



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:				
MULTIMEDIA II				
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA				
MODALIDAD:	Curso			
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica – Práctica			
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Octavo			
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria			
NÚMERO DE CRÉDITOS:	8			
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	6	Teóricas: 2	Prácticas: 4	Semanas de clase: 16
				TOTAL DE HORAS: 96
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE:	Multimedia I			
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Ninguna			

OBJETIVO GENERAL

Introducir al alumno en el conocimiento de las fases para desarrollar un proyecto Multimedia Interactivo que integre los elementos digitales de imagen y sonido.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Será capaz de reconocer y diferenciar las etapas de realización de un proyecto multimedia interactivo.
- b) Conocerá y utilizará un software de desarrollo de multimedia para crear un proyecto interactivo.

ÍNDICE TEMÁTICO

UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Planeación de un Proyecto Interactivo Básico	4	3
2	Diseño Gráfico del Proyecto	4	4
3	Elementos Multimedia	4	5
4	Planeación de un Proyecto Interactivo Avanzado	4	4
5	Diseño Gráfico del Proyecto	4	22
6	Elementos Multimedia	4	30
7	Dispositivos de Almacenamiento Masivo	4	3
8	Distribución	4	3
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas	96	

CONTENIDO TEMÁTICO

1. PLANEACIÓN DE UN PROYECTO INTERACTIVO BÁSICO

- 1.1. Elección e investigación del tema.
- 1.2. El mapa de navegación.
- 1.3. Diseño de usabilidad en la interfaz gráfica
- 1.4. Medios a utilizar.
- 1.5. Ruta crítica.

2. DISEÑO GRÁFICO DEL PROYECTO

- 2.1. Diseño de interfaz gráfica.
- 2.2. Proceso de desarrollo de interfaces
- 2.3. Implementación, medición y evaluación
- 2.4. Diseño y desarrollo de una presentación corporativa

3. ELEMENTOS MULTIMEDIA

- 3.1. Programa de desarrollo básico.
- 3.2. Elección e investigación del tema.
- 3.3. El mapa de navegación.
- 3.4. Diseño de usabilidad en la interfaz gráfica
- 3.5. Medios a utilizar.
- 3.6. Ruta crítica.

4. PLANEACIÓN DE UN PROYECTO INTERACTIVO AVANZADO

- 4.1. Elección del tema.
- 4.2. El mapa de navegación.
- 4.3. Medios a utilizar.
- 4.4. Ruta crítica.
- 4.5. Diseño y desarrollo de un sitio web generado en Dreamweaver y Flash

5. DISEÑO GRÁFICO DEL PROYECTO

- 5.1. Diseño de interfaz gráfica.

6. ELEMENTOS MULTIMEDIA

- 6.1. Integración de elementos multimedia.
- 6.2. Programa de desarrollo básico.

7. DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO MASIVO

- 7.1. Disco duro.
- 7.2. DVD.
- 7.3. CD-ROM.
- 7.4. Estándares de disco compacto.
- 7.5. Programas de instalación de software.

- 7.6. Pruebas alfa.
- 7.7. Pruebas beta.
- 7.8. Corte de un CD-ROM.
- 7.9. Nuevas tecnologías.

8. DISTRIBUCIÓN

- 8.1. Empaque básico.
- 8.2. Estándares de empaque multimedia.
- 8.3. Diseño de medios impresos.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Alvarez-Manilla y Bañuelos, *Usos educativos de la computadora*, México, Editorial CISE/UNAM, 1995.
- Castro Gil, Manuel Alonso, *Diseño y Desarrollo Multimedia*, Mexico, Ed. Alfaomega RA-MA, 2003
- Chan & Korostoff, *Teaching guide to designg classroom software*, Beverly Hills, Editorial Sage, 1984.
- Díaz, Pérez Paloma, *De la multimedia a la hipermedia*, Madrid, Editorial Ra-Ma, 1996.
- Dockterman, David, *Cooperative Learning and technology*, Watertown, Editorial Tom Synder Productions, 1994.
- Dockterman, David, *Great teaching in the one computer classroom*, Watertown, Editorial Tom Synder Productions, 1991.
- Futrell & Geisel, *The well-trained computer*, Englewood Cliffs, Editorial Educational technology publications, 1984.
- Hepp, Pedro, *Proyecto red interescolar de comunicaciones*, EditorialMECE, Ministerio de educación, Santiago. Acceso 3, CD_ROM, Aple Latinoamerica/Educación, Supertino, 1994.
- Johnston, Jerome, *Electronic learning: from audiotape to videodisc*, Lawrence Erlbaum associates Hillsdale, 1987.
- Kumar, Vinay, *Interactive multimedia on internet*, Indianápolis, Indiana, Editorial New Riders, 1996.
- Lopuck, Lisa, *Designing multimedia: a visual guide to multimedia and online graphic design*, California, Editorial Peachit, 1996.
- Nielsen, J., *Usability engineering*, Cambridge, Academic Press, 1993.
- Papert, Seymour, *Mindstorms*, New York, Editorial Basic Books, 1980.
- Papert, Seymour, *The children's machine*, New York, Editorial Basic Books, 1995.
- Royo, Javier, *Diseño Digital*, España, Ed. Paidós, 2004

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Burger, Jeff, *La biblia del Multimedia*, Delaware, Editorial Addison-Wesley Iberoamericana, 1994.
- Dockterman & Snayder, *Bringing the computer into your classroom*, Watertown, Editorial Tom Synder Productions, 1987.
- Ruiz-Velazco, *Robótica pedagógica*, México, Editorial CISE/UNAM, 1993.

CIBERGRAFÍA

<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>

<http://www.iaa.upf.es/iiip/tecno/apunts/index.htm>

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n18/18rtirmdflor.html>

<http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Ejercicios dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	✓
Prácticas de campo	✓
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	