



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1424035	MULTIMEDIA		TIPO	OPT.
H.TEOR.	1.5	SERIACION		TRIM.
H.PRAC.	3.0	256 CREDITOS		VII-IX

**OBJETIVO(S) :**

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

Diseñar productos multimedia acordes con necesidades específicas de comunicación.

Objetivos Parciales:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Producir medios que aprovechen los diferentes canales de percepción para comunicar un mensaje.
- Editar los medios producidos para obtener los contenidos específicos necesarios para lograr la comunicación.
- Integrar los medios en prototipos multimedia funcionales.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Diseño de la información y cultura productos multimedia.
2. Equipo y plataformas de cómputo.
3. Proceso de desarrollo: arquitectura construcción del sistema.
4. Proceso de digitalización de medios: especializadas, texto y autoría.
5. Edición e integración de medios.
6. Estudio del usuario, evaluación del producción.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 480

*Norma Tondero López*  
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	2/ 3
CLAVE	1424035	MULTIMEDIA

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Ya sea por parte del profesor y/o por parte de los propios alumnos: seleccionar un problema, obtener la información, buscar la retroalimentación con los usuarios, para realizar las pruebas correspondientes.
- Realizar el planteamiento de: GUI, recursos, navegación e interacción y posteriormente buscar las herramientas para producirlo.
- Exposición temática del profesor y los alumnos, o de otros profesores.
- Investigación documental y de campo por parte de los alumnos.
- Conducción de análisis grupales.
- Conducción metodológica para la realización de ejercicios de análisis y evaluación de productos multimedia.
- Asesoría y dirección para el diseño de sistemas multimedia.
- Presencial, semipresencial, virtual, y o a distancia.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:

- Realización de ejercicios prácticos cada semana.
- Entrega del trabajo en tiempo y forma.
- Presentación de proyecto final.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- Presentación de proyecto final.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Costello, Vic. (2012) Multimedia foundations: core concepts for digital design. Waltham, MA., Focal Press.
2. Hua, Xian-Sheng. (2011) Online multimedia advertising techniques and technologies. Hershey, PA: Information Science Reference.
3. Ibrahim, Ismail K. (2009) Handbook of research on mobile multimedia. Hershey, Pa., Information Science Reference.
4. Savage, Terry Michael (2009) An introduction to digital multimedia. Sudbury, Mass., Jones and Bartlett.
5. Shneiderman, Ben (2011) Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Boston, Addison-Wesley.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 480

*Norma Tondero López*  
**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	3/ 3
CLAVE	1424035	MULTIMEDIA

6. Tselentis, Jason (2012) The graphic designer's electronic-media manual: how to apply visual design principles to engage users on desktop, tablet, and mobile websites. Beverly, MA: Rockport Publishers.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS:

1. tv.adobe.com
2. <http://www.adobe.com/resources/techniques/discover/>



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo.

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO  
EN SU SESION NUM. 480

*Norma Hondero López*

EL SECRETARIO DEL COLEGIO