



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

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:				
MULTIMEDIA I				
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA				
MODALIDAD:	Curso			
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica – Práctica			
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Séptimo			
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:	Ninguna			
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Multimedia II			

OBJETIVO GENERAL

Capacitar al alumno en la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

- A) Conocerá los fundamentos teóricos y prácticos de multimedia.
- B) Ejercitará su capacidad práctica en el campo del diseño de interfaces gráficas de usuario.

ÍNDICE TEMÁTICO

UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Multimedia y Diseño	4	
2	Metodología para Proyectos Multimedia	4	4
3	La Interfaz Gráfica	4	14
4	Elementos de la producción Multimedia	4	14
5	Internet: medio de comunicación	8	16
6	Lenguaje HTML, Java e Hipertexto (Diseño Web)	8	16
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas	96	

CONTENIDO TEMÁTICO

1. MULTIMEDIA Y DISEÑO

- 1.1. Antecedentes
- 1.2. Definición
- 1.3. Terminología.
- 1.4. Multimedia y diseño

2. METODOLOGÍA PARA PROYECTOS MULTIMEDIA

- 3.1 Definición y planeación del proyecto
- 3.2. Arquitectura de la información
- 3.3. Diseño de interfaz
- 3.4. Construcción
- 3.5. Evaluación

3. LA INTERFAZ GRÁFICA

- 3.1. Diseño de interfaces en Suite Adobe Última Versión (Flash, Dreamweaver).
- 3.2. Usabilidad de la interfaz.
 - 3.2.1. Legibilidad.
 - 3.2.2. Uniformidad.
 - 3.2.3. Botones de navegación.
 - 3.2.4. Audio.

4. ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

- 4.1 Texto
- 4.2 Gráficos e imágenes
- 4.3 Animación 2D y 3D
- 4.4. Video
- 4.5. Audio

5. INTERNET: MEDIO DE COMUNICACIÓN

- 5.1. Qué es Internet.
- 5.2. El sistema World Wide Web (www).

6. LENGUAJE HTML, JAVA E HIPERTEXTO (DISEÑO WEB)

- 6.1. Proceso de Diseño Web
- 6.2. Organización y exploración de un sitio
- 6.3. Tipos de sitio, mapas y arquitectura
- 6.4. Elementos de composición de una página
- 6.5. Retícula y color en la Web
- 6.6. Gráficos y Tipografía en la Web
- 6.7. Diseño con HTML y JAVA
- 6.8. Hipertexto.
- 6.9. Mapa de navegación.
- 6.10. Diseño y estructura de un sitio Web.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Alvarez-Manilla y Bañuelos, *Usos educativos de la computadora*, México, CISE/UNAM, 1995.
- Boullosa, Nicolás (2004). *Proyectos multimedia. Imagen, sonido y vídeo*. Madrid, Anaya Multimedia.
- Burger, Jeff, *La biblia del Multimedia*, Delaware, Editorial Addison-Wesley Iberoamericana, 1994.
- Chan & Korostoff, *Teaching guide to designg classroom software*, Beverly Hills, Editorial Sage, 1984.
- Díaz, Paloma, *et al.* (1996). *De la multimedia a la hipermedia*, Madrid, RA-MAEditorial.
- Delacote, Goéry (1998). *Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica*. Barcelona, Gedisa.
- De Kerckhove, Derrick (1999). *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa.
- Dockterman & Snayder, *Bringing the computer into your classroom*, Watertown, Editorial Tom Synder Productions, 1987.
- 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.
- Johnston, Jerome, *Electronic learning: from audiotape to videodisc*, Editorial Lawrence Erlbaum associates Hillsdale, 1987.
- Landow P, George, (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Ediciones Paidós
- Lynch, P., Horton, S. (2000). *Principios de diseño básicos para la creación de sitios Web*. 2da edición, Gustavo Gili, México.
- Nielsen, Jacob, (2000). *Usabilidad. Diseño de sitios web*, Madrid, Pearson Educación.
- Papert, Seymour, *Mindstorms*, New York, Editorial Basic Books, 1980.
- Papert, Seymour, *The children's machine*, New York, Editorial Basic Books, 1995.
- Rafóls, Rafael y Colomer, Antoni (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Royo, Javier (2004). *Diseño digital*. Paidós, Diseño 03. Barcelona.
- Ruiz-Velazco, *Robótica pedagógica*, México, Editorial CISE/UNAM, 1993.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Dockterman, David, *Cooperative Learning and technology*, Watertown, Editorial Tom Synder Productions, 1994.
- Hepp, Pedro, *Proyecto red interescolar de comunicaciones*, MECE, Ministerio de educación, Santiago. Acceso 3, CD_ROM, Editorial Aple Latinoamerica/Educación, Cupertino 1994.

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/n18/18rtirmdfloor.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	

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
En Diseño y Comunicación Visual, o Diseño Gráfico, o	En Artes Visuales, o Creatividad.	Diseño Digital, Multimedia.	Multimedia