

COMPONENTE CURRICULAR: Multimedia		
EJE TECNOLÓGICO: Información y Comunicación		
CURSO / FORMA o GRADO / MODALIDAD:		
CURSO: CURSO TÉCNICO EN INFORMÁTICA BINACIONAL		
FORMA/GRADO: () integrado, (X) subsecuente () concomitante () bachiller () licenciatura () tecnólogo		
MODALIDAD: (X) presencial () PROEJA () EaD		
Número de SEMESTRES: 01	Número de semanas por semestre: 20	CARGA HORARIA: 80h
TURNOS: Noche		GRUPO: BINACIONAL/Año correspondiente
DIRECTOR(A) GERAL DEL CAMPUS: Ana Paula Ribeiro		
DIRECTOR (A) ACADÉMICO: Joseane Santos		
DOCENTE: Daniel Delfini Ribeiro		
SÍNTESIS		
Manipulación de imágenes con software gráficos; Dispositivos gráficos; Modelajes y transformaciones gráficas; Animación; Edición de audio.		
OBJETIVOS		
OBJETIVO GENERAL DEL CURSO		
Ofrecer el Curso Técnico en Informática – Modalidad Subsecuente, apuntando a atender la demanda en esta del área tanto de la ciudad de Quaraí como de Artigas, proporcionando capacitación permanente y formando técnicos capaces de actuar frente a las necesidades de un mercado de trabajo en constante modernización y expansión.		
OBJETIVOS DEL COMPONENTE CURRICULAR		
Identificar los tipos de difusión que circulan en los medios de comunicación, teniendo una noción de cómo son producidos. Nociones de creación y edición de diferentes tipos de medios de comunicación como imágenes, audio, video e animaciones digitales.		
METODOLOGÍA		
Clase expositiva, estudio de texto, solución de problemas, resolución de problemas, clases prácticas.		
CONTENIDO PROGRAMÁTICO		
- Contextualización de los medios de multimedia. - Comprensión de los tipos de medios. - Comprensión sobre imágenes Raster X Vector. - Comprensión sobre 3D Anisotrópico. - Comprensión sobre renderización 3D. - Comprensión sobre videos stop motion. - Utilización de herramientas de tratamiento de imagen Raster. - Utilización de software y herramientas para manipulación de imágenes vectoriales. - Utilización de software para edición de video. - Diagramación. - Utilización de software para edición de audio. - Utilización de software para creación de animación digital.		
EVALUACIÓN		
Instrumentos utilizados por el(la) docente (a):		
Ejercicios con calificación. Trabajos. Pruebas. Participación en clase.		
Criterios de evaluación:		
Conocimiento adquirido en clase sobre tipos de medios de difusión; esfuerzo; agilidad en la manipulación de diferentes software de multimedia; resolución de problemas.		
RECUPERACIÓN PARALELA		
Disposición para subsanar dudas; divulgación de materiales adicionales de enseñanza; clases prácticas asistidas.		
BIBLIOGRAFÍA		
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:		
Costa G. D. Comunicações Multimídia Na Internet – Da Teoria À Prática. Ciência Moderna. 2007. Barroso C. Adobe Photoshop Lightroom 4: O Guia Completo Para Fotógrafos Digitais. Photos, 2012. DESIGNERS T. A. Adobe Photoshop Cc Classroom In A Book. Adobe Press. 2013. HORIE R. M., OLIVEIRA A. C. P. Crie Projetos Gráficos Com Adobe Photoshop Cs4, Corel Draw X4 E Adobe Indesign Cs4. Érica. 2009. CHUN R. Adobe Flash Professional CC Classroom In A Book. Adobe Press. 2014. DUNCAN W. Sony Vegas Pro 11 Beginners Guide. Packt Publishing 2012. CELSO T. Criando Aulas Multimídia Com Visual Class. Giz Editorial. 2011. FILHO, WILSON DE PADUA PAULA. Multimídia – Conceitos e Aplicações. LTC. 2011. RIBEIRO, N. Multimídia e Tecnologias Interativas. Lidel – Zamboni. 2012. MARQUES, M. P. Sistemas e Técnicas de Produção Áudio. Lidel – Zamboni. 2014.		
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARES		
ROGERS S. Level Up: Um Guia para o Design de Grandes Jogos. Blucher. 2013. EUROPA E. Os 50 Melhores Logos de Todos os Tempos. Europa. 2014. STEEN, J. V. D. Rendering With Mental Ray And 3ds Max. Focal Press. 2009.		