



1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA			
Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura			Clave de la UA
HIPERMEDIA			15910
Modalidad de la UA	Tipo de UA	Área de formación	Valor en créditos
PRESENCIAL	SEMINARIO	BASICA PARTICULAR	8
UA de pre-requisito	UA simultaneo	UA posteriores	
15882 PROGRAMACION	15998 INGENIERIA DE SOFTWARE 1	15909 PROGRAMACION PARA INTERNET	
Horas totales de teoría	Horas totales de práctica	Horas totales del curso	
51	17	68	
Licenciatura(s) en que se imparte		Módulo al que pertenece	
INGENIERIA INFORMATICA		MODULO 3 SISTEMAS ROBUSTOS, PARALELOS Y DISTRIBUIDOS	
Departamento		Academia a la que pertenece	
CIENCIAS COMPUTACIONALES		TECNICAS MODERNAS DE PROGRAMACION	
Elaboró		Fecha de elaboración o revisión	
MARIO JIMENEZ RODRIGUEZ		19 OCTUBRE 2018	



2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA

Presentación

HIPERMEDIA ES UN NUEVO MEDIO. ES LA SÍNTESIS DE HIPERTEXTO MULTIMEDIAL, QUE COMPARTE USOS Y CARACTERÍSTICAS TANTO DEL HIPERTEXTO COMO DEL MULTIMEDIA, MÁS UNA SERIE DE PROPIEDADES QUE LE SON PROPIAS. LA HIPERMEDIA NOS PERMITE COMUNICAR DE MANERA MÁS EFECTIVA, YA QUE AL SER RELACIONAL Y MULTIMEDIAL, PUEDE PARECERNOS MÁS CERCANA A NUESTRO MODO HABITUAL DE EXPRESIÓN Y PENSAMIENTO, Y A SU VEZ, PERMITE AL USUARIO INTERACTUAR DE MANERA MÁS RICA, SENCILLA Y "AMIGABLE". SE PODRÍA DECIR QUE LA HIPERMEDIA, AÑADE AL HIPERTEXTO Y SU FORMA DE PRESENTAR LA INFORMACIÓN DE FORMA NO SECUENCIAL (O MULTISECUENCIAL), CIERTA FACETA MULTISENSORIAL. LOS SISTEMAS HIPERMEDIA SE BASAN, PUES, EN LA SUMA DE LAS POTENCIALIDADES HIPERTEXTUALES Y MULTIMEDIÁTICAS. Y SE APLICAN, SOBRE TODO, A UN SOPORTE ABIERTO U ON LINE, CUYO MÁXIMO EXPONENTE ES LA WORLD WIDE WEB YA QUE PERMITE INTERCONECTAR E INTEGRAR, CASI SIN LÍMITES, CONJUNTOS DE INFORMACIÓN DE DIFERENTES MATERIAS EXPRESIVAS: TEXTO, IMÁGENES, SONIDOS, VÍDEOS, BASES DE DATOS, ETC. LA HIPERMEDIA SE CARACTERIZA POR SUS POSIBILIDADES INTERACTIVAS Y POR LAS POSIBILIDADES QUE OFRECE UN NUEVO MEDIO DE COMUNICACIÓN EN RED. LO QUE REALMENTE IMPULSA LA APLICACIÓN DE LA INTERACTIVIDAD PLENA EN LOS SISTEMAS MULTIMEDIÁTICOS, CONVIRTIÉNDOLOS EN HIPERMEDIÁTICOS, ES EL DESARROLLO DE LAS REDES DE COMUNICACIÓN, DE LAS TECNOLOGÍAS DE COMPRESIÓN DE DATOS Y LA APARICIÓN DE UN SERVICIO Y UNA INTERFAZ ESPECÍFICAMENTE DISEÑADA PARA LOS NUEVOS SERVICIOS Y CONTENIDOS HIPERMEDIÁTICOS, MATERIALIZADOS EN LA WEB. A LA HIPERMEDIATIVIDAD TAMBIÉN CONTRIBUYEN LA UTILIZACIÓN DE INTERFACES BASADAS EN SISTEMAS ICÓNICOS CUYOS SIGNOS SEMEJAN LOS OBJETOS REPRESENTADOS Y QUE SE PUEDEN ANIMAR, ENLAZAR Y TRANSFORMAR, Y QUE HAN CULMINADO EN EL DESARROLLO DE ENTORNOS VIRTUALES QUE INTEGRAN HIPERSENSORIALMENTE LA INFORMACIÓN

Relación con el perfil

Modular

EL ESTUDIANTE EN INFORMÁTICA RECONOCE QUE LOS SISTEMAS ROBUSTOS, PARALELOS Y DISTRIBUIDOS SON MÁS PODEROSOS QUE LOS SISTEMAS TÍPICOS. IMPLEMENTA SISTEMAS CON CAPACIDADES DE PROCESAMIENTO MAYOR CON COSTOS MENORES QUE COMPARTAN RECURSOS TANTO DE HARDWARE COMO DE SOFTWARE DE UNA FORMA TRANSPARENTE Y SEGURA PARA EL USUARIO.

De egreso

ADMINISTRAR PROYECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE;

Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura

Transversales

EL ALUMNO REALIZARA TRABAJO COLABORATIVO DE INVESTIGACIÓN.

Genéricas

EL ESTUDIANTE DISEÑA UN RECURSO DIGITAL BASADO EN ELEMENTOS DE HIPERMEDIA CON BASE EN HERRAMIENTAS DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE MANERA CREATIVA.

Profesionales

EL ESTUDIANTE EMPLEA HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES EN LA DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS Y DISEÑO DE ANIMACIONES O EDICIONES DE VIDEO O AUDIO

Saberes involucrados en la UA o Asignatura



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<ul style="list-style-type: none">• QUÉS EL HIPERMEDIA• CARACTERSTICAS DE LA HIPERMEDIA• QUÉ ES HIPERTEXTO• QUE ES UN HIPERVINCULO?• FORMATOS DE VIDEO• FORMATOS DE AUDIO PROGRAMAS PARA EDITAR VIDEOS• PROGRAMAS PARA EDITAR AUDIO• PROGRAMAS PARA CREAR 3D?• PROGRAMAS PARA CREAR HIPERMEDIA?	<ul style="list-style-type: none">• USO DE METODOLOGIAS PARA GENERAR INTERACCION• DISEÑO DE ANIMACIONES• EDICIONES DE VIDEO• EDICIONES DE AUDIO• USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS PARA GENERAR HIPERMEDIA• DISEÑO DE ANIMACIONES SENCILLAS.• DISEÑO DE CD'S INTERACTIVOS	<ul style="list-style-type: none">• ACTITUD PARTICIPATIVA CON SUS COMPAÑEROS• ACTITUD COLABORATIVA CON SUS COMPAÑEROS• CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DE HIPERMEDIA• CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DE INTERACTIVIDAD• RESPONISABILIDAD EN LA ENTREGA DE TTRABAJOS Y TAREAS

Producto Integrador Final de la UA o Asignatura

Título del Producto: VIDEO FINAL

Objetivo: EL ESTUDIANTE APLICA EL USO DE METODOLOGIAS EN LA PRODUCCIÓN DE UN VIDEO A TRAVEZDE DISTINOS PROGRAMAS DE ANIMACION Y EDICIÓN,DE FORMA CREATIVA

Descripción: Las caractersticas del video serán:

- VIDEO CON UNA DURACION DE MINIMO 2 MINUTOS
- APARICION DE UN PERSONAJE EN 3D
- APARICION DE EL ALUMNO EN EL VIDEO
- QUE NO PESE MÁS 500 MEGAS
- DEBERA ENTREGARSE EN FORMATOS MPEG O AVI



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

3. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LOS CONTENIDOS DE LA UA O ASIGNATURA



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA



4. SECUENCIA DEL CURSO POR UNIDADES TEMÁTICAS

Unidad temática 1: **Que es la hipermedia**

Objetivo de la unidad temática: Conocer que es y como se hace hipermedia

Introducción En esta unidad tematica, se introducen a la idea basica de que es hipermedia, asi como lo programas que se usan para crear



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

hipemredia. Ademas de ver los conceptos basico de la que es la hipermedia y que la forman.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> • Que es la hipermedia • Programas para hacer hipermedia • Programas para editar video • Programas para editar audia • Programas para crear contenido 3d 	<ul style="list-style-type: none"> • COMPRENDER LA IDEA BASICA DE QUE ES HIPERMEDIA • IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS QUE FORMAN HIPERMEDIA • IDENTIFICAR LOS PRINCIPALES EDITORES DE VIDEO • IDENTIFICAR LOS PRONCIPALES EDITORS DE AUDIO • IDENTIFFCAR LOS PRINCIPALES PROGRAMAS PARA CREAR 3D 	ELABORAR UN REPORTE DE QUIEN Y CUANDO SE ACUÑO EL TERMINO HIPERMEDIA. INSTALAR LOS PROGRAMAS QUE SE REQUIERAN PARA CREAR HIPERMEDIA.

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
IDENTIFICAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ALUMNOS. EXPONER BREVEMENTE QUE ESHIPERMEDIA	[REALIZAR UNA INVESTIGACION SOBRE CUANDO SURGE EL TERMINO HIPERMEDIA	ENTREGA POR ESCRITO DE LA INVESTIGACION	BUSQUEDA EN INTERNET	2 HORAS
IDENTIFICARLOS PROGRAMAS A USAR Y COMO SE USAN EN TERMINOS GENERALES	INSTALACION DE LOS PROGRAMAS EN SU COMPUTADORA PERSONAL	TENER INSTALADOS LOS PROGRAMAS EN SU COMPUTADORA	MATERIAL DADO POR EL PROFESOR	4 HORAS

Unidad temática 2:Edicion de video

Objetivo de la unidad temática: Conocer los principales metodos y efectos para la edicion de un video

Introducción: En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de lo que es la edicion de video, asi como los distintos formatos de video.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> • Que es un video • Cuantos formatos de video se conocen • Programas Para la edición de video • Edición de un video • Poner titulos a un video 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender la idea basica de que es un video, y como esta conformado • Identificar los principales editores de video • Identificar y aplicar edicion de video • Crear titulos en un video • Conocer y aplicar efectos sencillo en un video 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboracion de un video en los que 4 videos se animen • Elaborar un video donde se ponga un titulo • Elaborar un video donde se aplique al menos un efecto de



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> • Crear efectos sencillo en un video 			video y entregarlo en formato avi		
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales	y	Tiempo destinado
Exponer ante el alumno el fenomeno de persistencia de la vision, y asi comprender como es posible generar video	Realizar una investigacion sobre la persistencia de la vision	Entrega por Escrito de la investigacion	Busqueda por Internet		2 horas
Identificar los programas mas utilizados en la edici3n de videos	Instalar adobe Premier	Tener instalado Premier en su computadora	Video de internet y computadora		4 horas
En premier identificar como poder editar un video	Modiifcar un video	Entregar video editado en formato avi	Video de internet y computadora		6 horas
En Premier identificar como poner un titulo	Poner titulo a un video	Entregar un video con un titulo en su inicio del video	Video de internet y computadora		4 horas
En premier identificar como poner un efecto de video a lo editado	Aplicar un efecto aun video	Aplicar el efecto CromaKey sobre un video para quitar el fondo en formato avi	Video de internet y computadora		4horas

Unidad temática 3: Edici3n de Audio

Objetivo de la unidad temática: Conocer los principales metodos y efectos para la edici3n de un audio

Introducci3n: En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de lo que es la edici3n de audio, asi como los distintos formatos de audio.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> • Que es un sonido • Cuantos formatos de audio se conocen • Programas Para la edici3n de audio • Edici3n de un audio • Crear efectos sencillo en un audio 	<ul style="list-style-type: none"> • [Comprender la idea basica de que es un audio, y como esta conformado • Identificar los principales editores de audio • Identificar y aplicar edici3n de audio 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboracion de un audio conuinando distitios audios • Elaborar un audio donde se aplique al menos un efecto de audio y entregarlo en formato mp3

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia o de la actividad	Recursos materiales	y	Tiempo destinado
Exponer ante el alumno el fenomeno de dispercion auditiva, y asi comprender como es	Realizar una investigacion sobre la persistencia de la vision	Entrega por Escrito de la investigacion	Busqueda por Internet		2 horas



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

posible generar un audio				
Identificar los programas mas utilizados en la edición de audios	Instalar adobe audacity	Tener instalado audacity en su computadora	Programa y computadora	4 horas
En audacity identificar como poder editar un audio	Modiifcar un audio	Entregar audio editado en formato mp3	Video de internet y computadora	6 horas
En audacity identificar como poner un efecto de audio a lo editado	Aplicar un efecto aun audio	Aplicar el efecto cambio de voz sobre un audio en formato mp3	Video de internet y computadora	4 horas

Unidad temática 4: 3D

Objetivo de la unidad temática: Conocer los principales metodos de animacion en un programa 3D

Introducción: [En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de la anicacion en 3D

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> • Que es Animacion • Programas para hacer Animación • Conocer los diferentes metodos de animación 3D • Crear una animacion en 3d 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender la idea basica de la animacion • Identificar los principales programas de creacion de 3D • Identificar los diferentes metodos de Animacion 3D • Identificar los programas de animacion 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar una animacion en 3D

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Exponen ante el alumno la historia y como nace la animacion	Realizar una investigación sobre la animación	[Entregar por escrito de la investigación	Busqueda en internet	[4 hoaras
Explicación sobre los distintos programas de animacion	Instalar un programas de 3D	Tener instalado el programa en su computadora	Computadora y Programa	6 horas
Explicar como se realiza una animacion 3d	Realizar una animación 3D	Entregar un video en formato avi de una animacion 3d	computadora	10 horas



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA



5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Requerimientos de acreditación:

[Los criterios para aprobar la UA respetando los lineamientos institucionales]

Criterios generales de evaluación:

[Hacer referencia a los lineamientos básicos de fondo (contenido) y de forma (presentación y formato) de las evidencias o productos que se construirán durante el curso]

Evidencias o Productos

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
Tareas	<ul style="list-style-type: none"> • comprender la idea basica de que es hipermedia • identificar los elementos que forman hipermedia • identificar los principales editores de video • identificar los prncipales editors de audio identificar los principales programas para crear 3d <ul style="list-style-type: none"> • comprender la idea basica de que es un video, y como esta conformado • identificar los principales editores de video • identificar y aplicar edicion de video • crear titulos en un video conocer y aplicar efectos sencillo en un video <ul style="list-style-type: none"> • [comprender la idea basica de que es un audio, y como esta conformado • identificar los principales editores de audio • identificar y aplicar edicion de audio • comprender la idea basica de la animacion • identificar los principales programas de creacion de 3d • identificar los diferentes metodos de animacion 3d identificar los programas de animacion 3d 	<ul style="list-style-type: none"> • que es la hipermedia • programas para hacer hipermedia • programas para editar video • programas para editar audia • programas para crear contenido 3d • que es un video • cuantos formatos de video se conocen • programas para la edición de video • edición de un video • poner titulos a un video • crear efectos sencillo en un video • que es un sonido • cuantos formatos de audio se conocen • programas para la edición de audio • edición de un audio • crear efectos sencillo en un audio • que es animacion • programas para hacer animación • conocer los diferentes metodos de animación 3D • Crear una animacion en 3d 	40%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Producto final		
Descripción	Evaluación	
Título: Proyecto Final	Criterios de fondo: Animacion 3d, con edición Criterios de forma: Funcional, creativo en formato avi	Ponderación
Objetivo: Demostrar lo aprendido en las competencias de cada unidad		60%
Caracterización		
Otros criterios		
Criterio	Descripción	Ponderación
Funcionamiento correcto	que el video no presnte fallas de edicion	33%
Creatividad	Que tan creativos fueron a la hora de desarrollar su proyecto	40%
Que se utilicen las herramientas vistas en clase	Utilizar efectivamente y correctamente las herramientas vistas en clase	37%



6. REFERENCIAS Y APOYOS				
Referencias bibliográficas				
Referencias básicas				
Autor (Apellido, Nombre)	Año	Título	Editorial	Enlace o bibliotecar virtual donde esté disponible (en su caso)
Verónica Perales Blanco	2013	Creatividad y discursos hipermedia	EDITUM	
MEDIAactive	2012	Aprender Premiere Pro CS5.5 con 100 ejercicios prácticos	macombo	
Gordon Fisher	2012	Blender 3D Basics	Packt Publishing Ltd	
Referencias complementarias				
Apoyos (videos, presentaciones, bibliografía recomendada para el estudiante)				
Unidad temática 1:				
Unidad temática 2:				
Unidad temática 3:				
Unidad temática 4:				



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

