

PROGRAMA DE ESTUDIOS PROTOCOLO

Fecha de elaboración	Mes /año: 12/ 2007
Fecha de aprobación	Mes /año:
Fecha de aplicación	Mes /año: 02/ 2008

Clave	
Nivel	Lic. (X) Mtria. () Doc.()
Ciclo	Int. () Bas. () Sup. (X)

Nombre del curso: Diseño y creación de productos multimedia	Semestre: noveno
Colegio: Humanidades y ciencias sociales	Plan de estudios del que forma parte: Comunicación y Cultura

Propósito(s) general(es) : Al finalizar el curso, el estudiante:

- 1) Conocerá las herramientas básicas para la realización de contenidos multimedia de código abierto y cerrado
- 2) Aplicará los principios básicos de programación dirigida a objetos para realizar animaciones y clips multimedia.
- 3) Conocerá las actividades que debe desarrollar un profesional que se desempeñe en el área de desarrollo de contenidos interactivos.
- 4) Desarrollará una mirada crítica y reflexiva acerca de las posibilidades que ofrecen los productos multimedia en el campo profesional de la comunicación.
- 5) Adquirirá las habilidades necesarias para utilizar diferentes aplicaciones de Internet y los lenguajes de programación dirigida a objetos como herramienta de información y comunicación.
- 6) Adquirirá las habilidades técnicas necesarias para diseñar un producto comunicativo en cualquier soporte utilizando elementos multimedia.

Seriación: si () no (X)	Asignaturas	Previas: Nuevas tecnologías de información y comunicación
		Posteriores:

Modalidad	Horas de estudio					
Seminario () Taller (X)	Con docente	Teóricas	1 x semana	Autónomas	Teóricas	1 x semana
Curso ()		Prácticas	2 x semana		Prácticas	5 x semana
Laboratorio () Clínica ()						

Requerimientos para cursar la asignatura

Conocimientos: Conocimientos sobre medios de comunicación en general; conocimientos sobre teorías de la comunicación de masas.

Habilidades: Manejo de los programas básicos de computación (Word, Excel, Power Point); deseable conocimientos en el manejo de programas como dreamweaver, photo shop o algún otro similar a estos.

Perfil deseable del profesor: Licenciado en Ciencias de la Comunicación o afín, con formación práctica especializada en el área de diseño multimedia. Experiencia laboral práctica de al menos 3 años en diseño de productos multimedia. Se valorarán los últimos productos concluidos. Conocimientos generales sobre nuevas tecnologías de información y comunicación, en sus aspectos históricos, teóricos y empíricos. Manejo completo de programas de cómputo específicos para el diseño de páginas web y productos multimedia.

Academia responsable del programa: Comunicación y cultura

Elaborado por: Ignacio Rodríguez Ramírez

PLANEACIÓN GENERAL

1. Introducción

El egresado de la Licenciatura en Comunicación y Cultura tiene un reto importante en su ejercicio profesional, pues el desarrollo de las tecnologías de la información, desde los años sesenta ha venido avanzando en una espiral constante abarcando casi todos los ámbitos de la vida cotidiana. Las tecnologías de la información, han venido configurando un perfil nuevo para los profesionales en esta área, unas veces adaptándose a las necesidades existentes y otras veces proponiendo nuevas formas de interacción y comunicación. Hoy en día las Tecnologías de la información y comunicación han aglutinado áreas como la informática, la telemática y las telecomunicaciones.

Este curso-taller de Diseño de Productos Multimedia constituye un acercamiento práctico de los estudiantes al mundo de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC). En este taller, los estudiantes adquirirán las habilidades necesarias para convertirse en diseñadores y creadores de productos comunicativos para ser utilizados ya sea en internet o distribuido en cualquier otro formato electrónico no en línea. También los estudiantes pondrán en práctica, con una mirada crítica y reflexiva, lo aprendido en las diferentes materias teóricas y prácticas de la carrera en la conformación del guión discursivo de un producto, en donde se empleen los diferentes medios audiovisuales.

El curso se plantea como taller, es decir, como un lugar de adquisición de habilidades prácticas para el diseño y creación de productos multimedia. Para alcanzar estas habilidades, los estudiantes se familiarizarán con los principios básicos de la animación y generalidades de programación orientada a objetos, así como una semblanza histórica y su papel como medio relativamente nuevo de comunicación en el mundo actual.

Epistemológicamente, el taller concibe al estudiante como emisor de la comunicación, es decir, no se plantea al estudiante como mero receptor de información sino como constructor de la misma, a través de diferentes medios audiovisuales engarzados en un producto de formato electrónico. Para ello, en el terreno de la metodología, este taller será fundamentalmente práctico; el estudiante conocerá y adquirirá las habilidades técnicas necesarias para convertirse en emisor de información multimedia.

Dado su carácter de taller, este curso plantea sus unidades temáticas en función de las habilidades técnicas que los estudiantes deberán adquirir a lo largo de las sesiones. En este sentido, la parte práctica es el centro del taller. Sin embargo, las unidades iniciales serán de introducción a la clarificación de conceptos básicos e importantes para la realización del producto final, tanto en su vertiente teórica como histórica. Esto último, para promover el uso reflexivo de estas tecnologías, así como para generar en los estudiantes una mirada crítica como creadores de productos comunicativos específicamente creados para el desarrollo multimedia.

El taller "Diseño de productos multimedia" forma parte del Eje de Práctica en Medios de la Licenciatura en Comunicación y Cultura. Este eje está integrado por varias áreas o especializaciones: producción audiovisual, prensa, producción visual y nuevas tecnologías de información y comunicación. El taller que se presenta forma parte, como su nombre lo indica, de la última área señalada. Se plantea como un taller para los últimos semestres de la licenciatura; sin embargo, y dado que las materias de todo el Eje son optativas, éstas pueden ser cursadas por los estudiantes en cualquier semestre del ciclo superior. Se recomienda, no obstante, cursarlas en los semestres más avanzados, ya que la materia implica algunos conocimientos básicos sobre el trabajo en medios de comunicación, así como habilidades en el manejo del cómputo, video y la fotografía.

2. Propósitos generales del curso

Al finalizar el curso, el estudiante:

1. Conocerá las herramientas básicas para la realización de contenidos multimedia de código abierto y cerrado
2. Conocerá los principios básicos de programación dirigida a objetos para realizar animaciones y clips multimedia.
3. Conocerá las actividades que debe desarrollar un profesional que se desempeñe en el área de desarrollo de contenidos interactivos.
4. Desarrollará una mirada crítica y reflexiva acerca de las posibilidades que ofrecen los productos multimedia en el campo profesional de la comunicación.
5. Adquirirá las habilidades necesarias para utilizar diferentes aplicaciones de Internet y los lenguajes de programación dirigida a objetos como herramienta de información y comunicación.
6. Adquirirá las habilidades técnicas necesarias para diseñar un producto comunicativo en cualquier soporte utilizando elementos multimedia.
7. Conocerá herramientas de software libre para la elaboración de productos multimedia..

8. Metodología general

El curso se desarrollará con una metodología de taller. Aunque habrá sesiones de presentación teórica de los conceptos básicos de la multimedia, la mayor parte del curso se desarrollará con base en prácticas para la realización de una interface dirigida a un usuario de pantalla sea en línea o no en línea, para lo cual será necesario contar con equipo de cómputo para todas las sesiones del curso. El docente-facilitador no sólo presentará los aspectos teóricos e históricos de las NTIC, sino que, fundamentalmente, ofrecerá a los estudiantes las habilidades técnicas necesarias para que éstos creen productos multimedia en formato electrónico. De ahí que la materia se plantee como un taller práctico.

El taller se plantea para ser impartido en un laboratorio de computo de la universidad. Además, con respecto a las horas de trabajo fuera de clase, lo deseable es que se pudiera reservar ese espacio para que en determinados días y a determinadas horas, los estudiantes que toman esta materia puedan hacer uso del aula para avanzar en su trabajo práctico.

PLANEACIÓN ESPECÍFICA

1. Unidades temáticas

UNIDAD I. Principios de animación por computadora

1. Conceptos básicos de imagen digital.
2. Imágenes Vectoriales y de mapa de bites
3. Interfaz de animaciones.
4. Herramientas de dibujo y texto
5. Animación cuadro por cuadro
6. Animación por interpolación.

UNIDAD II. Desarrollo de animaciones

1. Bibliotecas, objetos, símbolos e instancias
2. Mascaras
3. Texto
4. Sonido

UNIDAD III. Programación orientada a objetos

1. Lenguajes de programación
 - a. Actionscript
 - b. Javascript
 - c. Java
2. Script
 - a. Acciones
 - b. Comportamientos

- c. Script para objetos
3. Utilización de animaciones

UNIDAD IV. Elaboración de producto multimedia

1. Elaboración del guión
 - a. Objetivos del proyecto
 - b. Público al que va dirigido
 - c. Recursos multimedia a utilizar
 - d. Plataforma a utilizar
 - e. Navegabilidad y accesibilidad
2. Organización de los recursos
 - a. Coherencia
 - b. Accesibilidad
 - c. Interacción
3. La presentación de la información
 - a. Creatividad
 - b. Vinculación

2. Propósitos específicos por unidad

UNIDAD I.

- El estudiante Utilizará las herramientas básicas para elaborar animaciones por computadora.

UNIDAD II.

- El estudiante conocerá las herramientas más comunes para elaborar animaciones por computadora.

UNIDAD III.

- El estudiante explorará y sabrá analizar diferentes lenguajes de programación orientada a objetos para presentar diferentes elementos interactivos..

UNIDAD IV.

- El estudiante adquirirá las habilidades necesarias para diseñar y ejecutar o crear un producto comunicativo interactivo e identificará las características de la programación orientada a objetos como herramientas de información y comunicación en el mundo actual

3. Evaluaciones

a. Evaluación diagnóstica

La evaluación diagnóstica contendrá dos partes: una reflexión en torno al papel de los medios interactivos en la actualidad; y la elaboración de una animación referente al proyecto final del curso. La evaluación se aplicará en la primera sesión del curso, y se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

- Conocimientos generales acerca de los diferentes medios interactivos disponibles en la actualidad.
- Conocimientos de herramientas de software de imagen para el diseño.

En cuanto a los indicadores, los conocimientos y habilidades de los estudiantes se evaluarán a partir de:

- Capacidad reflexiva del estudiante para identificar y valorar los medios interactivos en la vida cotidiana y la comunicación.
- Originalidad y claridad en la planeación inicial de un producto comunicativo de formato electrónico.

b. Evaluaciones formativas

Se aplicarán tres a lo largo del curso: una al término de la Unidad II; una al término de la Unidad III y una a final de curso, previa a la evaluación para certificación. La primera evaluación será una reflexión acerca de la emergencia de los productos multimedia y de su uso cada vez más extensivo. La segunda evaluación formativa consistirá en un ejercicio de búsqueda, sistematización y análisis de información obtenida y plasmada en animaciones referentes a su proyecto final. La última evaluación formativa será la presentación del proyecto de producto multimedia que el estudiante creará para certificar la materia.

c. Evaluación para certificación

La evaluación para certificación consistirá en la presentación de un producto comunicativo multimedia concluido. Asimismo, se solicitará al estudiante la entrega de un proyecto escrito como sustento del producto multimedia no mayor a las 5 cuartillas.

Para ello, se parte de los siguientes criterios de evaluación:

- Originalidad en la presentación de información.
- Uso de recursos técnicos variados para la presentación de información (texto, hipervínculos, imagen, sonido, movimiento, etc.)
- Accesibilidad de la información presentada.
- Capacidad para la presentación y justificación del producto multimedia.

4. Bibliografía

Bibliografía básica para el estudiante:

- Kriug, Steve. No Me Hagas Pensar. Ed. Pearson Educación
- Arce, Francisco J. (2007) Programación en Flash 8, Alfaomega, México
- Insa, Daniel; Morata, Rosario (1998). *Multimedia e Internet*. Paraninfo, Madrid.
- Montante, Rafael y Villareal, José L. (2001) Guías y Textos de cómputo, Procesamiento digital de audio y video, UNAM, México
- Piscitelli, Alejandro (2002). *Ciberculturas 2.0. en la era de las máquinas inteligentes*. Paidós, Buenos Aires.
- Sartori, Giovanni. (2004) Homo videns, La sociedad teledirigida. Taurus, México.
- Talavera Alejandro (2002) Guías y Textos de cómputo, páginas interactivas para internet, Javascript. UNAM, México
- Talavera, Alejandro, (2004) Guías y Textos de cómputo, Programación para internet Java. UNAM, México
- Villareal, José L. et al (2000) Guías y Textos de cómputo, Procesamiento digital de texto e imágenes, UNAM, México

Bibliografía complementaria para el estudiante:

- Aparici, R. (coord.) (1993). *La revolución de los medios audiovisuales*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- Fuentes, Rodolfo (2005) La práctica del diseño gráfico. Paidos, España.
- Landow, G. (1997). *Teoría del hipertexto*. Paidós, Barcelona.
- Orihuela, José Luis; Santos, María Luisa (1999). *Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. Anaya, Madrid.
- Quéau, Philippe (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós, Barcelona.

Bibliografía para el docente (además de la mencionada para los estudiantes):

- Caridad, M.; Moscoso, P. (1991). *Los sistemas hipertexto e hipermedios: una nueva aplicación en informática documental*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez; Pirámide, Madrid.
- Schildt, Herbert (2007) Fundamentos de Java. Mc Graw Hill, México.
- Tittel, E. (et. al.) (1996). *Fundamentos de programación en HTML & CGI*. Anaya, Madrid.
- Wang, Paul. (2000) Java, Con programación orientada a objetos y aplicaciones en la www. Thomson, México.

- Woodhead, N. (1991). *Hypertext and Hypermedia: theory and applications*. Addison-Wesley, Workingham.