

Materia : Computación III

Semestre:	VI
Clave:	26160
Area:	Tecnológica
Departamento:	Disciplinas auxiliares
Tipología:	Curso / taller
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatoria
Horas:	4
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	
Revisó:	
Fecha:	Mayo 2006

Presentación de la materia

La materia concluye con la línea curricular de la computación. Dar al alumno los conceptos, técnicas y herramientas, para adquirir las habilidades y desarrollar con la computadora los proyectos y presentaciones que incorporen en su creación medios múltiples de expresión gráfico-auditiva (multimedia). Resolver la necesidad cada vez más apremiante, de que el diseñador gráfico se ocupe de los campos de las publicaciones electrónicas y multimedios son poco abordados por diseñadores, quienes poseen la preparación adecuada para llevar un mensaje al receptor analizado.

Objetivo general

Conocer y aplicar las técnicas de animación digital cuadro a cuadro, y su aplicación a proyectos multimedia. Conocerá las técnicas para el diseño en red (intranet y sitios web) y las aplicará a proyectos específicos, incluyendo animación digital en las mismas.

UNIDAD 1

Animación Digital.

Fundamentos de la animación digital.
Trazo y animación cuadro a cuadro de imágenes simples.
Navegación.

UNIDAD 2

Películas.

Animación con imágenes complejas (capas, escenarios, actores).
Formatos de salida.
Action Script.
Películas.

UNIDAD 3

Diseño en Red.

Técnicas del diseño en red.
Herramientas
Objetos
Capas
Códigos HTML
Navegación
Creación
Edición de sitios web.

Mecánica de Enseñanza Aprendizaje

Serán sesiones teórico-prácticas y se procederá a explicar al alumno las funciones del sistema y de los programas que se manejarán o que ejecutan cada uno de ellos.

Mecanismos de evaluación

En cada una de las unidades podrá ser evaluado el alumno de acuerdo al progreso en su conocimiento en base a un examen práctico con un valor del 80% y un 20% en la realización correcta de los ejercicios mediante el adecuado uso del programa a utilizar.

Bibliografía Básica

Manual del usuario de Flash MX. [Macromedia](#)
Manual del usuario de Image Ready. [Adobe Corp](#)
Manual del usuario de Dreamweaver MX