

## CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

### I. Identificadores de la asignatura

<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial / Virtual
<b>Departamento:</b>	Diseño	<b>Créditos:</b>	8
<b>Materia:</b>	Diseño Multimedia	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en diseño gráfico	<b>Tipo:</b>	Taller
<b>Clave:</b>	DIS 1431 00		
<b>Nivel:</b>	Avanzado		
<b>Horas:</b>	96 Totales	<b>Teoría:</b> 60%	<b>Práctica:</b> 40%

### II. Ubicación

<b>Antecedentes:</b> Computación Gráfica Tecnología para el diseño I Tecnología para el diseño II	<b>Clave</b>
<b>Consecuente:</b> Taller de Síntesis de Diseño Gráfico	DIS-1437-00

### III. Antecedentes

**Conocimientos:**  
Dominio del diseño tipográfico, teoría de color y manejo de elementos en un espacio. Conocimientos básicos de elaboración de sitios en HTML/CSS.

Interpretación de un diseño estático a lenguaje de HTML Estándar.

Etiquetas HTML5 y del programa Adobe MUSE.

Conocimiento de idioma Inglés a nivel técnico.

**Habilidades:** Manejo indispensable de paquete de diseño para la elaboración de maquetas y manejo de texto. Manejo de paquete de diseño para edición y manipulación de imagen en píxeles y vectores. El curso se maneja enteramente con los paquetes de diseño de Adobe (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Brackets y Muse).

Así mismo es indispensable que el alumno conozca la correcta forma en la redacción de documentos con carácter reflexivo y crítico. De igual manera será necesario el conocimiento básico de investigación de datos.

**Actitudes y valores:**

Los estudiantes deberán de haber aprendido y demostrado que son capaces de ser responsables, auto determinantes, disciplinados, respetuosos y honestos.

#### **IV. Propósitos Generales**

##### **OBJETIVO GENERAL**

El alumno desarrollará la capacidad de análisis en procesos y diseño de la información para la construcción de espacios virtuales e interfaces en base al uso de la arquitectura de la información.

##### **OBJETIVOS PARTICULARES:**

Construir proyectos a través de una metodología, que sean accesibles, funcionales y estéticos. Valorar e identificar las tendencias actuales en el diseño multimedia.

#### **V. Compromisos formativos**

**Intelectual:** Aplicar las diversas teorías del diseño gráfico adquiridas a lo largo de la carrera al nuevo medio.

**Humano:** El estudiante reflexionará acerca de las implicaciones éticas de los procesos de planeación educativa de los requerimientos para que realicen con equidad y justicia social.

**Social:** El estudiante analizará las repercusiones de una planeación educativa de calidad en la sociedad mexicana.

**Profesional:** Desarrollar la habilidad para la creación de proyectos multimedia.

## VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Sala de cómputo

**Laboratorio:**

**Población:** 15-20

**Material de uso frecuente:**

Programas Adobe Dreamweaver, Adobe Brackets, Adobe Muse, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

**Condiciones especiales:**

## VII. Contenidos y tiempos estimados

Semana	Temas	Contenidos	Actividades
Unidad 1	Presentación		El docente realizará un video con la presentación oficial del curso el cual estará disponible en la plataforma.
			El alumno de igual forma realizará un video de presentación.
	1. Antecedentes del multimedia	a. Hipertexto	El docente subirá el archivo de especificaciones para la actividad, así como los materiales y ligas de consulta para la realización del reporte de investigación.
		b. Interactividad	
		c. Arquitectura de la información	El alumno deberá realizar un reporte de investigación en base a los antecedentes y conceptos multimedia.

Unidad 2	2. Elementos Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texto</li> <li>- Color</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Audio</li> <li>- Video</li> </ul>	<p>El docente subirá el archivo de especificaciones para la actividad, así como los materiales y ligas de consulta para la realización de la infografía de conceptos.</p> <p>El alumno investigará a cerca de los elementos de multimedia, con lo cual obtendrá información de formatos y especificaciones técnicas utilizadas para la construcción de un sitio web.</p> <p>Posteriormente deberá realizar una infografía en formato PDF.</p>
			<p>El docente subirá el archivo prueba así como las especificaciones para la actividad.</p> <p>El alumno deberá realizar en base a las especificaciones señaladas por el docente un sitio prueba aplicando las modificación a través del uso de los diferentes elementos multimedia.</p>
Unidad 3		Proceso y planeación multimedia (enfocada a sitios web)	El docente entrega lecturas al alumno acerca del proceso de producción multimedia
	3. Proceso de producción multimedia		El alumno investiga el proceso de producción multimedia y realiza una infografía con el tema
		Planeación de un sitio.	El docente entrega documentación al alumno sobre el tema. El alumno desarrolla un guión multimedia con enfoque a realizar un sitio web.
		Esquematación.	El estudiante realiza un resumen del libro la esquemática de Joan Costa
		Diagramas de flujo.	El estudiante realiza un diagrama de flujo
		Bocetaje	El estudiante realiza bocetos acerca de interfaces de sitios web y aplicaciones
		Retícula y cajas grises en la web	El alumno realiza una retícula rígida con base al estándar de 960px y otra para un dispositivo móvil a un estándar de 480px
		Mock ups (plantillas)	Los alumnos desarrollan ejemplos de plantillas de sitios web y aplicaciones.
		Pruebas de usabilidad	El alumno realiza un estudio de usabilidad. Toma como objeto de prueba una aplicación de celular o de un tablet. Entrega un video de 5 minutos en el que pone a un usuario a manejar una aplicación.
			El docente evalúa el video y le entrega retroalimentación al alumno
Unidad 4	4. Proyecto Final.	Inicio	El docente plantea un proyecto en el que se pone en práctica los temas vistos desde el inicio del semestre: dicho proyecto es un sitio web basado

			en una asociación civil (el alumno propone la asociación a la cual se realizará el diseño)
			El alumno propone el diseño para una asociación civil.
		Planeación ( Propósito, metas, audiencia y contenido)	El alumno desarrolla un documento en el que describe: Propósito, metas, audiencia y contenido
			El docente revisa el documento escrito y manda retroalimentación a los estudiantes
		Diseño (Estructuración y prototipado)	El estudiante realiza las fases de diseño de un sitio web: Diagrama de flujo y bocetaje / el docente revisa el documento y manda retroalimentación al alumno
			El estudiante realiza las fases de diseño de un sitio web: Retícula y cajas grises / el docente revisa el documento y manda retroalimentación al alumno
			El estudiante realiza las fases de diseño de un sitio web: Plantillas (Mock ups) / el docente revisa el documento y manda retroalimentación al alumno
		Desarrollo (HTML y CSS)	El alumno desarrolla el trabajo en HTML y envía el archivo al profesor
			El profesor revisa avances del proyecto
			El alumno desarrolla el trabajo en CSS y envía el archivo al profesor
			El profesor revisa avances del proyecto
		Testeo (Pruebas de usabilidad)	El alumno sube sus archivos a un servidor y envía el enlace al profesor
			El alumno hace 3 pruebas de usabilidad. Graba y envía al docente la compilación de las pruebas de usabilidad.
		Entrega	El alumno envía el enlace final del sitio y el video de las pruebas de usabilidad

## IX. Criterios de evaluación y acreditación

### a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de las clases programadas.

Pago de derechos.

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen a título: Sí.

**b) Evaluación del curso**

- Se tomará en cuenta la ortografía dentro de cada reporte y proyecto.
- Las actividades y proyectos deberán siempre ser entregadas en tiempo y forma.

Unidad 1	15%
Unidad 2	15%
Unidad 3	30%
Unidad 4	40%
Total	100%

El valor total de los puntos obtenidos por cada ejercicio y proyecto es sumado y promediado de acuerdo al punto a evaluar, según los criterios anteriores, ya sea en el apartado de ejercicios, tareas o proyectos.

**X. Bibliografía**

**A) Bibliografía de lengua extranjera.**

1. Wood, Brian. (2014). Adobe Muse CC Classroom in a Book (2014 release). San Francisco, Cal. EUA. Adobe Press.
2. Understanding hypermedia 2.000 : multimedia origins, Internet futures / Bob Cotton & Richard

- Oliver. Phaidon Press, 1997 Estados Unidos.
3. An introduction to digital multimedia / T.M. Savage, K.E. Vogel Jones and Bartlett Publishers, 2009.
  4. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability, 2nd Edition. Steve Krug. 2005
  5. Designing with Web Standards (2nd Edition). Jeffrey Zeldman, 2006
  6. Multimedia para la web / Callenn Coorough, Jim Shuman ; tr. Beatriz Parra Pérez. Madrid : Anaya Multimedia, 2005.
  7. Bulletproof Web Design: Improving flexibility and protecting against worst-case scenarios with
  8. XHTML and CSS (2nd Edition). Dan Cederholm, 2007
  9. CSS: The Missing Manual. David McFarland, 2006
  10. CSS Mastery: Advanced Web Standards Solutions. Andy Budd, Simon Collison, Cameron Moll, 2006.
  11. Stylin' with CSS: A Designer's Guide (2nd Edition). Charles Wyke-Smith, 2007
  12. Transcending CSS: The Fine Art of Web Design. Andy Clarke, Molly E. Holzschlag, 2006
  13. The Principles of Beautiful Web Design. Jason Beaird, 2007
  14. Duccett, Jon (2011) *HTML & CSS Design and build websites*. Wiley Publisher. United States of América
  15. Tienes 5 segundos. Gestión de contenidos digitales. Juan Carlos Camus. 2012, Chile
  16. Responsive Web Design, Ethan Marcotte. Editorial Jeffrey Zeldman, Estados Unidos. ISBN 978-0-9844425-7-7
  17. The design experience : the role of design and designers in the twenty-first century / Mike Press, Rachel Cooper. Aldershot, Hants, England ; Burlington, VT : Ashgate, 2003.
  18. Education of an e-designer / edit. Steven Heller. New York : Allworth Press, 2001
  19. The principles of beautiful web design / Jason Beaird. Collingwood, Australia : SitePoint Pty. Ltd., 2007, reimp. 2008
  20. Semantic Web technologies trends and research in ontology-based systems / edit., John Davies, Rudi Studer, Paul Warren. Chichester, England ; Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, 2006, reimp, 2007
  21. Web design with HTML and CSS : digital classroom.
  22. La esquemática. Joan Costa.

#### **B) Bibliografía complementaria y de apoyo.**

1. The Essential Guide to User Interface Design. Wilbert O. Galitz, 2007
2. Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Timothy Samara, 2005
3. Grid Systems: Principles of Organizing Type (Design Briefs). Kimberly Elam, 2004
4. Flash Amx 2004. De la Cruz Heras Daniel, Romiglia Kalli, 2004
5. Interactivity by Design. Kristof Ray, Satran Amy, 1995
6. Web Design Workshop. Williams Robin, 2002
7. The Non Designers Web Book. Williams Robin, Tollete Jhon, 2000
8. Reticulas para Internet y Otros Soportes Digitales. Veruschka Gotz, Index Book. 2002
9. Typography 29. V/A, Harper Collins, 2008
10. Guidelines for Online Success. Wiedemann, Julius / Ford, Rob (ED) Miscellaneous Softcover, Taschen. 2008 - ISBN: 978-3-8365-0382-2

#### **X. Perfil deseable del docente**

Diseñador gráfico con experiencia y conocimientos en diseño web y lenguajes de programación web.

## **XI. Institucionalización**

**Responsable del Departamento:** Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre.

**Coordinador/a del Programa:** Mtra. Tayde Mancillas.

**Fecha de elaboración:** diciembre de 2016.

**Elaboró:** Mtro. Jorge Omar Chavarría Fernández, Mtro. Alan Horacio Ruiz Grajeda.