



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 7º	<b>Campo de conocimiento:</b> Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	<b>No. Créditos:</b> 10
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 2	<b>Práctica:</b> 6
			8
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 128			

**Seriación:** No ( ) Sí ( x ) Obligatoria ( ) Indicativa ( x )

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

**Objetivo general:**

Analizar los elementos teórico-conceptuales que integran el diseño multimedia para diseñar, desarrollar y producir proyectos audiovisuales con aplicaciones y mensajes específicos.

**Objetivos específicos:**

1. Analizar los elementos fundamentales para la planeación de un proyecto audiovisual.
2. Identificar los diferentes medios que conforman una producción multimedia.
3. Reconocer las características de los sistemas multimedia que sean más propicias acorde con las necesidades del proyecto.
4. Distinguir las características de proyectos para medios informáticos, dispositivos móviles, sistemas de escritorio y otros soportes.
5. Fomentar el desarrollo de procesos de investigación-producción en proyectos audiovisuales y multimedia.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y planeación de proyectos multimedia	8	24
2	Diseño de interfaz gráfica de usuario	8	24
3	Medios en los proyectos multimedia	8	24
4	Diseño y producción de recursos interactivos multimedia	8	24
<b>Total de horas:</b>		32	96
<b>Suma total de horas:</b>		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y planeación de proyectos multimedia 1.1 Narrativa lineal y alternativa. 1.2 El usuario. 1.3 Interacción. 1.4 Diseño de guiones para multimedia.
2	Diseño de interfaz gráfica de usuario 2.1 Tipos interfaz gráfica de usuario. 2.2 Diseño de producción de interfaz gráfica. 2.3 Navegación, arquitectura, mapas. 2.4 Inmersión e interacción.
3	Medios en los proyectos multimedia 3.1 Tipos de media en proyectos multimedia. 3.2 Textos. 3.3 Gráficos 2D y 3D (estáticos/animados). 3.4 Fotografía. 3.5 Audio. 3.6 Video.
4	Diseño y producción de recursos interactivos multimedia 4.1 Diseño por objetivo. 4.2 Diseño por contenido. 4.3 Diseño por interacción. 4.4 Diseño por soporte.

**Bibliografía básica:**

- AA.VV. (2005). Diseño Audiovisual. España: Gustavo Gili.
- AA.VV. (2005). Tiempos de Vídeo, 1965-2005. Barcelona: Centre Pompidou / Fundación "La Caixa".
- Acuña, A. y Romo, M. (2008). Diseño instruccional multimedia. España: ITESM, MIXEL Consulting.
- Adobe Press (2009). Flash CS5 Profesional: Diseño y creatividad. México: Anaya.
- Aparici, R. (coord.) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Ardévol, E. y Montañola, N. (2004). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. Barcelona: UOC.
- Baños, R. (2003). Cómo enseñar a investigar en Internet. México: Trillas.
- Castro, G. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
- Gregory, M. (2005). Gestión de proyectos. España: ANAYA Multimedia.
- Ortega, J. y Chacón, A. (2007). Nuevas Tecnologías para la educación en la era digital. España: Ediciones Pirámides.

**Bibliografía complementaria:**

- Ávila, R. (2009). De la imprenta a la Internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva. México: Colegio de México.
- Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- Cohen, J. (1969). Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México: Trillas.
- Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.
- Núñez, C. (2002). Objetos de aprendizaje; una herramienta para la innovación educativa. México: Centro de recursos de innovación educativa.

<b>Sugerencias didácticas:</b>		<b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b>	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	( )
Seminarios	( )	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	( )	Seminario	( )
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	( )
Prácticas de campo	( )		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	( )		
<b>Perfil profesiográfico:</b>			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			