

Materia : Multimedia

Semestre:	VII
Clave:	27192
Área:	Investigaciones Tecnológicas
Departamento:	Disciplinas Auxiliares
Tipología:	Práctica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Optativa
Horas:	04
Créditos:	04
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	MDG. Manuel Guerrero Salinas
Revisó:	Arq. Juan Martín Cárdenas Guillen
Fecha:	Febrero de 2008

Presentación de la materia

La materia Multimedia, ubicada al final de la línea curricular del departamento de disciplinas auxiliares, se complementa con otras materias como son Técnicas Audiovisuales I y Gráfica Digital, forma al alumno en el campo del diseño aplicado a las nuevas tecnologías; a diferencia de las materias que la anteceden, ésta se enfoca al desarrollo de las habilidades para generar propuestas multimedia funcionales basadas en las cuestiones técnicas.

Objetivo general

Comprender y aplicar sistemas multimedia integrales, donde incorporará diversos medios electrónicos, como animación, audio, video y fotografía; desde su conceptualización hasta la realización.

Conocer y aplicar el software especializado de autoría, realizando proyectos interactivos como son: discos interactivos, quioscos interactivos, diseño de interfaces gráficas para DVD, entre otros.

UNIDAD 1

Conceptos básicos del proyecto multimedia

Objetivo particular:

Conocer y comprender los principios básicos que rigen un proyecto multimedia, es decir, la funcionalidad y la técnica.

- 1.1 Publicaciones Electrónicas
 - 1.1.1 Tipos de publicaciones
 - 1.1.2 Elementos multimedia

- 1.1.3 Legibilidad del texto en pantalla
- 1.2 Funcionalidad
 - 1.2.1 La información
 - 1.2.3 Hipertexto
 - 1.2.4 Navegación
 - 1.2.5 Usabilidad
- 1.4 Principios de programación
 - 1.3.1 Diagramas de flujo
 - 1.3.2 Conceptos básicos de la programación orientada a objetos
 - 1.3.2.1 Uso de variables
 - 1.3.2.2 Tipos de datos
 - 1.3.2.2.1 Boolean, Cadenas, Numero
 - 1.3.2.3 Operadores
 - 1.3.2.3.1 Asimilación, aritmético, relacionales, lógicos, unitarios
 - 1.3.2.4 Estructuras de control
 - 1.3.2.4.1 if, else, while, do while, for
 - 1.3.2.5 Funciones
 - 1.3.2.6 Propiedades de objetos

UNIDAD 2

Planeación del proyecto multimedia

Objetivo particular:

Comprender, analizar y aplicar los elementos necesarios para la concepción y desarrollo del proyecto multimedia.

- 2.1 Metodología de proyectos multimedia
 - 2.1.1 Planeación
 - 2.1.1.1 Necesidades cliente y usuario
 - 2.1.1.2 Selección de información
 - 2.1.1.3 Recursos técnicos
 - 2.1.2 Diseño
 - 2.1.2.1 Estructura de la información
 - 2.1.2.2 Estructura de navegación
 - 2.1.2.3 Conceptualización del diseño (interface y navegación)
 - 2.1.3 Desarrollo
 - 2.1.3.1 Programación
 - 2.1.3.2 Pruebas de funcionamiento
 - 2.1.3.3 Optimización
 - 2.1.3.4 Pruebas de funcionamiento
 - 2.1.3.5 Liberación
 - 2.1.4 Monitoreo
 - 2.1.5 Retroalimentación
- 2.2 Programación aplicada
 - 2.2.1 Sintaxis
 - 2.2.2 Uso de variables
 - 2.2.3 Tipos de datos
 - 2.2.4 Operadores
 - 2.2.5 Estructuras de control
 - 2.2.6 Funciones
 - 2.2.7 Propiedades de objetos

UNIDAD 3

Desarrollo del proyecto multimedia

Objetivo particular:

Aplicar y desarrollar los conocimientos obtenidos en el curso, a través de la planeación y diseño de un proyecto multimedia.

3.1 Proyecto Multimedia

3.1.1 Planeación

- 3.1.1.1 Necesidades cliente y usuario
- 3.1.1.2 Selección de información
- 3.1.1.3 Recursos técnicos

3.1.2 Diseño

- 3.1.2.1 Estructura de la información
- 3.1.2.2 Estructura de navegación
- 3.1.2.3 Conceptualización del diseño (interface y navegación)

3.1.3 Desarrollo

- 3.1.3.1 Programación
- 3.1.3.2 Pruebas de funcionamiento
- 3.1.3.3 Optimización
- 3.1.3.4 Pruebas de funcionamiento
- 3.1.3.5 Liberación

Estrategia de Enseñanza Aprendizaje

La exposición en clase deberá ser impartida por el maestro, quién abordará los conceptos básicos de función, planeación, diseño y desarrollo del proyecto multimedia. La exposición deberá ser apoyada sobretodo con ejercicios prácticos que permitan al alumno comprender y aplicar dichos conceptos.

En la tercera unidad, el maestro asesorará al alumno, desde la conceptualización hasta la realización del proyecto multimedia.

Mecanismos de evaluación

En la primera y segunda unidad se evaluará la participación en clase y los ejercicios realizados en el aula.

La tercera unidad se evaluará con la entrega de un proyecto final que contemple los tres rubros especificados en el contenido programático de ésta unidad, éstos proyectos pueden: portafolio profesional, disco interactivo, pagina web, estaciones interactivas de información o aplicaciones a medios específicos como la interfaces de un DVD etc.

Asistencia mínima de 66%

Bibliografía Básica

BRAUN, Kelly. *Usabilidad* Ed. Anaya. 2003

CAPLIN, Steve *Diseño de iconos, iconos gráficos para el diseño de interfaces* Ed. GG. México. 2001

GROSS, Phil. *Director mx y Lingo Versión Dual* Editorial Anaya 2005

LANDOW, George P. *Hipertexto* Ed. Paidós Hipermedia 2 España 1995

RICHAUDEAU, François. *La Legibilidad. Investigaciones Actuales* Ed. Retz, Paris 1987

WOODS, P.S.. *Programación de Macromedia Flash MX*. Ed. McGraw Hill Madrid 2003

Tesis consultadas

GUERRERO, Manuel *Análisis de la legibilidad en medios electrónicos para su aplicación en textos en pantalla*. Tesis de maestría. Fac. Hábitat. UASLP. 2005

Artículos consultados

BRINGHURST, Robert. *The Elements of Typographic Style* <http://www.webstyleguide.com/type/print/type.html> 2002

GILLESPIE, Joe. *Pixel Fonts*, <http://www.unostiposduros.com/paginas/traba3e.html>

GARCÍA-FERRARI, Tomás. **SHORT**, Carolina. *Legibilidad y comprensión en la web*. TPG <http://www.tipografi ca.com> Buenos Aires. 2002