

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE HOMOLOGADA

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica(s)

Facultad de Ciencias Administrativas
Facultad de Contaduría y Administración
Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales



2. Programa(s) de estudio:(Técnico, Licenciatura (s)) Licenciado en Informática 3. Vigencia del plan: 2009-2

4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Desarrollo de Aplicaciones Multimedia 5. Clave 11849

6. HC: 2 HL: 3 HT: HPC: HCL: HE: CR: 7

7. Ciclo Escolar: 2010-2

8. Etapa de formación a la que pertenece: Básica

9. Carácter de la Unidad de Aprendizaje: Obligatoria Optativa X

10. Requisitos para cursar la Unidad de Aprendizaje: Ninguna



I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN (Continuación)

Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s)) Licenciado en Informática Vigencia del plan: 2009-2

Nombre de la Asignatura Unidad de Aprendizaje: Desarrollo de Aplicaciones Multimedia Clave: _____

HC: 2 HL: 3 HT: _____ HPC: _____ HCL: _____ HE: _____ CR: 7

Firmas Homologadas

Fecha de elaboración: 9 Enero 2009, Tijuana, B.C

Formuló:

L.I Sergio Iván Burgueño Ochoa (Mxl)
M.C. Belén Murillo Pedraza (Mxl)
M.C. Julieta Saldivar González (Mxl)
M.C. Adelaida Figueroa Villanueva (Mxl)
M.C. Perla Márquez Silva (Tij)
M.P. Eva Olivia Martínez Lucero (Ens)
M.C. Ma. del Consuelo Salgado Soto (Tij)



Vo. Bo. M.C. Ismael López Elizalde
Cargo: Subdirector FCA y S, Ensenada
Vo. Bo. M.A. Santiago Pérez Alcalá
Cargo: Subdirector FCA, Mexicali
Vo. Bo. M. A. José Raúl Robles Cortez
Cargo: Subdirector FCA, Tijuana



II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

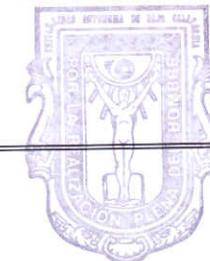
Introducir al estudiante en el ambiente de desarrollo de sistemas multimedia, identificando los componentes principales y aplicando software de autoría para desarrollar una aplicación multimedia.

III. COMPETENCIA (S) DEL CURSO

Desarrollar una aplicación multimedia utilizando las herramientas de software de autoría, que incluya los elementos básicos de multimedia, siendo analíticos inventivos, creativos y responsables del manejo e integración de la información.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

El alumno desarrollara una aplicación multimedia que integre los medios de texto, video, imágenes, audio, y animación. Utilizando flash y otras herramientas de apoyo, asimismo esta aplicación debe de cumplir con las características primordiales de un sistema multimedia como son interactividad, facilidad de navegación, transparencia, flexibilidad actualización y ramificación.



V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Identificar las funciones básicas de flash así como el área de trabajo para el desarrollo de ampliaciones multimedia. Con compromiso y disposición.

Contenido

Duración: 10 Horas

Unidad I INTRODUCCION A FLASH

- 1.1 Funciones y aplicaciones de flash
- 1.2 Mapas de bits y vectores
- 1.3 Interfase, preferencias y área de trabajo

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B. C.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Identificar herramientas de dibujo para crear animaciones por medio la manipulación de lápiz, pluma, brocha y modificación de líneas.

Con disciplina y disposición.

Contenido

Duración: 10 horas

Unidad II DIBUJO, COLOR Y MOVIMIENTO

- 2.1 Herramientas de dibujo y manipulación de dibujo (lápiz, pluma, lasso, brocha, modificar líneas)
- 2.2 Herramientas de animación
 - 2.2.1 Línea de tiempo
 - 2.2.2 Manipulación de fotogramas
 - 2.2.3 Probar y depurar animaciones
- 2.3 Manipulación de figuras
- 2.4 Símbolos
 - 2.4.1 Animación de símbolos
- 2.5 Máscaras
- 2.6 Guías
- 2.6 Texto en las animaciones
- 2.7 Importar objetos a la animación

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACIÓN
TIJUANA, B. C.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Aplicar filtros para la creación de animaciones mediante las herramientas de efectos. Propositivo y compromiso.

Contenido

Duración: 10 horas

Unidad III EFECTOS Y BOTONES

- 3.1 Función y aplicación de filtros
- 3.2 Botones
- 3.3 Clip de película

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Desarrollar una aplicación utilizando plantillas con animaciones para la publicación de la animación. Con disciplina y organización

Contenido

Duración: 20 horas

Unidad IV ACTIONSCRIPT

- 4.1 Diferencias entre acciones en la línea de tiempo y acciones definidas por el usuario
- 4.2 Panel de acciones
 - 4.2.1 Asistente de código
- 4.3 Acciones básicas
 - 4.3.1 Detener una animación
 - 4.3.2 Ligar a una URL
 - 4.3.3 Animar por diapositivas
- 4.4 Creando un menú pop-up
- 4.5 Escenas
- 4.6 Cargar imágenes o SWF's a la escena
 - 4.6.1 Creando un componente de precarga
- 4.7 Importar y manipular sonido
- 4.8 Importar y manipular video
- 4.9 Publicar
 - 4.9.1 Publicar nuestro trabajo
 - 4.9.2 Simular descargas y generar reportes
 - 4.9.3 Detectando el reproductor de flash
 - 4.9.4 Hacer contenido flash accesible
 - 4.9.5 Plantillas prediseñadas

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Competencia

Desarrollar animaciones integrando video, imágenes, sonido y audio para construir animaciones automatizadas.

Contenido

Duración: 14 horas

Unidad V INTEGRACION DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA CON FLASH

- 5.1 Manipulación de video
 - 5.1.1 Manejo de video
 - 5.1.2 Composición de video
 - 5.1.3 Integración del video con flash
- 5.2 Manipulación de audio
 - 5.2.1 Manejo de audio
 - 5.2.2 Composición de audio
 - 5.2.3 Integración del audio con flash
- 5.3 Manipulación de imágenes
 - 5.3.1 Manejo de imágenes
 - 5.3.2 Composición de imágenes
 - 5.3.3 Integración de imágenes con flash
- 5.4 Creación de animaciones automatizadas
- 5.5 Animaciones y elementos 3d



VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Identificar las funciones básicas de flash así como el área de trabajo para el desarrollo de ampliaciones multimedia. Con compromiso y disposición.	Crear de animaciones utilizando las técnicas de lápiz, pluma, brocha y modificación de líneas, aplicando las herramientas necesarias para crear los botones para agregar animación.	Software de aplicación flash.	1.5 horas

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACIÓN
TIJUANA, B. C.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Investigación y exposición individual y en equipo
Trabajos de investigación en bibliografía, internet y tutoriales
Desarrollo de prácticas de laboratorio.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Trabajos de investigación 20%
Prácticas de laboratorio 40%
Proyecto Final 60%

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica

Complementaria

Macromedia Flash 8 Bible
Robert Reinhardt
Snow Dowd
Wiley
2006
ISBN-10: 0471746762
ISBN-13: 978-0471746768

Macromedia Flash Professional 8 Hands-On Training
James Gonzalez
Peachpit Press
2006
ISBN-10: 0321293886
ISBN-13: 978-0321293886

Macromedia Flash Professional 8: Training from the Source
Tom Green
Jordan L. Chilcott
Macromedia Press
2005
ISBN-10: 0321384032
ISBN-13: 978-0321384034
Macromedia Flash 8 On Demand
Andy Anderson
Steve Johnson
Que
2005
ISBN-10: 0789734699
ISBN-13: 978-0789734693

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B C

X. PERFIL DOCENTE

Se requiere Lic. en Informática, Ing. en Computación o Ing./Lic. En Sistemas con Maestría en área afín, un mínimo de tres años de experiencia laboral, preferentemente en el desarrollo de sistemas específicamente en plataformas multimedia.

Debe ser **INNOVADOR**: Crear y trabajar con materiales educativos para desarrollar mejor los contenidos de la materia a impartir.

Debe ser **FORMADOR**: Guiar, orientar, aconsejar y enseñar valores con su ejemplo de vida, para transmitirla a sus alumnos y estos sepan responder de una manera asertiva a los problemas que se suscitan en la sociedad.

Debe ser **INFORMADO**: Manejar a la perfección los contenidos de su área y nivel, a la vez conocer las técnicas y estrategias para mejorar el aprendizaje en sus alumnos.

Debe ser **ACTUALIZADO**: Buscar constantemente adquirir más información de la ya conocida para estar al día en la preparación de sus clases, a la vez conoce las últimas técnicas e innovaciones pedagógicas que necesitan nuestros alumnos para el dúo enseñanza aprendizaje.

Debe ser **PROACTIVO**: Mostrar iniciativa en la ejecución de su clase, trabajo y de sus funciones como profesor. Ser independiente y autónomo.

Debe ser **RESPECTUOSO**: Buen clima institucional, estableciendo relaciones con sus pares y la entidad educativa. Respetar ideas.

Debe ser **ORGANIZADO**: Realizar sus tareas docentes sincronizando tiempos y espacios que no afecten su desempeño laboral. Planificar su sesión de clase con tiempo.

Debe ser **PARTICIPATIVO**: Estar inmerso en las actividades, preguntar, dar ideas, opinar, sentirse parte del equipo de trabajo, identificarse con la institución, mejorar la imagen del colegio.

Debe ser **RESPONSABLE**: Reconocer el trabajo como acción que le ayuda en su desarrollo y realización personal. Poseer una formación básica para el trabajo, que le permita ser útil. Buscar siempre dar lo mejor de sí mismo, siendo eficiente y exigente consigo mismo, brindando servicios de calidad.