

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

**ASIGNATURA: COMPUTACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN**

**PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación**

**TIPO EDUCATIVO: Licenciatura**

**MODALIDAD: Mixta**

**SERIACIÓN: LCC21**

**CLAVE DE LA ASIGNATURA: LCC28**

**CICLO: Cuarto semestre**

<b>HORAS CONDUCIDAS.</b>	<b>HORAS INDEPENDIENTES</b>	<b>TOTAL DE HORAS POR SEMESTRE</b>	<b>CRÉDITOS</b>
54	74	128	8

**TOTAL DE HORAS CLASE EN EL PERÍODO**

54

**OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA.**

Conocer las principales herramientas destinadas a la generación de contenidos multimedia; creación de spots radiofónicos, pistas de audio y programas musicales con el Programa Adobe Audition. Con Macromedia Flash MX podrá crear animaciones para páginas Web, gráficas animadas para presentaciones y menús interactivos en HTML.

**VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM.**

El alumno tendrá las herramientas necesarias para realizar edición y producción de medios electrónicos, con solvencia técnica y de manera actualizada.

**PERFIL DOCENTE REQUERIDO.**

LICENCIADO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

**JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL**

**NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO**

**01 DE ABRIL DE 2006**

**FECHA DE ELABORACIÓN**

**ASIGNATURA Computación para la Comunicación**  
**DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
12	1 MACROMEDIA FLASH 1.1 Visión general 1.2 Propiedades del escenario 1.3 La barra de herramientas, Herramientas de texto, Herramientas de dibujo, Herramientas de relleno 1.4 Dibujar en el escenario 1.5 Animación de objetos	Crear animaciones en Macromedia para lograr la optimización de los recursos audiovisuales.
12	2. MACROMEDIA DREAMWEAVER 2.1 Introducción al entorno de trabajo de Dreamweaver MX 2.2 Crear un sitio local nuevo básico 2.1 Editar textos	Diseñar páginas Web así como publicarlas en Internet.
12	3. MACROMEDIA DIRECTOR 3.1 El entorno de trabajo de Director. Metodología de trabajo 3.2 Comencemos a animar 3.3 Transiciones, sonidos y video digital 3.4 Introducción de pausas y paletas de colores 3.5 Interactividad	Creación y edición de Kioskos multimedia.
12	4. ADOBE PREMIERE (AUDITION) 4.1 Conceptos generales 4.2 El entorno de trabajo 4.3 Creación y gestión de proyectos 4.4 Exportación de vídeo para DVD	Edición no lineal de video así como la utilización de la herramienta DVD.
6	5 ADOBE ENCORE DVD (AUDITION)	Publicación de videos en DVD.

**ASIGNATURA Computación para la Comunicación  
DEL PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN****EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA)**

Con la ayuda del profesor el alumno llevara acabo prácticas de cada uno de los temas con el fin de lograr el máximo desarrollo de cada tema.

**BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL, EDICIÓN)**

- \* Programación de Macro media Flash Mx, Por: Woods, P.S., Edición: 1, Fecha de publicación: 24-JUL-03. ISBN: 7448139313. EDITORIAL: McGraw-Hill
- \* Macromedia Dreamweaver MX. Iniciación y referencia, Por: González, Antonia & González, Gaspar, Edición: 1, Fecha de publicación: 23-MAY-03,ISBN: 7448136969, EDITORIAL: McGraw Hill
- \* Macromedia Flash MX. Manual de referencia, Por: Underdahl Edición: 01, Fecha de publicación: 21-FEB-03 ISBN: 7448138205, EDITORIAL: McGraw Hill

**RECURSOS DIDÁCTICOS**

COMPUTADORA  
CAÑON  
PLUMONES  
PIZARRON  
QUEMADOR DE DVD  
SOFTWARE ESPACIALIZADO

**NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

3 Exámenes parciales con un valor de 25% cada uno para la calificación final

1 Trabajo final con un valor de 25%

Para tener derecho a exámenes parciales el alumno deberá realizar al menos 10 ejercicios prácticos en la computadora.

Como requisito indispensable para presentar examen ordinario el alumno deberá cubrir por lo menos el 80 % de asistencia.