

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2030)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	DISEÑO	Créditos:	8
Materia:	MULTIMEDIA Y WEB	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos	Tipo:	Taller
Clave:			
Nivel:	Avanzado		
Horas:	96 Totales	Teoría: 70%	Práctica: 30%

II. Ubicación	
Antecedentes: Tecnología para el diseño I Tecnología para el diseño II Geometría 3D	Clave: DIS-2323-00 DIS-1408-00
Consecuente:	

III. Antecedentes
Conocimientos:
Habilidades:

Actitudes y valores:

IV. Propósitos Generales

OBJETIVO GENERAL DEL CURSO:

OBJETIVOS PARTICULARES:

V. Compromisos formativos

Intelectual:

Humano:.

Social:.

Profesional:

VI. Condiciones de operación

Espacio: Práctica

Laboratorio: cómputo

Población:	15-20
Material de uso frecuente:	A) Proyector B) Cañon y computadora
Condiciones especiales:	No aplica

VII. Contenidos y tiempos estimados		
Temas	Contenidos	Actividades
SEMANA 1	1. Multimedia: Aspectos generales <ul style="list-style-type: none"> ○ Historia del Multimedia ○ Definición de Multimedia ○ Los elementos básicos de la Multimedia ○ Tipos de aplicaciones multimedia basadas en la Web ○ Aplicaciones de la multimedia en la web ○ Ventajas y desventajas del uso de objetos multimedia en la Web ○ Diseño de objetos Multimedia ○ Multimedia interactiva 	
SEMANA 2	1. Texto <ul style="list-style-type: none"> ○ El texto en la web ○ Los contenidos textuales en un sitio web ○ El texto en la interfaz de usuario ○ Estándares y tipos de letra en la web ○ Legibilidad: el tamaño y el color en el texto ○ Tipografía: percepciones y emociones ○ Hipertexto + Multimedia = Hipermedia ○ Menús, Enlaces e Hiperenlaces ○ El modelo Dexter ○ El Logotipo en un sitio web ○ Títulos, encabezados y cuerpos de texto ○ Banners de Texto ○ El texto animado en la web 	
SEMANA 3	1. Imágenes <ul style="list-style-type: none"> ○ La imagen en la web ○ La metáfora en la web 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Íconos ○ La imagen en la interfaz de usuario ○ Imágenes o gráficos vectoriales ○ Imágenes en mapas de bits ○ Formatos de imagen digital en la web ○ Tipos de compresión de imágenes ○ Software para edición de imágenes ○ Optimización de imágenes para la web ○ El uso de imágenes <i>Thumbnail</i> ○ Imágenes e iconos en dispositivos móviles 	
SEMANA 4	<p>1. Animación</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Las imágenes animadas en la web ○ Definición de animación ○ La animación en la interfaz de usuario ○ Tipos de imágenes animadas ○ Formatos de animación ○ Animación 2D ○ Animación 3D ○ Software para animación ○ Animación en HTML5 y CSS3 ○ Animación y videojuegos ○ Animación en los dispositivos móviles 	
SEMANA 5	<p>1. Audio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Definición de audio y sonido ○ Tipos de sonido digital ○ Dispositivos de entrada y salida de audio ○ <i>Streaming</i> de audio ○ Formatos comunes de audio ○ Software para edición de audio ○ El sonido y los eventos en la web ○ El sonido y los eventos en los videojuegos ○ El sonido y los eventos en los dispositivos móviles 	
SEMANA 6	<p>1. Video</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Definición de video ○ Tipos de video digital ○ Dispositivos de entrada y salida de video ○ La edición de video ○ Retícula y grillas para contenidos en video ○ El <i>Render</i> de video ○ Formatos comunes de video 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Estándares para tamaños de video ○ Software para edición de video ○ El video en la web ○ El video en los videojuegos ○ El video vertical en los dispositivos móviles 	
SEMANA 7	<p>1. Multimedia Interactiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La interactividad: Usuario-Sistema multimedia ○ Definición de interactividad ○ Navegación ○ La interactividad y el acceso a la información ○ Multimedia, interactividad y aprendizaje ○ Formas de interacción en la web ○ Multimedia interactiva en la web ○ Usos y aplicaciones de la MI en la web ○ MI en los videojuegos ○ MI en los dispositivos móviles ○ MI en la publicidad web ○ Animación interactiva ○ Las pantallas táctiles ○ Gestos táctiles en los dispositivos móviles ○ El mouse intuitivo ○ Arrastrar y Soltar 	
SEMANA 8 Y 9	<p>8 y 9. Diseño multimedia para un sitio web responsive</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interactividad (diagrama de flujo) ○ Mapa del sitio ○ Wireframes ○ Mockups ○ Slide Show ○ Video ○ Audio o sonido ○ Imágenes ○ Texto ○ Menús desplegables ○ Cajas de búsqueda ○ Hipervínculos y barras de navegación basados en texto ○ Barras de navegación basadas en imágenes ○ Íconos 	

<p>SEMANA 10 y 11</p>	<p>10 y 11. Diseño multimedia para un videojuego</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interactividad (diagrama de flujo) ○ Niveles de juego ○ Wireframes ○ Mockups ○ Animación ○ Backgrounds ○ Gráficos vectoriales ○ Audio ○ Íconos ○ Logotipo ○ Texto ○ Software (definir) 	
<p>SEMANA 12 Y 13</p>	<p>12 y 13. Diseño multimedia para una APP</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interactividad (diagrama de flujo) ○ Mapa de sitio ○ Sketch ○ Wireframes ○ Mockups ○ Audio o sonido ○ Imágenes ○ Gráficos vectoriales ○ Texto ○ Ícono de para interfaz de dispositivo ○ Software (definir) 	
<p>SEMANA 14 Y 15</p>	<p>14 y 15. Proyecto Libre (integral)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Interactividad (diagrama de flujo) ○ Mapa ○ Sketch ○ Wireframes ○ Mockups ○ Video ○ Audio ○ Imágenes ○ Texto ○ Software libre 	
<p>SEMANA 16</p>	<p>REVISIONES Y EXPOSICIÓN</p>	

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

Constructivistas.

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de las clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen a título: Si

b) Evaluación del curso

Lecturas, ensayos y trabajos de investigación: 10%

Ejercicios: 10%

Proyecto 1 10%

Proyecto 2 20%

Proyecto 3 20%

Proyecto final 30%

TOTAL: 100%

X. Bibliografía

A) Bibliografía de lengua extranjera

B) Bibliografía complementaria y de apoyo

X. Perfil deseable del docente

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre

Coordinador/a del Programa: Dra. Silvia Husted Ramos

Fecha de elaboración: Diciembre de 2015

Elaboró: Dra. Silvia Husted Ramos

Fecha de rediseño: Diciembre de 2016

Rediseño: Dra. Silvia Husted Ramos y Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay