

sílabo

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA

I. Datos Informativos:

Código:	205015
Carrera:	Comunicación, Comunicación Audiovisual y Cine, Comunicación y Publicidad Transmedia, Comunicación e Imagen Corporativa, Comunicación y Periodismo.
Curso:	Programación Multimedia
Código:	2064091
Ciclo:	5 ciclo
Semestre:	2020 - II
Crédito:	04
Pre-requisito:	Ninguno
Profesor:	Luis Venegas

II. Sumilla:

El objetivo de este curso de formación profesional, es dar a conocer al alumno los diversos lenguajes informáticos avanzados que le permitan tomar control sobre proyectos interactivos.

El contenido a tratar esta referido al: Conocimiento de la lógica de los lenguajes de programación, el código y la depuración. El manejo de diversos lenguajes de programación de nivel avanzado que favorecen el diseño de proyectos interactivos tales como Visual C++, visual basic, javascript, actionscript. La integración entre el entorno visual y el uso de códigos informáticos, la implementación de sistemas interactivos gráficos y tecnológicos. La tecnología y su rol protagónico en la mejora de la calidad de vida de las personas. La programación como acto creativo. Las coincidencias e interdependencias entre diseño, narrativa y tecnología. Casos de estudio.

III. Programación de contenidos:

Semana 1:

Introducción al curso.

Semana 2:

Alcances de un producto multimedia.

Semana 3:

Análisis de productos multimedia.

Semana 4:

Herramientas:

- Adobe Photoshop.
- Audition
- Premiere
- Flash
- After Effects. (Descripción y utilización).

Semana 5:

Uso de la tipografía y el color.

Las imágenes.

Semana 6:
Manejo de las imágenes formato, optimización y matemática binaria.

Semana 7:
Creación de presentaciones multimedia con prezzi.
Examen parcial.

Semana 8:
El audio digitalización y características.

Semana 9:
Uso de audition en el procesamiento del audio.

Semana 10:
Digitalización y procesamiento de video, uso de premiere.

Semana 11:
Animación, Keyframes e interpolación.

Semana 12:
Conceptos de 3D y creación de objetos en el espacio tridimensional

Semana 13:
Preparación de archivos y uso de animaciones en After Effects.

Semana 14:
Formatos de video e integración en el Flash.

Semana 15:
EXAMEN FINAL

IV. Metodología:

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje además de: Drive, Gmail, hoja de Cálculo, Document, Chat, You Tube, Hangout. Uso de aplicativos del Software gratuito Adobe CC-10: Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, Spark y Acrobat Pro. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios, aprendizaje colaborativo basado en problemas y soluciones, invitados profesionales por especialidad por conexión meet, portafolios virtuales personalizados, sustentaciones, producción y realización de proyectos audiovisuales y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

V. Evaluación:

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.
Cuestionarios en línea, Exposiciones individuales y grupales, Rúbricas objetivas, participación en debates a través de foros virtuales, presentación de E-Portafolios, presentación de infografías y mapas mentales, Solución individual de casos, Participación en Video-Conferencias, entre otros.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

Fórmula para Cursos regulares:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%) → Cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Fórmula para Cursos talleres:

- Examen parcial (20%)
- Evaluación Continua → Cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (40%)

VI. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular del curso atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de una investigación que sustente la producción multimedia que se presentará en un trabajo final.

VII. Fuentes:

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1.	752/S78	Starmer, Anna (2009). <i>THE COLOR SCHEME BIBLE</i> . New York: Firefly
2.	752/F39	Ferrer, Eulalio (2007). <i>Los lenguajes del color</i> . México: Fondo de Cultura Económica
3.	193.35/S31	Schnarch, Alejandro (2008). <i>Creatividad aplicada</i> . Bogotá: Ecoe ediciones
4.	752/S21	Sanz, Juan Carlos. (2001). <i>Diccionario Akal del color</i> . Madrid: Akal
5.	752/T73	Tornquist, Jorrit. (2001). <i>Color y luz: teoría y práctica</i> . Barcelona: Gustavo Gili
6.	302.2/K28	Kayyali, Mohamed S. (2009). <i>Procesando imagen digital</i> . Lima: Universidad de San Martín de Porres
7.	745.4/S18	Salmond, Michael (2014). <i>Los fundamentos del diseño interactivo</i> . España: BLUME.
8.	686.22/J92	Jury, David. (2006). <i>¿Qué es la tipografía?</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
9.	006.696/M26/2013	Martínez Sotillos, Manuel. (2013). <i>After effects CS6</i> . Madrid: Anaya Multimedia.
10.	302.222/F81/E	Frascara, Jorge. (2006). <i>El poder de la imagen</i> . Buenos Aires: Infinito.
11.	006.696/A66/2	Chong, Andrew. (2010). <i>Animación digital</i> . Barcelona: Blume.
12.	745.61/C84	Craig, James. (2006). <i>Designing with type: the essential guide to typography</i> . New York: Watson-Guptill.
13.	752/H37	Heller, Eva. (2009). <i>Psicología del color</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
14.	007.5/S29	Scolari, Carlos (2008). <i>Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva</i> . Barcelona: Gedisa.

15.	006.696/W36/2005	Webster, Chris. (2005). <i>Técnicas de Animación</i> . Madrid.
16.	791.4353/G86	Guber, Peter. (2013). <i>Storytelling para el éxito</i> . Barcelona: Empresa Activa.
17.	006.6/A24P/2011	(2011). <i>Guía práctica Adobe Premiere: edición y postproducción de videos</i> . Lima: Macro.
18.	006.7/G48	Gil, Virna . (2010). <i>¡Comunícate con multimedia!</i> . México: Editorial Limusa.
19.	303.4832/C35	Cebrián Herreros, Mariano (2010). <i>Información audiovisual y multimedia por internet en la telefonía móvil</i> . Lima: Universidad de San Martín de Porres.
20.	EBSCO: Art Source	Ambrose, Gavin y Harris, Paul . (2010). <i>Design Th!nking</i> . Series: Basics Design. Lausanne, Switzerland : AVA Publishing. EBook. Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzI5NTc0MV9fQU41?sid=249ba984-04d0-4945-9af9-88529557c963@sessionmgr104&vid=3&format=EB&rid=25
21.	EBSCO: Art Source	Gibbs, Tony . (2007). <i>The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design</i> . Lausanne, Switzerland: AVA Publishing. EBook. Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzMzMDg1MV9fQU41?sid=249ba984-04d0-4945-9af9-88529557c963@sessionmgr104&vid=5&format=EB&rid=40
22.	EBSCO: Art Source	Hillner, Matthias. (2009). <i>Virtual Typography</i> . Series: Basics Typography. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing. EBook. Recuperado de: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzI5NTczMI9fQU41?sid=249ba984-04d0-4945-9af9-88529557c963@sessionmgr104&vid=6&format=EB&rid=28