



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROYECTO CURRICULAR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

OPCION BIII: MULTIMEDIA	
CÓDIGO DE LA ASIGNATURA	201051
ÁREA	PROFUNDIZACION
SEMESTRE	10
PLAN DE ESTUDIOS	1996 AJUSTE 2002
HORAS TOTALES POR SEMESTRE	64
HORAS TEÓRICAS	2
HORAS PRÁCTICAS	2
SEMANAS POR SEMESTRE	16
PRE REQUISITO	NINGUNO
CO REQUISITO	NINGUNO
CRÉDITOS	3

II. CARACTERÍSTICAS DE LA ASIGNATURA

1. CONCEPTOS PREVIOS REQUERIDOS:

Conceptos de Software, Hardware, Ingeniería de Software, Interfaz Gráfica, Mapa de Navegación, Sistema Operativo.

2. PUNTOS DE APOYO PARA OTRAS ASIGNATURAS:

Proyecto, Elaboración de un proyecto final para un tema de graduación.

3. ASIGNATURAS RELACIONADAS:

Programación Básica, Programación Avanzada, Ingeniería de Software, Sistemas Operativos, Factores Humanos.

4. CONTENIDO FUNDAMENTAL:

Multimedia. Conceptos, Etapas de un proyecto multimedial, Hardware, Software, Clases de Navegación. Imagen: Conceptos, Formas de almacenar y crear. Práctica de Adobe Photoshop, Filtros, textos. Scanner.

Sonido: Tipos, formatos, Grabadora de sonidos. Animación: Conceptos básicos, Técnicas, formatos, hardware y software.

Vídeo: Concepto, Formatos, hardware, software. Adobe Premiere, Windows Movie Maker.

Macromedia Director. Conceptos, Navegación, Implementación proyecto final.



**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**PROYECTO CURRICULAR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**



**5. JUSTIFICACIÓN:**

El mundo cada vez avanza más con la tecnología y se hace necesario desarrollar e implementar software que interactúe aún más con los usuarios; es por esto que la Multimedia es una de las asignaturas que más proyección tiene para los Ingenieros de Sistemas de la Universidad Distrital "Francisco José de Caldas", en la cual al salir egresados pueden desarrollarse profesionalmente en la implementación de productos Multimedia, además de la creación de empresa y desarrollo personal.

**6. OBJETIVO GENERAL:**

Desarrollar e implementar una herramienta multimedial utilizando los elementos multimediales vistos durante el transcurso de la asignatura, de un tema libre o propuesto por los estudiantes.

**7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Utilizar los conceptos vistos en clase
- Elaborar imágenes en un programa como Adobe Photoshop
- Creación de sonidos utilizando la herramienta Sound Forge
- Creación de Videos con Adobe Premiere o Windows Movie Maker
- Elaboración del anteproyecto y marco teorico del proyecto a elaborar
- Implementación de la herramienta en Macromedia Director

**8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

Exposiciones magistrales, prácticas en el laboratorio, talleres, exposiciones por parte de los estudiantes, exposiciones utilizando video beam, consultas, tutorias y monografías.

**9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

- Participaciones en clase
- Elaboración de talleres
- Parciales
- Quiz
- Avances del proyecto

**10. RECURSOS FÍSICOS REQUERIDOS:**

Hardware: computador con multimedia, Scanner, Video beam

Software: Adobe Photoshop, Macromedia Director, Flash, Sound Forge, Adobe Premiere

Internet

**11. PRÁCTICAS ESPECÍFICAS:**

No 1 Creación de pantallazos en Adobe Photoshop

No 2 Creación de imágenes en Adobe Photoshop

No 3 Creación de Filtros en Adobe Photoshop

No 4 Transformación de imágenes en Adobe Photoshop

No 5 Utilización del Scanner

No 6 Grabación de sonidos con la Grabadora de Sonidos de Windows

No 7 Mezclas y edición de sonidos con el Sound Forge

No 8 Creación de animación con Macromedia Director y Flash

No 9 Creación de video en Adobe Premiere

No 10 Creación de video en Windows Movie Maker

No 11 Elaboración proyecto final en Macromedia Director



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
PROYECTO CURRICULAR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



III. PARCELADO

No	TEMA A DESARROLLAR	SEMANAS ACADÉMICAS															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	Multimedia: Conceptos básicos	X	X														
2.	Tratamiento de la Imagen			X	X	X											
3.	Conceptos del Sonido						X	X	X								
4.	Conceptos de la Animación									X	X	X					
5.	Tratamiento del Video												X	X	X		
6.	Implementación del proyecto															X	X

IV. BIBLIOGRAFÍA

AUTOR (ES)	TÍTULO	Editorial	Edición y/o año	Tipo*
QUIROS, Enrique	Photoshop práctico 6.0	Mc Graw Hill	3a, 2002	TC
BURGOS, Daniel	Director práctico 8.x	Mc Graw Hill	2a, 2002	TG
PEÑA, Jaime	Flash práctico 5	Mc Graw Hill	2a, 2002	TA
VAUGHAN, Tay	Multimedia	Mc Graw Hill	1a, 2002	TG

\*

TG: Texto Guía  
TC: Texto Consulta  
TR: Texto Referencia  
TA: Texto Adicional