PRESS